



Proiectare bazată pe biomimicrie pentru dezvoltarea competențelor de sustenabilitate în VET/ÎFP

KA220-VET-00620D4B

KA220-VET/ ÎFP - Parteneriate de cooperare în învățământul și formarea profesională (VET/ ÎFP)

WP4 Dezvoltarea platformei de biomimicrie

D4.1. Ghid tehnic al platformei – Interfața profesorului

1



Co-funded by
the European Union

Let's Mimic 2023 – 1 – EL01 - KA220-VET-000158477B

Finanțat de Uniunea Europeană. Opiniile și punctele de vedere exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat poziția Uniunii Europene sau a Fundației pentru Burse de Stat din Grecia (IKY). Nici Uniunea Europeană, nici Fundația pentru Burse de Stat din Grecia (IKY) nu își asumă responsabilitatea pentru conținutul acestora.

Informații despre document	
Numărul de referință al proiectului	2023-1-EL01-KA220-VET-000158477
Livrabil	D.4.1 Ghid tehnic al platformei
Nivel de diseminare	Public
Data	22.04.2025
Versiunea documentului	1
Stare	Draft
Partajare	CC-BY-NC-ND
Autori	Olivier Heidmann (UTH) Ancuta Gheorghe (ATS)
Evaluatori	Hariklia Tsalapatas (UTH)

Colaboratori

Universitatea din Tesalia	Konstantinos Katsimentes Sotiris Evangelou Apostolos Fotopoulos Christina Taka Nadia Vlachoutsou
Advanced Technology Systems	Ioana Andreea Stefan Antoniou Stefan

Cuprins

Contents

1. Introducere.....	8
2. Notă de precauție	11
3. Arhitectura platformei Let's Mimic.....	12
4. Rolurile și responsabilitățile profesorului în platforma Let's Mimic	15
4.1. Înregistrare	16
4.2. Autentificare	20
4.3. Deconectare.....	22
5. Componentele platformei Let's Mimic pentru profesori	23
5.1. Pagina principală.....	23
5.2. Spațiu de resurse	25
5.2.1. Funcționalitățile colecțiilor.....	29
5.2.2. Funcționalitățile resurselor	31
5.3. Spațiul meu de lucru	32
5.3.1. Funcționalitățile colecțiilor private	36
5.3.2. Funcționalitățile resurselor private	42
5.3.3. Fluxul metodologic Biomimicry (Biomimicry Pipeline)	42
5.3.4. Tipuri de resurse disponibile	45
5.3.5. Interfața Canvas.....	50
5.4. Clasele mele	58
5.4.1. Funcționalități generale ale claselor	63

5.4.2.	Tabloul de bord al clasei	64
5.4.3.	Gestionarea echipei – Interfața colecției în cadrul unei clase	69
5.5.	Tabloul de bord	70
5.5.1.	Profilul meu	72
5.5.2.	Clasele mele	73
5.5.3.	Setările contului	73
5.5.4.	Contactați-ne	73
5.5.5.	Module de gamificare – Realizări	74
6.	Concluzii	76

Lista figurilor

Figura 1. Arhitectura platformei colaborative Let's Mimic	14
Figura 2. Pagina principală înainte de autentificare	15
Figura 3. Formularul de înregistrare. Rolul de profesor.....	18
Figura 4. Formularul de înregistrare. Codul profesorului.....	18
Figura 5. Câmpurile formularului de înregistrare	18
Figura 6. Formularul de autentificare.....	20
Figura 7. Funcționalitatea de deconectare	22
Figura 8. Pagina principală. Interfața profesorului după autentificare.....	23
Figura 9. Spațiul de resurse – Interfața colecțiilor publice	27
Figura 10. Spațiul de resurse – Interfața resurselor publice	27
Figura 11. Spațiul de resurse – Cardul colecției	29
Figura 12. Spațiul de resurse – Cardul resursei	31
Figura 13. Spațiul meu de lucru – Interfața colecțiilor private.....	33
Figura 14. Spațiul meu de lucru – Interfața resurselor private	33
Figura 15. Spațiul meu de lucru – Cardul colecției.....	37
Figura 16. Interfață - Gestionare colecții.....	38
Figura 17. Fluxul metodologic Biomimicry codificat prin culori.....	43
Figura 18. Descrierea etapei Define (Definire)	44
Figura 19. Exemplul oferit.....	44
Figura 20. Panoul de definire a resurselor.....	45
Figura 21. Interfața pentru definirea unei resurse de tip document.....	46
Figura 22. Interfața pentru definirea unei resurse video.....	46

Figura 23. Interfața pentru definirea unei resurse de tip spațiu interactive	47
Figura 24. Interfața pentru definirea unei resurse H5P	48
Figura 25. Fereastră pop-up cu lista resurselor disponibile în Depozitul de resurse	48
Figura 26. Fereastră pop-up cu lista resurselor disponibile în interfața resurselor private	50
Figura 27. Interfața Canvas.....	51
Figura 28. Panoul notițelor de tip Post-it.....	54
Figura 29. Interfața „Clasele mele”	60
Figura 30. Tabloul de bord al clasei.....	64
Figura 31. Formularul de configurare a clasei.....	65
Figura 32. Cardul echipei în cadrul unei clase	69
Figura 33. Tabloul de bord al profesorului – Pagina „Profilul meu”	72
Figura 34. Tabloul de bord al profesorului – Legătură către pagina „Clasele mele”	73
Figura 35. Tabloul de bord al profesorului – Modulul de gamificare: pagina „Realizări” (Achievements)	75

1. Introducere

Proiectul Let's Mimic își propune să introducă o abordare de învățare hibridă prin intermediul a două dimensiuni complementare: învățarea autoreglată și învățarea colaborativă. Această abordare sprijină prezența virtuală, pe lângă prezența fizică, în cadrul unor modele flexibile de predare și învățare hibridă.

Proiectul Let's Mimic este dedicat dezvoltării competențelor care îi ajută pe membrii generațiilor viitoare să conceapă soluții sustenabile inspirate de modul eficient în care natura utilizează resursele. Proiectul urmărește să contribuie la un viitor mai verde prin reducerea deșeurilor și minimizarea impactului asupra mediului. Platforma Let's Mimic valorifică procesul de proiectare bazat pe biomimetism. Aceasta le oferă cursanților din cadrul învățământului și formării profesionale (VET/ÎFP) posibilitatea de a-și dezvolta competențele de sustenabilitate prin intermediul unor unități de microînvățare atractive, al activităților colaborative și al experiențelor de învățare autodirijată.

La nivel detaliat, platforma implementează metodologia procesului de proiectare bazat pe biomimetism, ghidând cursanții din cadrul învățământului și formării profesionale (VET/ÎFP) prin cele șase etape ale Procesului de Proiectare Biomimetică: Definire (Define), Biologizare (Biologise), Descoperire (Discover), Abstractizare (Abstract), Emulare (Emulate) și Evaluare (Evaluate). Platforma oferă experiențe de învățare autoreglată și un spațiu colaborativ care permite experimentarea metodelor de învățare bazată pe probleme (Problem-Based Learning - PBL), sprijinind cursanții în dezvoltarea competențelor de sustenabilitate și în aplicarea principiilor biomimetismului în contexte practice. În plus, platforma include resurse de microînvățare (microlearning) și oferă unități de învățare independente, care pot fi configurate ca SRL-P (Self-Regulated Learning Paths - Parcursuri de Învățare Autoreglată) pentru a sprijini procese de învățare active și personalizate, răspunzând mai eficient nevoilor diverse de învățare ale cursanților din învățământul și formarea profesională (VET/ÎFP).

Prin integrarea mecanismelor de gamificare, platforma urmărește să crească nivelul de implicare și motivația cursanților, oferind în același timp instrumente pentru evaluarea rezultatelor obținute și monitorizarea progresului în procesul de învățare.

Importanța platformei Let's Mimic

- **Promovează proiectarea sustenabilă:** Procesul de proiectare bazat pe biomimetism încurajează gândirea inovatoare și dezvoltarea unor soluții noi inspirate de natură.
- **Îmbunătățește experiențele de învățare:** Unitățile de microînvățare gamificate și activitățile colaborative fac procesul de învățare mai atractiv și mai eficient, contribuind la o înțelegere mai profundă a conceptelor de sustenabilitate în rândul cursanților din învățământul și formarea profesională (VET/ÎFP).
- **Experiențe de învățare autodirijată:** Parcursurile de învățare autodirijată (SRL-P) oferă cursanților posibilitatea de a-și adapta experiențele de învățare la nevoile și obiectivele lor individuale, încurajând participarea activă, autonomia și dezvoltarea competențelor de învățare autodirijată.
- **Încurajează colaborarea:** Platforma colaborativă le permite cursanților să experimenteze metode de învățare bazate pe probleme (problem-based learning), contribuind la dezvoltarea competențelor de rezolvare a problemelor și promovând învățarea socială (social learning).
- **Crește implicarea și motivația:** Integrarea mecanismelor de gamificare contribuie la menținerea motivației și implicării cursanților, făcând procesul de învățare mai atractiv, mai plăcut și mai eficient.
- **Monitorizează progresul și realizările:** Platforma include mecanisme pentru evaluarea realizărilor cursanților și monitorizarea progresului acestora, asigurând atingerea obiectivelor de învățare și îmbunătățirea continuă a competențelor dobândite.

În ansamblu, proiectul Let's Mimic este deosebit de important pentru dezvoltarea competențelor necesare creării unor soluții sustenabile inspirate de natură, promovând un viitor mai verde și îmbunătățind experiențele de învățare ale cursanților din cadrul învățământului și formării profesionale (VET/ÎFP).

2. Notă de precauție

Dezvoltarea platformei Let's Mimic este în desfășurare. În consecință, versiunea online a platformei este supusă unor actualizări frecvente, menite să integreze noi funcționalități și să remedieze eventualele erori identificate în timpul fazelor de testare alpha și beta.

Acest manual face, de asemenea, obiectul unor actualizări până când platforma va ajunge la versiunea sa finală. Utilizatorii pot întâmpina neconcordanțe între descrierile furnizate în acest manual și funcționalitățile platformei online, cum ar fi funcționalități nemenționate în documentație sau modificate. Aceste neconcordanțe indică faptul că o nouă versiune a manualului este în curs de elaborare.

Pentru orice întrebări, vă rugăm să luați legătura cu dezvoltatorul principal la următoarea adresă de e-mail: olivier.heidmann@gmail.com.

3.Arhitectura platformei Let's Mimic

Platforma Let's Mimic implementează metodologia Biomimicry Process Design și integrează următoarele componente:

a) Modul de microînvățare: Acest modul gestionează unități de conținut de dimensiuni reduse, concepute pentru dezvoltarea competențelor de sustenabilitate ale cursanților din cadrul învățământului și formării profesionale (VET). Fiecare unitate are rezultate specifice ale învățării. Modulul coordonează crearea și distribuirea acestor unități de formare prin intermediul următoarelor subcomponente:

- **Spațiul meu de lucru – Profesori (privat):** Dedicat gestionării unităților de formare, acest spațiu permite profesorilor să creeze colecții private organizate pe baza celor șase etape ale Procesului de Proiectare Biomimetică (Biomimicry Design Process). Acest flux de lucru controlează resursele digitale și include materiale și resurse private.
- **Spațiu de resurse – Profesori și cursanți (public):** Acest modul public conține colecții și resurse (unități de conținut de dimensiuni reduse) accesibile profesorilor și cursanților.

b) Modul de învățare autoreglată: Acest modul le oferă cursanților posibilitatea de a alege unitățile de învățare pe care doresc să le studieze, permițându-le să își controleze propriul parcurs de învățare. Cursanții din învățământul și formarea profesională (VET) își pot asuma responsabilitatea pentru propria educație și își pot finaliza pregătirea în ritmul și locația preferate.

Conținutul este furnizat sub forma unor Self-Regulated Learning Paths (SRL-P), construite pe baza obiectivelor individuale, a autoevaluării și a provocărilor

gamificate. Modulul gestionează implicarea cursanților în activitățile asociate unităților lor preferate prin intermediul următoarei subcomponente:

- **Unități de microînvățare – Cursanți:** Această componentă le permite cursanților să vizualizeze colecțiile și resursele din Spațiu de resurse (Repository) pe care le-au marcat ca favorite, facilitând accesul rapid și ușor la materialele de învățare preferate.

c) Modul de lucru în echipă: Acest modul gestionează spații colaborative în cadrul cărora profesorii pot crea medii digitale destinate cursanților din învățământul și formarea profesională (VET), pentru desfășurarea activităților de colaborare. Aceste spații pot fi structurate pe baza fluxului de colecții, a celor șase etape ale Procesului de Proiectare Biomimicrie (Biomimicry Design Process) sau a altor micro-unități disponibile în spațiul de resurse (Repository). Modulul coordonează activitatea colaborativă prin intermediul următoarei subcomponente:

- **Clasele mele – Profesori și cursanți:** Această componentă este concepută pe baza unei abordări hibride, care combină activitățile individuale cu cele colaborative. Cursanții se pot înscrie în aceste clase pentru activități individuale sau pentru participarea în spații colaborative, utilizând un cod furnizat de profesor. O caracteristică inovatoare a acestei componente este posibilitatea oferită cursanților de a monitoriza echipele și întregul proces de învățare.

d) Modul de gamificare: Acest modul include funcționalități precum un sistem de puncte, care îmbunătățește experiența generală de utilizare a platformei.

e) Modul de evaluare: Acest modul gestionează tablouri de bord pentru profesori și cursanți, oferind feedback privind progresul și performanța cursanților. Acesta este utilizat pentru monitorizarea și îmbunătățirea rezultatelor obținute de cursanți în procesul de învățare.

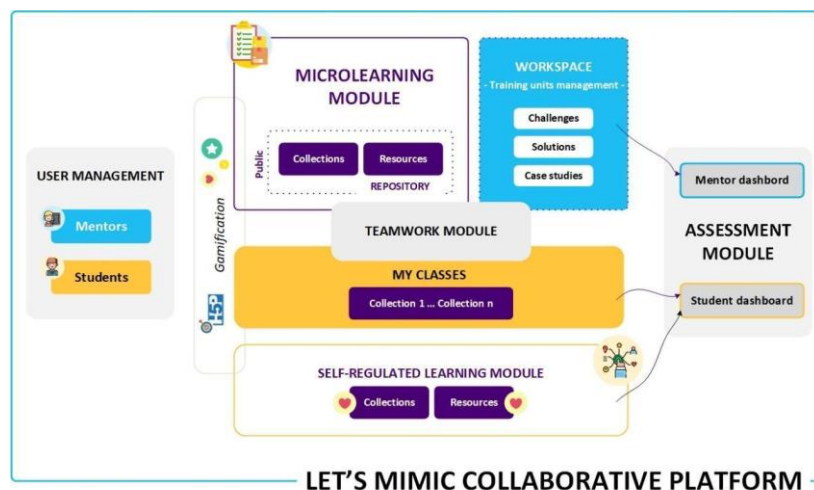


Figura 1. Arhitectura platformei colaborative Let's Mimic

4. Rolurile și responsabilitățile profesorului în platforma Let's Mimic

Platforma Let's Mimic este disponibilă la următoarea adresă URL:
<https://lets mimic.e-ce.uth.gr>

La accesarea adresei URL menționate, utilizatorii care nu sunt autentificați vor fi redirecționați către pagina principală a platformei.

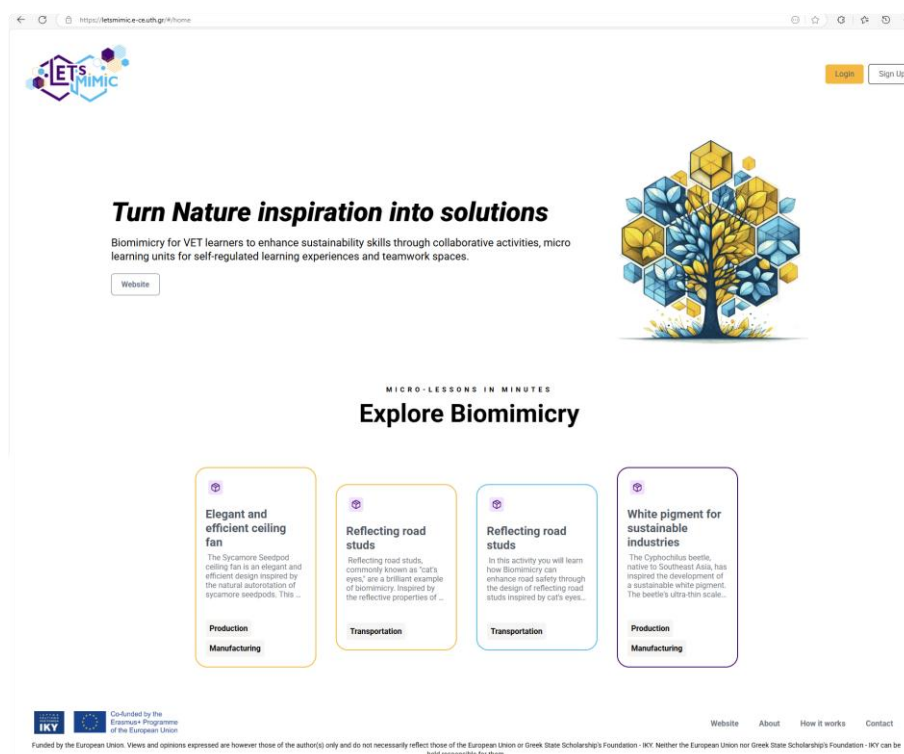


Figura 2. Pagina principală înainte de autentificare

Platforma face distincția între două categorii de utilizatori: **Profesori** și **Cursanți** (Studenti).

Profesorii îndeplinesc un rol dublu:

- **Gestionarea colecțiilor și a resurselor:** Profesorii au responsabilitatea de a crea, gestiona și publica colecții sau resurse educaționale. Aceasta

implică selectarea, organizarea și punerea la dispoziția cursanților a unui conținut relevant și valoros pentru experiența lor de învățare.

- **Gestionarea claselor:** Profesorii sunt responsabili de crearea și administrarea claselor, precum și de coordonarea activităților desfășurate în cadrul acestora. Ei monitorizează participarea cursanților, facilitează colaborarea și asigură buna desfășurare a procesului de învățare.

Studentii au, de asemenea, un rol dublu:

- **Finalizarea sarcinilor (Assignment Completion):** Cursanții trebuie să acceseze și să finalizeze sarcinile de lucru puse la dispoziție de profesori. Aceste sarcini pot fi concepute pentru activități individuale, în care cursanții lucrează în mod independent, sau pentru activități colaborative, în care aceștia interacționează și lucrează împreună cu colegii lor.
- **Învățare autoreglată (Self-Regulated Learning):** Cursanții sunt încurajați, de asemenea, să își asume responsabilitatea pentru propriul proces de învățare prin accesarea colecțiilor și resurselor disponibile în kitul de învățare autoreglată (self-regulated learning kit). Acest lucru le oferă posibilitatea de a-și gestiona propriul parcurs educațional și de a-și dezvolta autonomia în procesul de studio.

4.1. Înregistrare

Pentru a utiliza diferitele funcționalități oferite de platformă, utilizatorii trebuie mai întâi să își creeze un cont. Această condiție prealabilă permite platformei să ofere fiecărui utilizator o experiență personalizată și securizată.

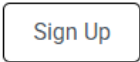
Formularul de înregistrare solicită datele obișnuite necesare pentru crearea unui cont:

- **Prenume și nume:** Deși utilizarea numelui și prenumelui reale este opțională, aceasta este recomandată, deoarece facilitează recunoașterea

utilizatorilor de către colegi și profesori, contribuind la dezvoltarea unui sentiment de apartenență la comunitate și la încurajarea colaborării.

- **Nume de utilizator:** Platforma solicită un nume de utilizator unic pentru fiecare utilizator, pentru a asigura identificarea distinctă a acestuia. Această cerință previne duplicarea conturilor și contribuie la menținerea integrității profilurilor utilizatorilor.
- **Parolă și confirmarea parolei:** Utilizatorii trebuie să creeze o parolă pentru a-și securiza contul. Procesul include reintroducerea parolei într-un câmp de confirmare, pentru a verifica exactitatea acesteia, reducând astfel riscul de erori și asigurând securitatea contului.
- **Codul profesorului:** Profesorii trebuie să introducă un cod special în timpul procesului de înregistrare. Acest cod este esențial pentru acordarea accesului la funcționalitățile și privilegiile specifice profesorilor, diferențiind astfel rolul acestora de cel al cursanților.
- **Acord privind politica de utilizare:** Utilizatorii trebuie să își exprime acordul cu politica de utilizare a platformei Let's Mimic prin bifarea căsuței corespunzătoare. Această etapă asigură faptul că utilizatorii iau la cunoștință termenii și condițiile platformei și se angajează să îi respecte.

Procesul de înregistrare

Pasul 1: Pentru a crea un cont, faceți clic pe butonul  afișat în colțul din dreapta sus al ecranului.

Pasul 2: Bifați opțiunea Profesor ( Teacher) și faceți clic pe butonul Înregistrare.





Figura 3. Formularul de înregistrare. Rolul de profesor

Pasul 3: Introduceți codul profesorului în câmpul dedicat. Codul profesorului este disponibil la cerere.

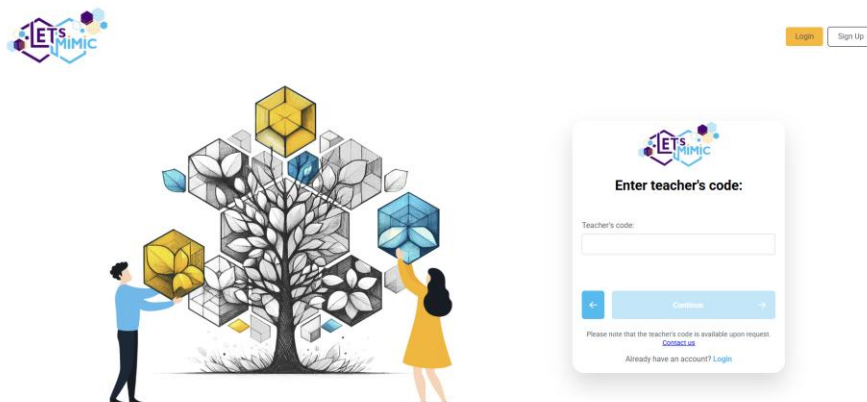


Figura 4. Formularul de înregistrare. Codul profesorului

Pasul 4: Completați câmpurile de informații solicitate pentru crearea contului.

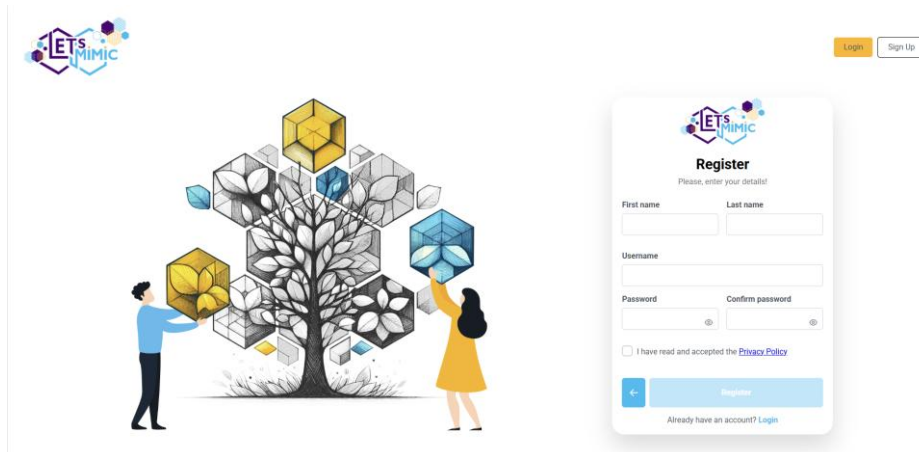


Figura 5. Câmpurile formularului de înregistrare

Datele de înregistrare sunt esențiale pentru crearea unui profil de utilizator sigur, permițând accesul personalizat la funcționalitățile platformei.

4.2. Autentificare

Odată ce contul a fost creat, utilizatorii pot explora și utiliza funcționalitățile platformei în funcție de privilegiile asociate contului lor. Acest lucru asigură accesul utilizatorilor la instrumentele și resursele corespunzătoare rolului pe care îl dețin în cadrul platformei.

La accesările ulterioare ale platformei, după o anumită perioadă de timp, utilizatorul va trebui să se autentifice în platformă. Pentru a continua, utilizatorul

trebuie să facă clic pe butonul  situat în colțul din dreapta sus al paginii principale.

La ecranul de autentificare, utilizatorul trebuie să introducă numele de utilizator și parola.

Prin apăsarea butonului , utilizatorul poate accesa platforma utilizând datele de autentificare asociate contului său.

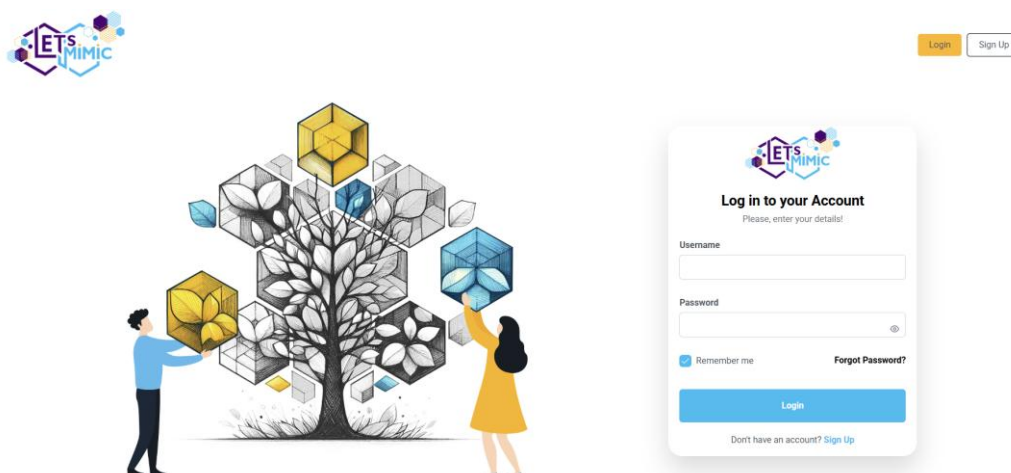


Figura 6. Formularul de autentificare

În plus, există opțiunea  **Remember me** de a permite sistemului să rețină numele de utilizator pentru autentificările viitoare. Această funcționalitate completează automat câmpul destinat numelui de utilizator, simplificând și accelerând procesul de autentificare în sesiunile ulterioare.

4.3. Deconectare

Pentru a se deconecta de la platformă, utilizatorii trebuie să facă clic pe pictograma profilului lor și să selecteze opțiunea de deconectare din meniul derulant.

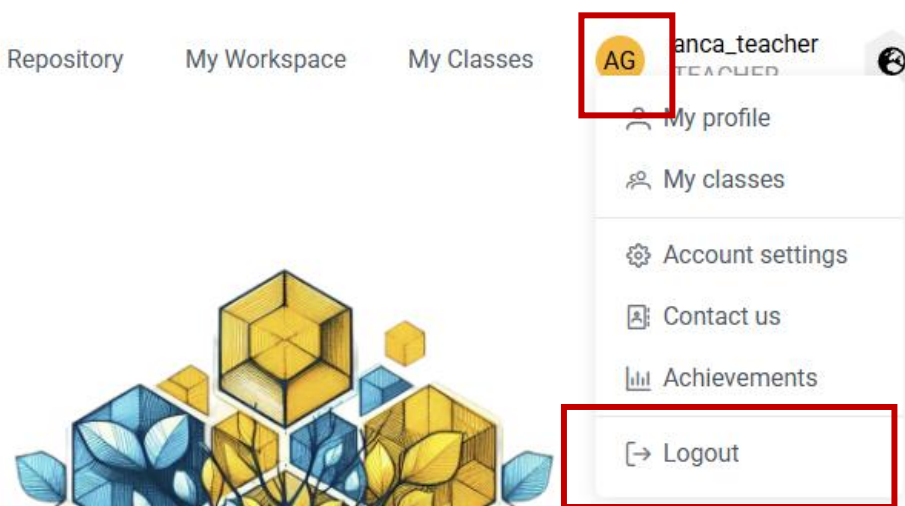


Figura 7. Funcționalitatea de deconectare

Selectarea opțiunii de deconectare din meniul derulant inițiază procesul de ieșire din cont. Această acțiune asigură deconectarea securizată a utilizatorului, prevenind accesul neautorizat și contribuind la protejarea integrității datelor asociate contului.

5. Componentele platformei Let's Mimic pentru profesori

5.1. Pagina principală

După autentificarea cu succes utilizând contul de profesor, utilizatorul poate accesa pagina principală a platformei. Interfața acestei pagini principale servește drept punct central de acces către diferitele funcționalități ale platformei.

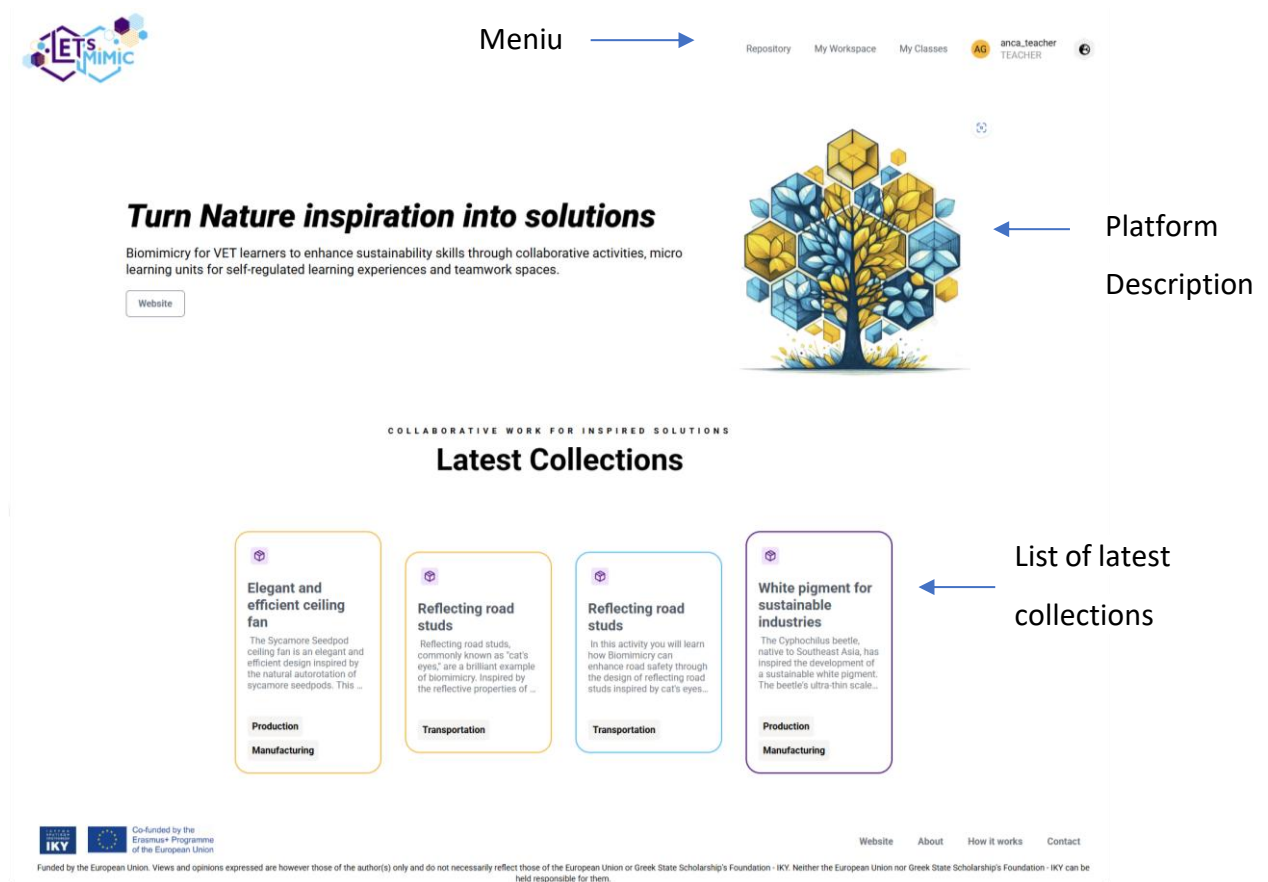


Figura 8. Pagina principală. Interfața profesorului după autentificare

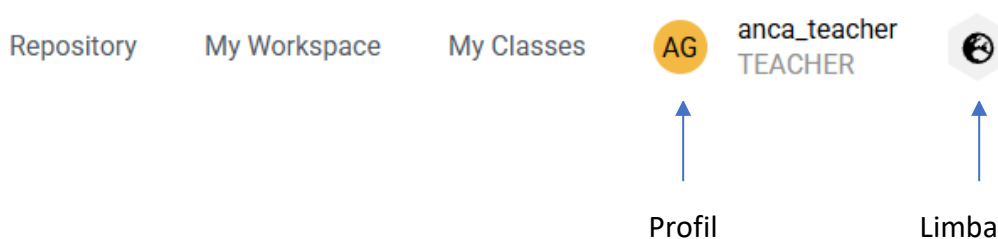
Pagina principală este împărțită în trei secțiuni principale:

- **Meniul:** Acesta servește drept principal instrument de navigare pentru profesori. Meniul include principalele componente ale platformei: spațiul

de resurse (Repository), Spațiul meu de lucru (My Workspace), Clasele mele (My Classes), Profilul (Profile) și Limba (Language). Aceasta este concepută pentru a oferi acces rapid și facil la principalele funcționalități ale platformei, asigurând profesorilor posibilitatea de a naviga eficient către secțiunile și resursele dorite.

- **Descrierea platformei:** Această secțiune prezintă scopul platformei, principalele sale funcționalități și beneficiile pe care le oferă utilizatorilor.
- **Lista celor mai recente colecții:** Această secțiune afișează cele mai recente colecții de resurse sau materiale adăugate pe platformă. Ea îi informează pe utilizatori cu privire la conținutul nou sau actualizat, încurajându-i să exploreze și să utilizeze aceste resurse. Lista celor mai recente colecții este utilă pentru a rămâne la curent cu cele mai noi materiale educaționale și pentru a asigura accesul utilizatorilor la cele mai actuale informații disponibile.

Meniul platformei este adaptat în mod specific privilegiilor asociate contului de profesor. Acesta oferă acces la funcționalitățile și resursele relevante pentru activitățile didactice, permițând profesorilor să gestioneze colecții, resurse educaționale, clase și spații de lucru colaborative într-un mod eficient.



Aceste opțiuni au fost concepute pentru a pune la dispoziția utilizatorilor instrumentele și resursele necesare desfășurării activităților specifice rolului de profesor:

- **Sursă de resurse (Repository):** Această componentă conține colecții și resurse care sunt accesibile publicului larg.
- **Spațiul meu de lucru:** Această componentă este dedicată gestionării unităților de formare. Ea le permite profesorilor să creeze colecții private bazate pe cele șase etape ale Procesului de Proiectare Biomimetică (Biomimicry Design Process) și să administreze resursele asociate acestora. Acest flux de lucru facilitează gestionarea resurselor digitale și include resurse cu acces privat.
- **Clasele mele:** Această componentă le permite profesorilor să creeze clase care să susțină atât activități individuale, cât și activități colaborative. Odată creată o clasă, profesorii pot concepe spații în care cursanții să desfășoare studiu individual sau activități de colaborare, utilizând colecțiile și resursele disponibile pe platformă.
- **Profil:** Această componentă le permite profesorilor să își vizualizeze datele de profil, să programeze colecții sau resurse utilizând calendarul, să urmărească activitățile viitoare, să își gestioneze informațiile personale și setările contului, să acceseze modulul de gamificare și să se deconecteze de la platformă.
- **Limbă:** Această componentă le permite utilizatorilor să selecteze limba preferată pentru utilizarea platformei. Limbile disponibile sunt: engleză (implicită), greacă, română, turcă, franceză, spaniolă și portugheză.

5.2. Spațiu de resurse

Această componentă este concepută pentru a găzdui colecții și resurse accesibile publicului larg. Ea funcționează ca un spațiu de materiale educaționale la care orice utilizator, inclusiv profesorii și cursanții, poate avea acces în mod liber.

Spațiul de resurse reprezintă un spațiu central în care profesorii pot partaja materiale educaționale cu un public mai larg. Prin contribuția la colecții publice,

profesorii pot disemina resurse valoroase care pot fi utilizate de alți educatori și cursanți.

Acest lucru promovează o cultură a colaborării și a schimbului de cunoștințe în cadrul comunității educaționale.

Colecțiile și resursele deja disponibile în cadrul spațiului de resurse fac parte din kitul de învățare autoreglată și au fost selectate cu atenție de partenerii proiectului pentru a asigura un nivel ridicat de calitate și relevanță. Acest proces implică alegerea unor materiale corecte, actualizate și aliniate la standardele educaționale.

Prezentarea generală a interfeței spațiului de resurse

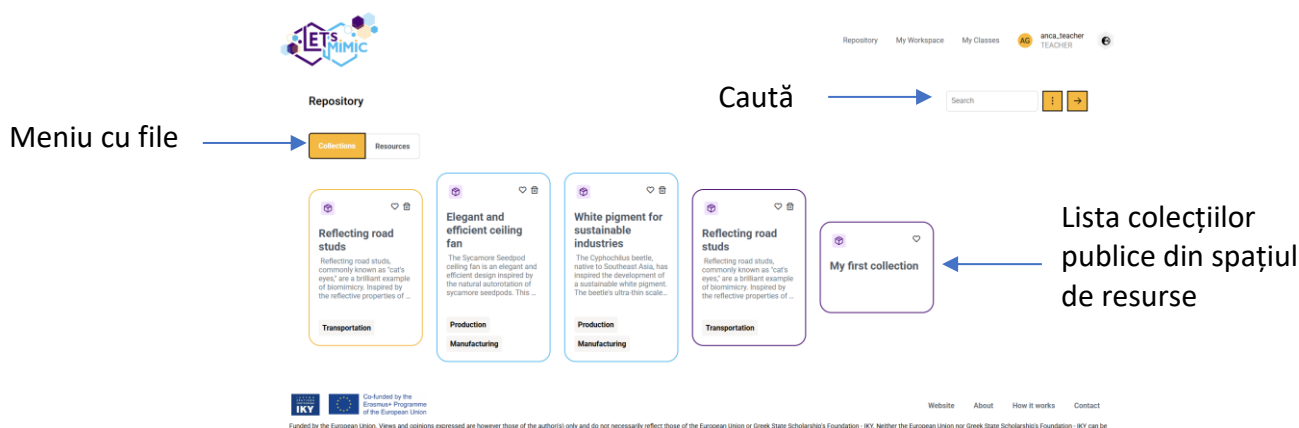


Figura 9. Spațiul de resurse – Interfața colecțiilor publice

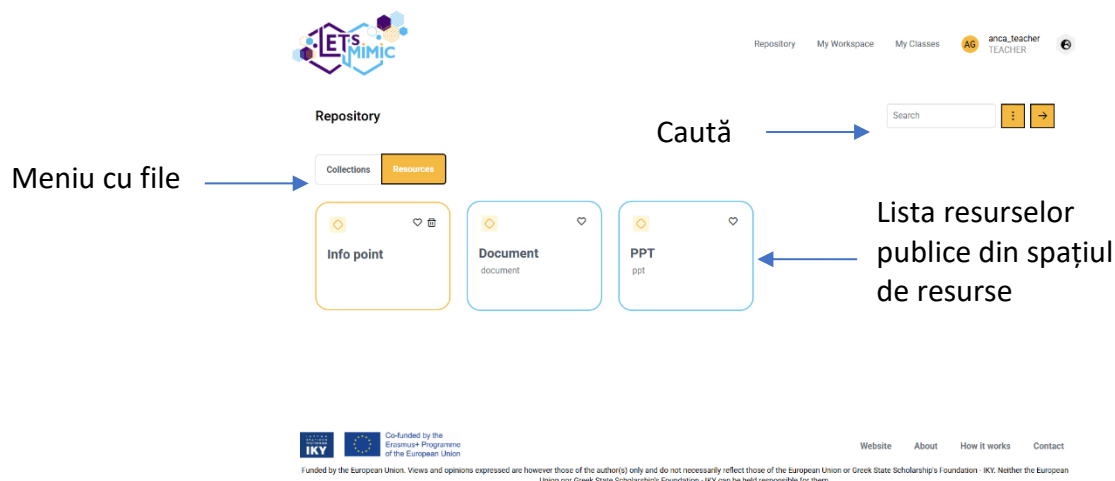


Figura 10. Spațiul de resurse – Interfața resurselor publice

Interfața spațiului de resurse este structurată în jurul a trei funcționalități principale:

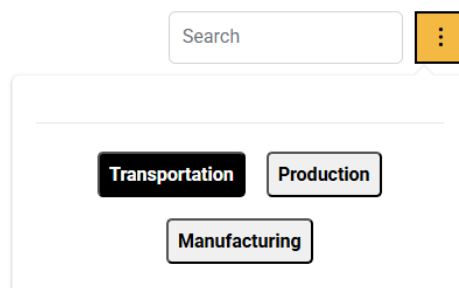
1. **Meniu cu file** (pentru selectarea colecțiilor sau a resurselor): Meniul cu file este alcătuit din două butoane: **Colecții** și **Resurse**. Aceste butoane permit utilizatorilor să comute între cele două opțiuni, afișând listele corespunzătoare de colecții sau de resurse.

2. **Caută:** Căutarea poate afișa anumite colecții sau resurse filtrate după titlu. Această componentă oferă două opțiuni principale de căutare:

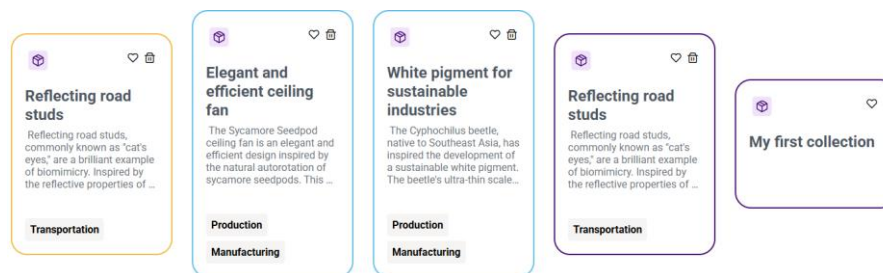
- a. **Search by title:** Profesorii pot filtra colecțiile sau resursele prin introducerea titlului în câmpul de căutare. Sistemul filtrează automat și afișează colecția sau resursa relevantă pe baza titlului introdus. Această funcționalitate le permite profesorilor să identifice rapid materialele specifice după titlu, sporind eficiența și economisind timp în procesul de căutare a conținutului dorit.



- b. **Căutare după etichetă:** Pentru a efectua o căutare după etichetă, profesorii trebuie să facă clic pe butonul  și să selecteze o etichetă din lista de etichete disponibilă. Sistemul filtrează apoi și afișează colecțiile sau resursele asociate etichetei selectate.



3. **Lista colecțiilor din spațiul de resurse** (afișată sub formă de carduri): În funcție de opțiunea selectată din meniul cu file, va fi afișată o listă de colecții sau resurse, prezentată sub formă de carduri. Profesorii pot accesa, vizualiza, marca drept favorite sau șterge aceste elemente, dacă sunt proprietarii acestora.



5.2.1. Funcționalitățile colecțiilor

Colecțiile se referă la fluxul metodologic al biomimetismului (Biomimicry pipeline) și includ cele șase etape ale metodologiei: Define (Definire), Biologize (Biologizare), Discover (Descoperire), Abstract (Abstractizare), Emulate (Emulare) și Evaluate (Evaluare).

Colecțiile oferă o abordare structurată a învățării, organizând materialele educaționale în conformitate cu cele șase etape ale metodologiei. Astfel, utilizatorii sunt sprijiniți să înțeleagă și să aplice principiile biomimetismului într-un mod sistematic și coerent.

Prezentarea generală a unei colecții proprii din cadrul Spațiului de resurse

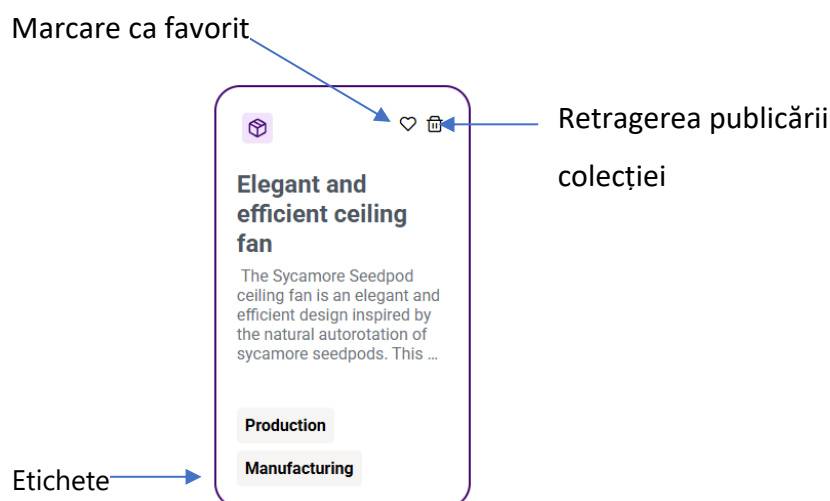
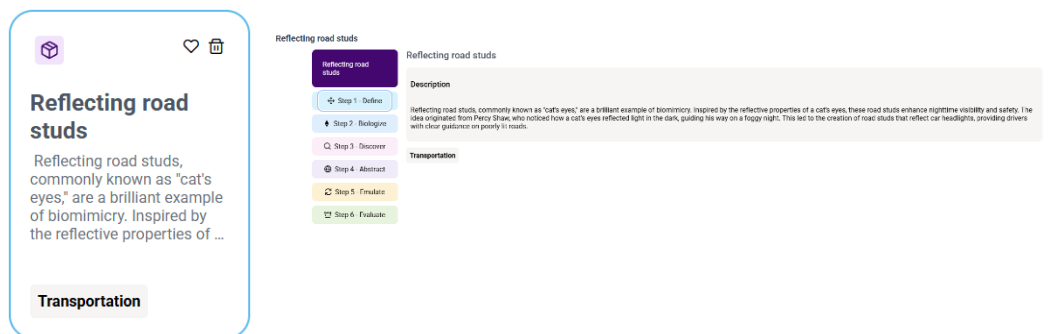


Figura 11. Spațiul de resurse – Cardul colecției

Platforma oferă trei funcționalități principale pentru o colecție:

- **Accesare și vizualizare:** Profesorii trebuie să facă clic pe cardul corespunzător pentru a accesa și vizualiza o colecție. Această acțiune determină afișarea unei ferestre pop-up, în cadrul căreia profesorii pot explora fluxul metodologic al biomimicriei (Biomimicry pipeline).

Pentru fiecare etapă a metodologiei biomimicriei sunt furnizate informații detaliate privind rolul și importanța acestora. În plus, profesorii pot accesa unitățile de conținut de dimensiuni reduse (bite-sized units) asociate fiecărei etape, inclusiv documente, videoclipuri, resurse H5P sau spații colaborative.



-  **Marcare ca favorit:** Profesorii pot desemna o anumită colecție ca favorită. Această funcționalitate duplică colecția selectată în secțiunea „Spațiul meu de lucru” (My Workspace), facilitând accesul și organizarea acesteia pentru utilizări ulterioare.

Opțiunea „Marcare ca favorit” servește drept instrument prin care profesorii își pot eficientiza fluxul de lucru. Atunci când o colecție este marcată ca favorită, aceasta nu este doar evidențiată, ci este copiată efectiv în componenta „Spațiul meu de lucru” (My Workspace). Această duplicare asigură disponibilitatea imediată a colecției pentru profesor,

permițând accesarea rapidă, personalizarea și utilizarea acestora în diverse activități educaționale.

-  **Retragerea publicării colecțiilor proprii:** Această funcționalitate le permite profesorilor să retragă din Spațiul de resurse (Repository) o colecție publicată anterior. Prin utilizarea acestei opțiuni, profesorii își pot elimina propria colecție din spațiul public, astfel încât aceasta să nu mai fie accesibilă celorlalți utilizatori. **Această funcționalitate este disponibilă exclusiv pentru colecțiile deținute de profesor.**

5.2.2. Funcționalitățile resurselor

Resursele reprezintă unități de conținut de dimensiuni reduse (bite-sized units) integrate în fluxul metodologic al Biomimicriei (Biomimicry pipeline), fiind asociate fiecărei etape a metodologiei Biomimicriei. Fiecare colecție poate include numeroase resurse, care pot fi publicate în Spațiul de resurse (Repository) de către creatorul colecției, devenind astfel accesibile tuturor utilizatorilor. Acest lucru facilitează schimbul de cunoștințe și promovează învățarea colaborativă.

Aceste resurse sunt concepute pentru a sprijini și îmbunătăți aplicarea principiilor biomimetismului în cadrul fiecărei etape a metodologiei.

Prezentarea generală a resurselor proprii din cadrul Spațiului de resurse

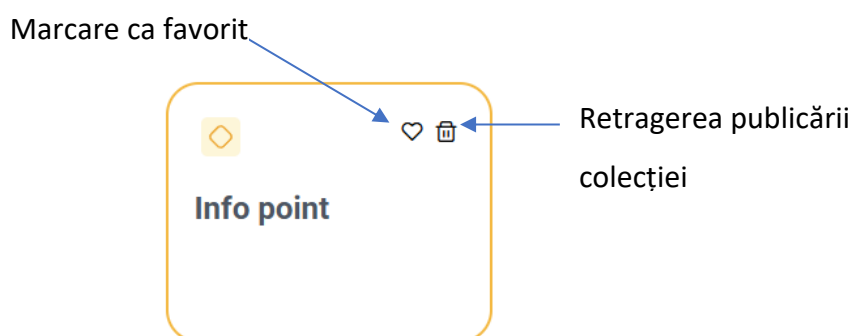


Figura 12. Spațiul de resurse – Cardul resursei

Platforma oferă trei opțiuni principale pentru resurse:

- **Accesare și vizualizare:** Profesorii trebuie să facă clic pe cardul corespunzător pentru a accesa și vizualiza resursele. Această acțiune determină afișarea unei ferestre pop-up, în cadrul căreia resursa poate fi vizualizată.
-  **Marcare ca favorit:** Profesorii pot marca resursele ca favorite. Atunci când această funcționalitate este utilizată, resursa marcată este duplicată în componenta „Spațiul meu de lucru” (My Workspace), facilitând accesul și organizarea acestora pentru consultări ulterioare.
-  **Retragerea publicării resurselor proprii:** Profesorii pot retrage resursele din spațiul public utilizând funcționalitatea „Retrage publicarea” (Unpublish). Această opțiune le permite să elimine resursele proprii din Spațiul de resurse (Repository), asigurând faptul că acestea nu mai sunt accesibile celorlalți utilizatori. Această funcționalitate este disponibilă exclusiv pentru resursele deținute de profesor..

5.3. Spațiul meu de lucru

Componenta „Spațiul meu de lucru” permite profesorilor să gestioneze fluxul metodologic al biomimicrie (Biomimicry pipeline) și diverse tipuri de resurse, precum documente, videoclipuri, conținut interactiv și instrumente de colaborare. Posibilitatea de a crea colecții private le oferă profesorilor control deplin asupra materialelor proprii, permițându-le să își personalizeze și să își perfecționeze resursele fără acces public, până în momentul în care acestea sunt pregătite pentru a fi partajate în Spațiul de resurse (Repository).

Prezentarea generală a interfeței „Spațiul meu de lucru”

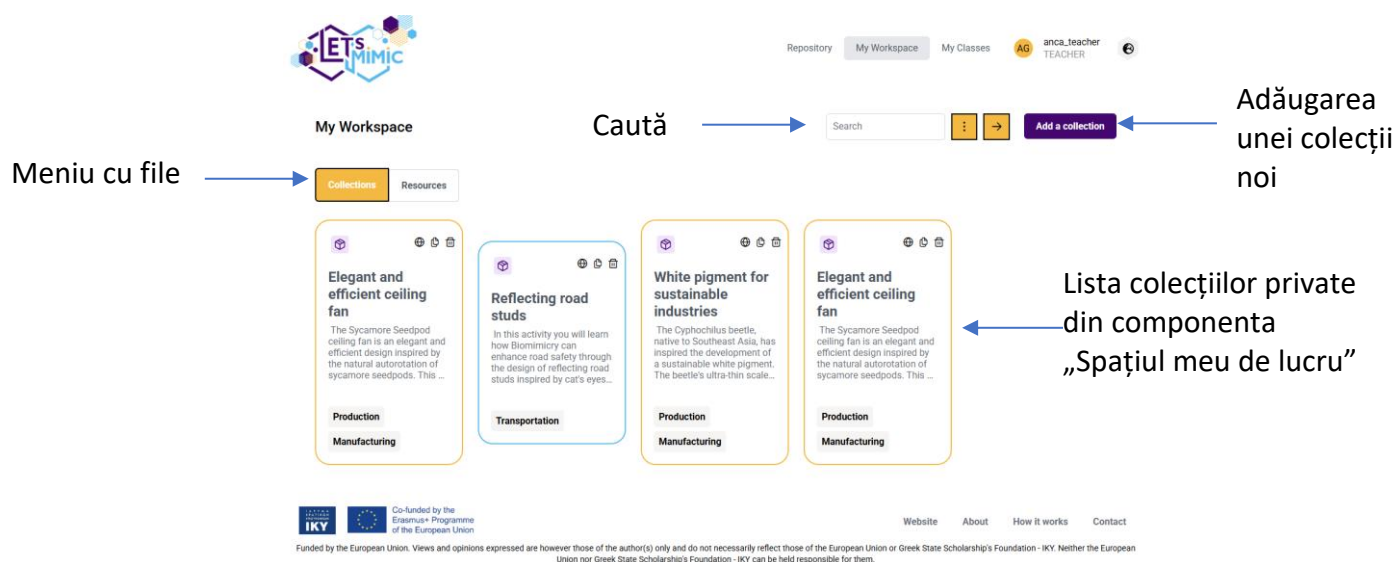


Figura 13. Spațiul meu de lucru – Interfața colecțiilor private

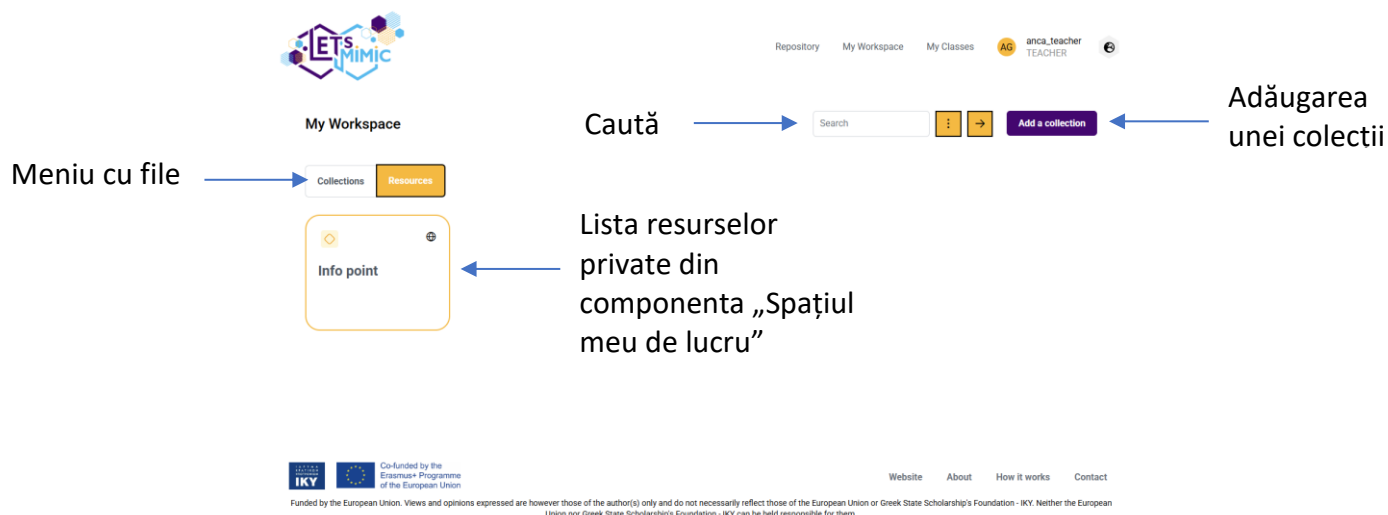


Figura 14. Spațiul meu de lucru – Interfața resurselor private

Interfața „Spațiul meu de lucru” este structurată în jurul a patru funcționalități principale:

1. **Tabbed menu** (pentru selectarea colecțiilor sau a resurselor): Meniul cu file este alcătuit din două butoane: **Colecții** și **Resurse**:
2. Aceste butoane permit utilizatorilor să comute între cele două opțiuni, afișând listele corespunzătoare ale colecțiilor sau resurselor proprii.



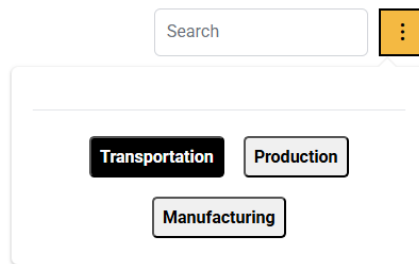
3. **Căutare:** Funcția de căutare permite afișarea unor colecții sau resurse specifice, filtrate după titlu. Această componentă oferă două opțiuni principale de căutare:

- a. **Căutare după titlu:** Profesorii pot filtra colecțiile sau resursele prin introducerea titlului în câmpul de căutare. Sistemul filtrează automat și afișează colecția sau resursa proprie relevantă pe baza titlului introdus. Această funcționalitate le permite profesorilor să identifice rapid materialele specifice după titlu, sporind eficiența și economisind timp în procesul de căutare a conținutului dorit.



- b. **Căutare după etichetă:** Pentru a efectua o căutare după etichetă,

profesorii trebuie să facă clic pe butonul  corespunzător și să selecteze o etichetă din lista de etichete disponibilă. Sistemul filtrează apoi și afișează colecțiile sau resursele asociate etichetei selectate. Căutarea bazată pe etichete permite profesorilor să identifice materiale încadrate în anumite domenii tematice sau asociate unei anumite etape a metodologiei Biomimicry. Această metodă de filtrare facilitează organizarea și accesarea conținutului relevant pentru obiective educaționale sau teme specifice.



4. Definirea colecției: Această funcționalitate le permite profesorilor să creeze o nouă colecție privată. Procesul implică adăugarea unui titlu, a unei descrieri și definirea unor etichete (taguri) pentru organizarea și clasificarea eficientă a colecției.

Add a collection

- a) : Acest buton permite crearea unei noi colecții și este disponibil în interfața Colecții private.
- b) **Formularul colecției:** Acest formular le permite profesorilor să definească o nouă colecție privată prin adăugarea titlului, descrierii și a etichetelor (tagurilor) asociate.

- c) **Tags definition inside the collection form:** Această opțiune le permite profesorilor să definească mai multe etichete (taguri) relevante pentru colecția respectivă.

Exemple de etichete:

- **Pentru a adăuga o etichetă**, profesorii trebuie să introducă numele etichetei în câmpul „Etichetă nouă”

apoi să apese tasta ENTER. Pot fi definite mai multe etichete.

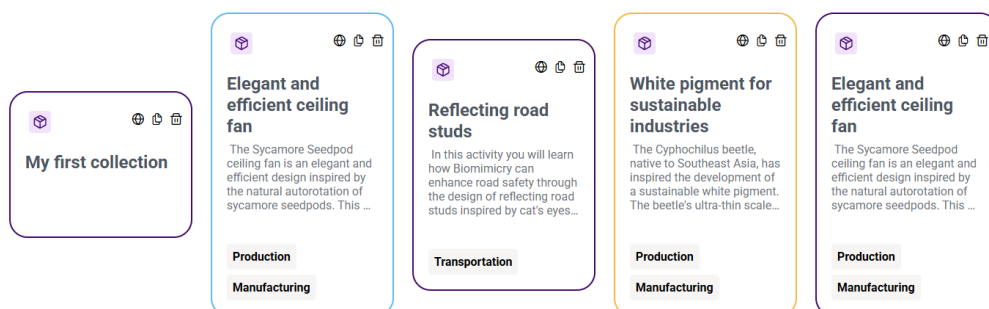
- d) **Pentru a șterge o etichetă** profesorul trebuie să facă clic pe



eticheta dorită din listă

- e) **Salvarea colecției:** Acest buton, disponibil în cadrul formularului colecției, este utilizat pentru salvarea colecției.

5. **Lista colecțiilor sau a resurselor** (afișată sub formă de carduri): În funcție de opțiunea selectată din meniul cu file, va fi afișată o listă de colecții sau resurse, prezentată sub formă de carduri. Profesorii pot accesa, publica, crea o copie și șterge o colecție privată, precum și accesa și publica o resursă.



5.3.1. Funcționalitățile colecțiilor private

Colecțiile private sunt, de asemenea, concepute pe baza fluxului metodologic biomimicrie (Biomimicry pipeline), pentru a facilita o abordare structurată a procesului de învățare și a aplicării principiilor biomimetismului. Aceste colecții sunt organizate în conformitate cu cele șase etape ale metodologiei Biomimicry: Define (Definire), Biologize (Biologizare), Discover (Descoperire), Abstract (Abstractizare), Emulate (Emulare) și Evaluate (Evaluare).

Aceste colecții nu sunt accesibile altor profesori, astfel încât materialele și resursele pe care le conțin rămân exclusive proprietarului lor.

Platforma oferă trei opțiuni principale pentru colecțiile private:

- General functionalities of collections.
- Collection management.
- Resource management within a collection.

5.3.1.1. Funcționalități generale ale colecțiilor

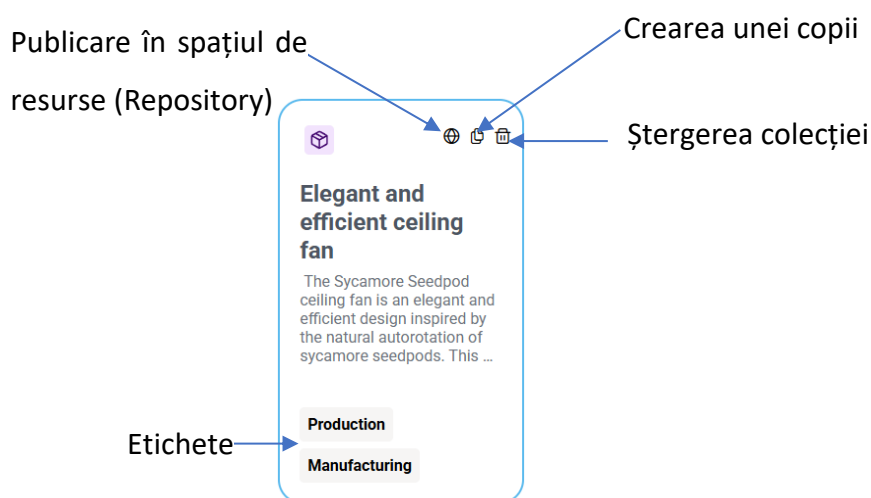


Figura 15. Spațiul meu de lucru – Cardul colecției

- **Accesarea și vizualizarea unei colecții:** Pentru a accesa și vizualiza o colecție, profesorii trebuie să facă clic pe cardul corespunzător colecției. Această acțiune deschide o nouă pagină, în cadrul căreia profesorii pot explora fluxul metodologic biomimicrie (Biomimicry pipeline) și pot gestiona fiecare etapă a acestuia (pentru fiecare etapă a metodologiei biomimicriei sunt disponibile resurse specifice).
-  **Publicare în Spațiul de resurse:** Această funcționalitate le permite profesorilor să facă o colecție publică și accesibilă tuturor profesorilor prin publicarea acesteia în spațiul de resurse (Repository)

-  **Crearea unei copii:** Această funcționalitate le permite profesorilor să creeze o copie a unei colecții, pe care o pot modifica sau utiliza ca șablon, fără a altera colecția originală.
-  **Ștergere:** Această funcționalitate le permite profesorilor să elimine definitiv o colecție de pe platformă.

5.3.1.2. Gestionarea colecțiilor

Interfața de gestionare a colecțiilor (Collection Management Interface) a unei colecții private este concepută pentru a facilita o abordare structurată și intuitivă a gestionării și implementării resurselor educaționale bazate pe biomimetism. Scopul principal al acestei interfețe este de a oferi profesorilor o platformă cuprinzătoare și bine organizată pentru administrarea unei colecții construite pe baza fluxului metodologic biomimicrie (Biomimicry pipeline).

Această abordare structurată le permite profesorilor să ghideze eficient cursanții prin principiile biomimetismului, contribuind la îmbunătățirea experienței de învățare și la dezvoltarea competențelor de sustenabilitate.



Figura 16. Interfață - Gestionare colecții

Interfața oferă următoarele funcționalități pentru gestionarea colecției:



Editarea descrierii: Această funcționalitate le permite profesorilor să modifice descrierea colecției.

Back to dashboard

- **Înapoi la interfața „Spațiul meu de lucru”:** Această funcționalitate le permite profesorilor să revină la interfața „Spațiul meu de lucru” (My Workspace), facilitând accesul rapid la alte colecții sau resurse disponibile.

Reflecting road studs

- **Accesarea descrierii colecției:** Această funcționalitate afișează titlul colecției și le permite profesorilor să consulte descrierea acesteia din orice punct al fluxului metodologic Biomimicry (Biomimicry pipeline). Profesorii pot face clic pentru a reveni la descrierea principală a colecției, asigurând astfel accesul permanent la informațiile necesare pentru înțelegerea scopului și conținutului colecției.

+ Add a resource

- **Adăugarea unei resurse:** Această funcționalitate le permite profesorilor să îmbogățească propriile colecții prin integrarea diverselor resurse educaționale. Astfel, experiența de învățare este diversificată și îmbunătățită, oferind materiale variate care răspund diferitelor metode de predare și nevoi ale cursanților. Prin intermediul acestei funcționalități, profesorii pot adăuga documente, videoclipuri, spații interactive pentru activități individuale sau colaborative, resurse H5P, precum și resurse publice sau private. (Pentru informații suplimentare, consultați secțiunea 5.3.4 Tipuri de resurse.)
- **Accesul la fluxul metodologic Biomimicry – Descrierea etapelor metodologiei Biomimicrie:** Această funcționalitate oferă profesorilor un instrument cuprinzător pentru organizarea și vizualizarea materialelor educaționale, facilitând navigarea rapidă și intuitivă prin cele șase etape

ale metodologiei Biomimicry. Interfața pune la dispoziție butoane afișate în culori diferite pentru fiecare etapă a metodologiei: Define (Definire), Biologize (Biologizare), Discover (Descoperire), Abstract (Abstractizare), Emulate (Emulare) și Evaluate (Evaluare). La accesarea fiecărei etape, sunt prezentate informații detaliate despre aceasta, oferind participanților îndrumare cu privire la modul de structurare a activităților și materialelor educaționale. Fiecare etapă este însoțită de un exemplu din viața reală, menit să îi ajute pe participanți să înțeleagă aspectele care trebuie luate în considerare atunci când își organizează și structurează materialele. ([Pentru informații suplimentare, consultați secțiunea 5.3.3 „Rolul fluxului metodologic Biomimicry” \(Purpose of the Biomimicry Pipeline\)](#))



- **Accesarea unei resurse din cadrul fluxului metodologic Biomimicry (specifică unei etape Biomimicry):** Această funcționalitate le permite profesorilor să vizualizeze și să acceseze o anumită resursă asociată unei etape a fluxului metodologic Biomimicry (Biomimicry Pipeline). Prin intermediul acestei funcționalități poate fi accesată interfața de gestionare a resursei (Resource Management Interface) corespunzătoare resursei respective. Resursele sunt afișate utilizând culoarea specifică etapei Biomimicry căreia îi aparțin.

❖ Step 1 - Define

Collaborate

Info point

How to use the design

- **Instrucțiuni:** Această funcționalitate oferă profesorilor instrucțiuni și recomandări pentru implementarea la clasă a unei activități bazate pe metodologia Biomimicry.

5.3.1.3. Interfața de gestionare a resurselor în cadrul unei colecții

Interfața de gestionare a resurselor din cadrul unei colecții este concepută pentru a ajuta profesorii să își gestioneze eficient resursele educaționale private. Această funcționalitate este activată la accesarea unei resurse și le permite profesorilor să organizeze, să modifice și să controleze accesul la resursele lor în cadrul unei colecții. Astfel, se asigură că resursele sunt actualizate, relevante și partajate în mod corespunzător.

Interfața oferă următoarele funcționalități pentru gestionarea resurselor:

-  **Editare:** Această opțiune le permite profesorilor să actualizeze informațiile asociate unei resurse, cum ar fi titlul, descrierea, conținutul (dacă este cazul) sau etichetele. Aceasta asigură menținerea resursei ca fiind corectă, relevantă și aliniată obiectivelor colecției.
-  **Ștergere:** Această opțiune le permite profesorilor să șteargă definitiv o resursă care nu mai este necesară sau relevantă pentru etapa respectivă. Aceasta contribuie la menținerea colecției bine organizate și focalizate pe conținutul relevant.
-  **Publicare:** Această opțiune le permite profesorilor să publice o resursă, făcând-o disponibilă altor profesori sau cursanți. O copie a resursei va fi creată atât în interfața „Repository – Resources”, cât și

în interfața „My Workspace – Resources”. Această opțiune facilitează partajarea materialelor educaționale valoroase.

-  sau  **Vizibilitate:** Această opțiune le permite profesorilor să stabilească nivelul de vizibilitate al unei resurse, determinând dacă aceasta va fi afișată în lista proprie de resurse private din componenta „**Spațiul meu de lucru**” (My Workspace). Această funcționalitate contribuie la menținerea unei liste de resurse private curate și bine organizate, deoarece colecțiile sunt adesea alcătuite din mai multe resurse, iar afișarea individuală a fiecăreia dintre acestea ar putea genera aglomerare inutilă.

5.3.2. Funcționalitățile resurselor private

Resursele private reprezintă unități de conținut de dimensiuni reduse (bite-sized units) integrate în fluxul metodologic Biomimicry (Biomimicry Pipeline), create și gestionate de profesori individuali. Aceste resurse sunt asociate fiecărei etape a metodologiei Biomimicry și sunt păstrate exclusiv în colecțiile private ale profesorului, fără a fi partajate cu alți utilizatori.

5.3.3. Fluxul metodologic Biomimicry (Biomimicry Pipeline)

Funcționalitatea Fluxului metodologic Biomimicry oferă profesorilor o abordare structurată și organizată pentru integrarea principiilor biomimetismului în materialele didactice. Aceasta le permite să navigheze cu ușurință prin cele șase etape ale metodologiei Biomimicry, contribuind la creșterea eficienței și eficacității procesului de predare și învățare.

Un alt rol esențial al structurii fluxului metodologic este facilitarea gestionării eficiente a resurselor digitale specifice fiecărei etape, asigurând organizarea corespunzătoare a tuturor materialelor și resurselor și accesul facil la acestea.

Descriere detaliată a funcționalității

1. Prezentare generală organizată și navigare pas cu pas:

- **Obiectiv:** Să ofere profesorilor o imagine clară și structurată asupra materialelor didactice și să permită accesul rapid la fiecare etapă a metodologiei.
- **Descriere:** Interfața afișează cele șase etape ale metodologiei Biomimicry într-un mod organizat vizual, fiecare etapă fiind reprezentată printr-un buton de culoare diferită. Această codificare prin culori facilitează identificarea rapidă a etapelor și navigarea între acestea. Navigarea pas cu pas le permite utilizatorilor să parcurgă procesul într-un mod sistematic și clar, fără riscul de confuzie..



Figura 17. Fluxul metodologic Biomimicry codificat prin culori

2. Informații detaliate și îndrumare:

- **Obiectiv:** Să ofere îndrumare cuprinzătoare profesorilor cu privire la modul de structurare a materialelor didactice.
- **Descriere:** La accesarea fiecărei etape, sunt afișate informații detaliate care explică semnificația etapei respective. Este furnizată o definiție clară a etapei din cadrul metodologiei Biomimicry, pentru a permite profesorilor să înțeleagă ce se așteaptă de la ei în etapa respectivă.

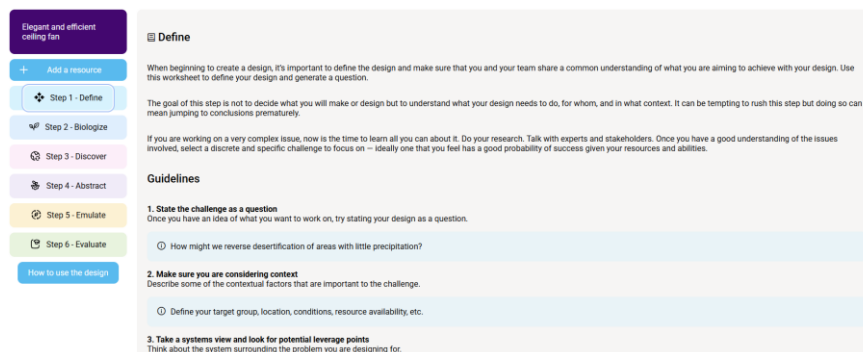


Figura 18. Descrierea etapei Define (Definire)

3. Exemplu practic:

- **Obiectiv:** Să ofere exemple practice și surse de inspirație pentru aplicarea principiilor biomimetismului în contexte reale.
- **Descriere:** Fiecare etapă este însoțită de un exemplu real care ilustrează conținutul și rezultatele așteptate pentru etapa respectivă. Este important de menționat că exemplul are exclusiv rol orientativ pentru profesori și cursanți și nu face obiectul activităților sau discuțiilor din cadrul colecției respective. Platforma oferă acest exemplu doar pentru a ajuta profesorii și cursanții să vizualizeze, de la început până la sfârșit, modul în care biomimetismul poate fi aplicat într-un scenariu din lumea reală.

The example tackles the challenge of reverse desertification of areas with little precipitation and explains how the biological strategy of mangroves can help people identify solutions to this challenge.

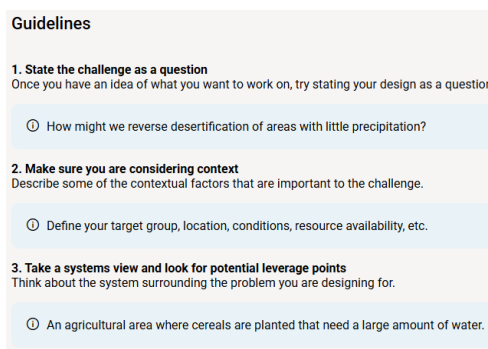


Figura 19. Exemplul oferit

5.3.4. Tipuri de resurse disponibile

The Add a resource feature allows teachers to add various types of educational resources and is designed to enrich a collection and enhance the learning experience. By providing multiple options, teachers can cater to different teaching methodologies and student needs, ensuring a more dynamic and engaging educational environment.

La accesarea acestei funcționalități, profesorii au posibilitatea de a defini o resursă pentru o anumită etapă a metodologiei sau de a adăuga o resursă existentă din Depozitul de resurse (Repository).



Figura 20. Panoul de definire a resurselor

Interfața oferă următoarele funcționalități:

-  **Resursă de tip document:** Pentru a adăuga materiale textuale, cum ar fi fișiere PDF, documente Word sau alte tipuri de fișiere bazate pe text. Profesorii pot conecta documente care oferă informații detaliate, instrucțiuni sau conținut suplimentar asociat colecției.

La definirea unei resurse bazate pe text, profesorii trebuie să introducă titlul resursei, o scurtă descriere, adresa URL și să selecteze din meniul cu file etapa în care resursa va fi inclusă. După completarea acestor

informații, profesorii trebuie să facă clic pe butonul de salvare pentru a salva resursa.



Figura 21. Interfața pentru definirea unei resurse de tip document

- 
Resursă video: Pentru a adăuga materiale video care completează și sprijină procesul de învățare. Profesorii pot include videoclipuri care oferă explicații, demonstrații, exemple practice sau informații suplimentare relevante pentru colecție.

La definirea unei resurse video, profesorii trebuie să introducă titlul resursei, o scurtă descriere, adresa URL și să selecteze din meniul cu file etapa în care resursa va fi inclusă. După completarea acestor informații,

profesorii trebuie să facă clic pe butonul de salvare  pentru a salva resursa.

Figura 22. Interfața pentru definirea unei resurse video

- 
Resursă de tip spațiu interactiv – canvas: Pentru a facilita activități interactive individuale sau colaborative. Această funcționalitate le permite profesorilor să creeze un spațiu interactiv în care cursanții pot

lucra individual sau în colaborare. La definirea unei resurse de tip spațiu interactiv (Canvas), profesorii trebuie să introducă titlul resursei și o scurtă descriere, să selecteze din meniul cu file etapa în care resursa va fi inclusă și să facă clic pe butonul de salvare pentru a salva resursa. ([Pentru informații suplimentare privind interfața Canvas, consultați secțiunea 5.3.5 „Interfața Canvas”e](#))

Figura 23. Interfața pentru definirea unei resurse de tip spațiu interactiv

-  **Resursă H5P:** Pentru a integra conținut interactiv. Resursele H5P le permit profesorilor să adauge elemente interactive, precum chestionare, prezentări și videoclipuri, făcând experiența de învățare mai atractivă și mai captivantă. La definirea unei resurse H5P, profesorii trebuie să introducă titlul resursei, o scurtă descriere, linkul de integrare H5P (H5P embed link), să selecteze din meniul cu file etapa în care resursa va fi inclusă și să facă clic pe butonul de salvare  pentru a salva resursa ([Pentru informații suplimentare privind interfața H5P, consultați secțiunea 5.3.4 „Interfața H5P”.](#))

Figura 24. Interfața pentru definirea unei resurse H5P

- Pick a resource from repository** **Adăugarea unei resurse din Spațiul de resurse (Repository):** Pentru a integra în fluxul metodologic o resursă publică deja existentă. Profesorii pot selecta resurse din Depozitul de resurse (Repository) și își pot structura colecția pe baza acestora. Această funcționalitate poate simplifica procesul de creare a colecției, deoarece asigură faptul că resursa a fost deja verificată și validată. La selectarea unei resurse din Depozitul de resurse (Repository), va fi afișată o fereastră pop-up care conține lista resurselor disponibile. Profesorii trebuie doar să facă clic pe resursa dorită, iar aceasta va fi inclusă automat în fluxul metodologic (pipeline).

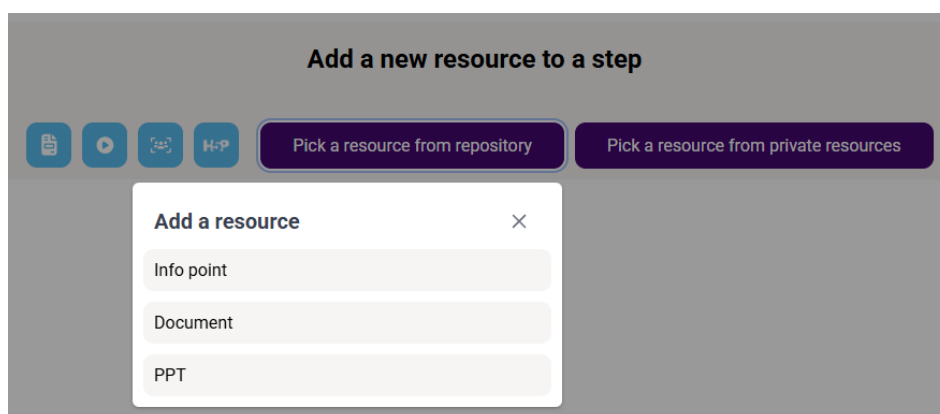
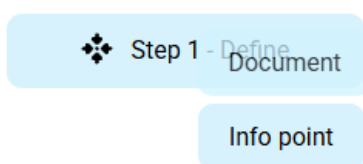


Figura 25. Fereastră pop-up cu lista resurselor disponibile în Depozitul de resurse

Resursa va fi adăugată automat la etapa în care a fost definită inițial, însă profesorii o pot muta într-o altă etapă prin utilizarea funcției de tip „drag-and-drop”. Operațiunea de tragere și plasare trebuie realizată la nivelul butonului corespunzător etapei.

Atenție!

Dacă profesorii mută resursa într-o altă etapă, trebuie să fie conștienți că specificul și relevanța resursei vor fi asociate noii etape. Prin urmare, este responsabilitatea acestora să verifice dacă resursa este adecvată și relevantă pentru etapa în care a fost mutată.



- **Pick a resource from private resources** **Adăugarea unei resurse din resursele private.** Pentru a utiliza resursele personale disponibile în interfața Resurse din cadrul componentei „Spațiul meu de lucru” (My Workspace). Această funcționalitate le permite profesorilor să selecteze resurse din propria colecție privată, asigurând faptul că materialele rămân exclusive și adaptate nevoilor lor specifice. Această funcționalitate încurajează reutilizarea resurselor existente. La selectarea unei resurse din lista de resurse private, va fi afișată o fereastră pop-up care conține lista resurselor proprii disponibile. Profesorii trebuie doar să facă clic pe resursa dorită, iar aceasta va fi inclusă automat în fluxul metodologic (pipeline).

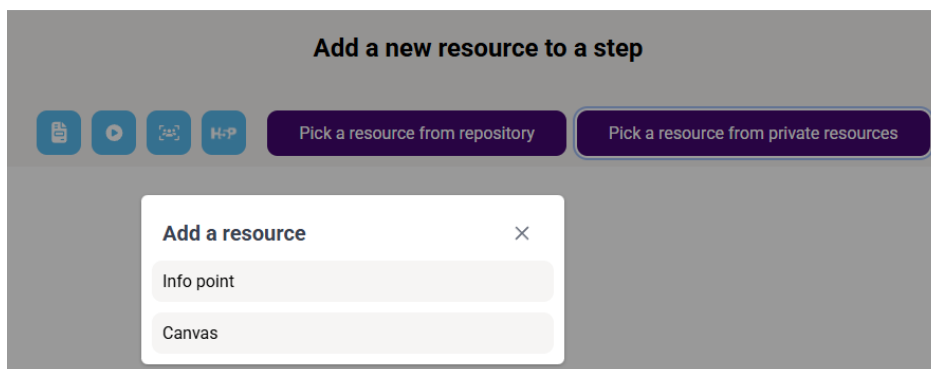
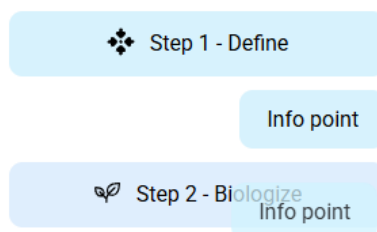


Figura 26. Fereastră pop-up cu lista resurselor disponibile în interfața resurselor private

Resursa va fi adăugată automat la etapa în care a fost definită anterior, însă profesorii o pot muta într-o altă etapă utilizând funcționalitatea de tip „drag-and-drop” (tragere și plasare). Operațiunea de tragere și plasare trebuie realizată la nivelul butonului corespunzător etapei.

Atenție!

Dacă profesorii mută resursa într-o altă etapă, trebuie să fie conștienți că specificul acelei resurse va fi asociat noii etape. Prin urmare, este necesar să verifice dacă resursa este relevantă și adecvată pentru etapa în care a fost mutată.



5.3.5. Interfața Canvas

Interfața Canvas din cadrul fluxului metodologic Biomimicry reprezintă un spațiu de lucru interactiv destinat activităților individuale și colaborative. Aceasta facilitează implicarea cursanților, permițându-le să răspundă la întrebări specifice fiecărei etape a metodologiei Biomimicry și să își publice răspunsurile în diferite

formate. Acest spațiu de lucru îi ajută pe profesori să organizeze într-un mod mai structurat întrebările sau sarcinile atribuite cursanților (utilizând funcționalitatea de definire a nivelului), oferindu-le în același timp cursanților posibilitatea de a-și organiza ideile, de a împărtăși perspective și de a realiza conexiuni vizuale între concepte, ceea ce face procesul de învățare mai dinamic și mai interactiv.

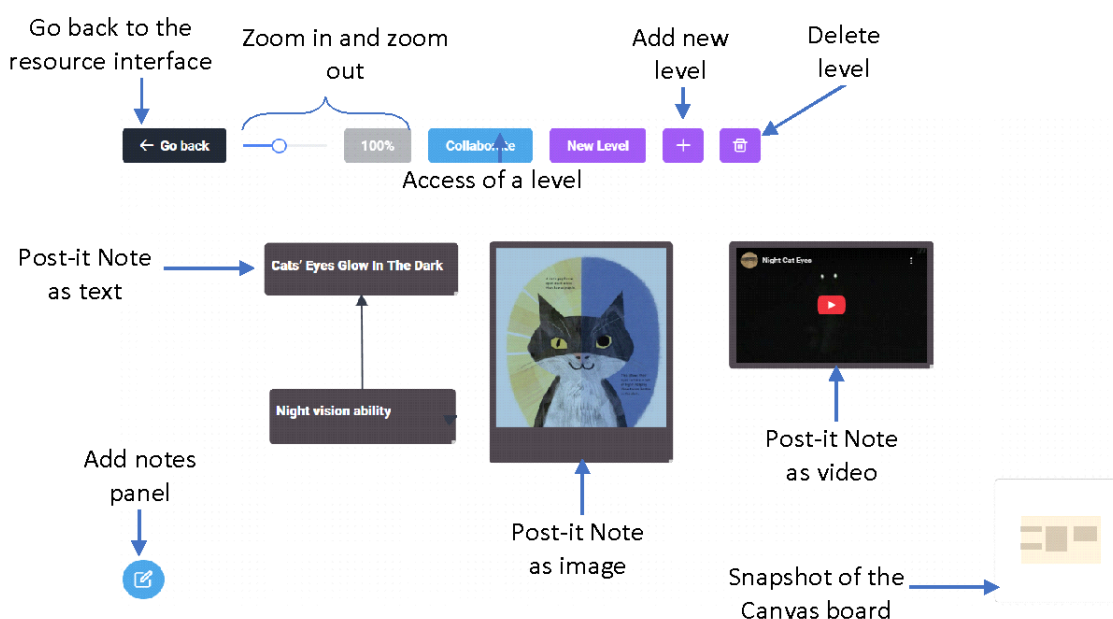


Figura 27. Interfața Canvas

Interfața oferă următoarele funcționalități:

1. **← Go back** **Revenire la interfața resursei**
 - **Obiectiv:** Să asigure revenirea facilă la interfața principală a resursei și să faciliteze navigarea între diferitele componente ale platformei.
 - **Descriere:** Această funcționalitate le permite utilizatorilor să revină la interfața resursei, asigurând o navigare fluentă între diferitele componente ale platformei.

2. **Mărirea și micșorarea zonei de lucru (tabla albă)**

- **Obiectiv:** Să permită ajustarea modului de vizualizare a spațiului de lucru pentru o mai bună vizibilitate și gestionare a conținutului.
- **Descriere:** Controale care le permit utilizatorilor să mărească zona de lucru pentru a examina mai atent detaliile sau să o micșoreze pentru a obține o imagine de ansamblu asupra întregului spațiu de lucru.

3. **Niveluri de acces (panou cu file)**

- **Obiectiv:** Să organizeze spațiul de lucru în diferite secțiuni sau niveluri, pentru o structură mai clară și mai eficientă. Această funcționalitate este utilizată pentru organizarea întrebărilor sau a sarcinilor de lucru.
- **Descriere:** Utilizatorii pot naviga între diferitele niveluri din cadrul spațiului de lucru, fiecare reprezentând o secțiune sau o etapă distinctă a proiectului lor.

4. **Adăugarea unor niveluri noi:**

- **Obiectiv:** To expand the workspace by creating new sections or levels.
- **Descriere:** O funcționalitate care permite utilizatorilor să adauge niveluri noi în cadrul spațiului de lucru, oferind mai mult spațiu pentru organizarea notițelor, resurselor și activităților.

5. **Ștergerea nivelurilor:**

- **Obiectiv:** Să permită eliminarea secțiunilor inutile sau învechite din spațiul de lucru.
- **Descriere:** Utilizatorii pot șterge nivelurile care nu mai sunt necesare, contribuind la menținerea unui spațiu de lucru organizat și relevant.



6. Panou pentru adăugarea notițelor:

- **Obiectiv:** Să permită utilizatorilor să adauge diverse tipuri de conținut în spațiul de lucru.
- **Descriere:** Utilizatorii pot crea notițe și adăuga diferite tipuri de conținut în cadrul fiecărui nivel al spațiului de lucru. ([Pentru informații detaliate privind funcționalitățile notițelor, consultați secțiunea 5.3.5.1 „Panoul notițelor de tip Post-it”](#))
- **Available options:**
 -  **Notițe de tip Post-it text:** Pentru notițe rapide bazate pe text.
 -  **Notițe Post-it cu imagini:** Pentru reprezentarea vizuală a conceptelor sau ideilor.
 -  **Video post-it notes:** To provide multimedia explanations or demonstrations.
 -  **Conexiuni prin săgeți:** Pentru a crea legături vizuale între notițe, evidențiind relațiile și conexiunile dintre acestea.



Figura 28. Panoul notițelor de tip Post-it

7. Snapshot of the canvas board:

- **Obiectiv:** Să ofere o imagine de ansamblu asupra poziției curente a utilizatorului în cadrul spațiului de lucru.
- **Descriere:** O mini-hartă afișată în colțul din dreapta jos indică poziția curentă a utilizatorului pe tabla Canvas, ajutându-l să navigheze mai ușor în cadrul spațiului de lucru.



8. Tablă albă punctată:

- **Obiectiv:** Să ofere un spațiu clar și bine organizat pentru gestionarea notițelor.
- **Descriere:** Tabla Canvas este afișată pe un fundal alb punctat, oferind un spațiu de lucru clar și structurat în care utilizatorii pot vizualiza, gestiona și organiza notițele după propriile preferințe.

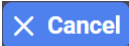
5.3.5.1 Panoul notițelor de tip Post-it

Panoul notițelor de tip Post-it din interfața Canvas este un instrument esențial pentru organizarea și vizualizarea informațiilor. Acesta le permite profesorilor să

creeze, să editeze și să conecteze diferite tipuri de notițe, facilitând structurarea ideilor, schimbul de perspective și colaborarea eficientă. Această funcționalitate îmbunătățește experiența de învățare prin oferirea unui spațiu de lucru flexibil și interactiv, care acceptă diverse tipuri de conținut.

Panoul notițelor de tip Post-it oferă următoarele funcționalități:

1. Notițe de tip Post-it bazate pe text:

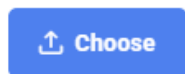
-  **Adăugarea unei notițe bazate pe text:** Pentru a adăuga o notiță, profesorii trebuie să facă clic pe pictograma corespunzătoare pentru a crea o nouă notiță bazată pe text. Notița este afișată automat. Pentru a o edita (a deschide editorul), profesorii trebuie să facă dublu clic pe notiță. Se deschide un editor în care profesorii pot introduce textul.
- **Scopul notițelor de tip Post-it bazate pe text:** Aceste notițe conțin text, permițând utilizatorilor să adauge informații scrise direct pe tabla Canvas.
- **Funcționalități:**
 -  **Salvare:** Buton utilizat pentru salvarea textului introdus. După salvare, notița va afișa textul salvat pe tabla Canvas.
 -  **Anulare:** Buton utilizat pentru anularea modificărilor efectuate în timpul editării și revenirea notiței la starea sa anterioară.
 -  **Ștergere:** Buton utilizat pentru eliminarea definitivă a notiței de pe tabla Canvas.
 -  **Schimbarea culorii:** Buton utilizat pentru a permite profesorilor să schimbe culoarea de fundal a notiței, contribuind la clasificarea sau prioritizarea vizuală a informațiilor.
 - **Modificare:** Pentru a modifica o notiță existentă, profesorii trebuie să facă dublu clic pe notiță pentru a deschide modul de editare.

2. Notițe de tip Post-it bazate pe imagini



- **Adăugarea notițelor de tip Post-it bazate pe imagini:** Pentru a adăuga o notiță de tip Post-it bazată pe imagini, profesorii trebuie să facă clic pe pictograma corespunzătoare pentru a crea o nouă notiță de acest tip. Va fi afișată o fereastră pop-up în care profesorii pot fie să adauge un link către imagine, fie să încarce o imagine de pe calculatorul lor. Imaginea este adăugată automat pe tabla Canvas după încărcare sau după introducerea linkului.
- **Scopul notițelor de tip Post-it bazate pe imagini:** Aceste notițe conțin imagini, permițând utilizatorilor să adauge conținut vizual pe tabla Canvas.
- **Funcționalități:**
 - **Câmp pentru URL:** Câmp utilizat pentru introducerea linkului (URL) imaginii.

Enter the image URL



- **Butonul „Alege”:** Buton utilizat pentru încărcarea unei imagini de pe calculator.
- **Modificare:** Pentru a actualiza imaginea, profesorii trebuie să facă dublu clic pe notiță și să înlocuiască URL-ul inițial cu unul nou. Atunci când este activat modul de editare, profesorii pot actualiza, anula sau șterge notița.

3. Notiță de tip Post-it bazată pe videoclipuri



- **Adăugarea unei notițe bazate pe videoclipuri:** Pentru a adăuga o notiță de tip Post-it bazată pe videoclipuri, profesorii trebuie să facă clic pe pictograma corespunzătoare pentru a crea o nouă notiță de acest tip. Va fi afișată o fereastră pop-up în care profesorii pot introduce linkul către

videoclip. Videoclipul este adăugat automat pe tabla Canvas după introducerea linkului.

- **Scopul notițelor de tip Post-it bazate pe videoclipuri:** Aceste notițe conțin videoclipuri, permițând utilizatorilor să adauge conținut multimedia pe tabla Canvas.
- **Funcționalități:**
 - **Câmp pentru URL:** câmp utilizat pentru introducerea linkului (URL) videoclipului.

Enter the video URL



- **Modificare:** Pentru a actualiza videoclipul, profesorii trebuie să facă dublu clic pe notiță și să înlocuiască URL-ul inițial cu unul nou. Atunci când este activat modul de editare, profesorii pot actualiza, anula sau șterge notița.

4. Conexiuni prin săgeți

Scopul conexiunilor prin săgeți: Săgețile sunt utilizate pentru a conecta vizual diferite notițe, evidențiind relațiile dintre acestea și fluxul informațiilor.

Definirea pașilor săgeții:



- Adăugarea unei săgeți:** Profesorii trebuie să facă clic pe pictograma corespunzătoare pentru a crea o săgeată.
- Selectarea notiței sursă:** Puncte de conectare apar în jurul fiecărei notițe. O notificare îi solicită profesorului să selecteze notița sursă. Profesorii trebuie să facă clic pe punctul superior al notiței sursă pentru a începe realizarea conexiunii.

Cats' Eyes Glow In The Dark



Source note



Select the note you want your arrow to start from!

- c) **Selectarea notiței țintă:** O notificare îi informează pe profesori să selecteze a doua notiță pentru a finaliza conexiunea. Profesorii trebuie să facă clic pe punctul superior al notiței țintă.



Destination note



Arrow was created

- d) **Personalizarea săgeții:** După realizarea conexiunii, pentru a personaliza săgeata, profesorii pot face clic pe aceasta pentru a deschide un panou din care pot:

-  **Modifica grosimea:** ajusta grosimea săgeții.
-  **Modifica culoarea:** schimba culoarea săgeții pentru o diferențiere vizuală mai bună.
-  **Modifica tipul:** selecta stilul săgeții (de exemplu, continuă sau întreruptă).
-  **Șterge săgeata:** elimina conexiunea realizată prin săgeată.



5.4. Clasele mele

Această componentă reprezintă modulul de lucru în echipă (teamwork module), conceput pentru a facilita activitățile individuale și colaborative desfășurate de cursanții din învățământul și formarea profesională (VET). Componenta le

permite profesorilor să creeze și să gestioneze medii digitale în care cursanții pot participa atât la activități individuale, cât și la activități colaborative:

- **Activități individuale:** Profesorii pot crea clase în cadrul cărora cursanții lucrează în mod independent la sarcini de lucru sau proiecte.
- **Collaborative work:** Teachers can also create collaborative spaces where students work in teams.

Această componentă oferă mai multe avantaje esențiale care evidențiază relevanța și valoarea predării hibride pentru profesori:

- **Flexibilitate în metodele de predare:** Abordarea hibridă le permite profesorilor să își adapteze metodele de predare pentru a răspunde diferitelor stiluri de învățare și obiective educaționale. Aceștia pot alterna cu ușurință între activități individuale și activități colaborative.
- **Colaborare structurată:** Prin utilizarea unor structuri predefinite, precum Procesul de Proiectare Biomimetică (Biomimicry Design Process), profesorii pot ghida cursanții în realizarea unor proiecte complexe într-un mod sistematic. Acest lucru contribuie la menținerea clarității și concentrării pe parcursul întregului proiect.
- **Creșterea implicării cursanților:** Oferirea posibilității cursanților de a prelua roluri de monitorizare contribuie la creșterea nivelului lor de implicare și responsabilitate. De asemenea, aceasta favorizează dezvoltarea unui sentiment de apartenență, asumare și responsabilitate față de propriul proces de învățare.
- **Gestionare eficientă:** Sistemul bazat pe coduri de înscriere simplifică procesul de administrare a accesului la clase, facilitând pentru profesori monitorizarea participării și a progresului cursanților.

Prezentarea generală a interfeței „Clasele mele”

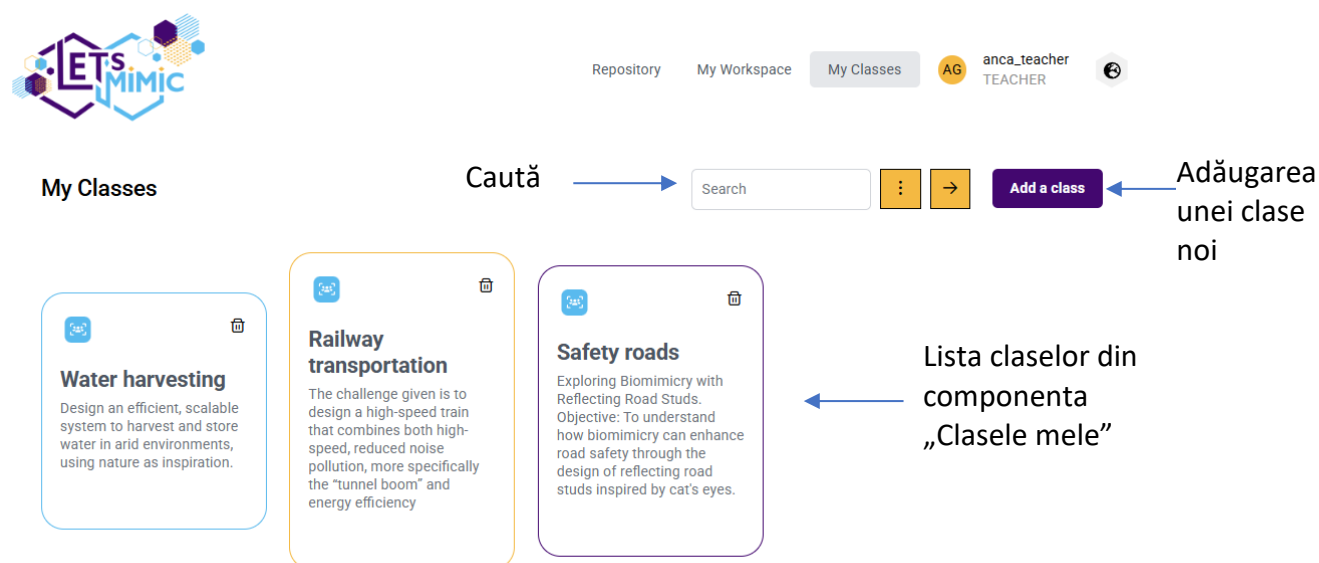


Figura 29. Interfața „Clasele mele”

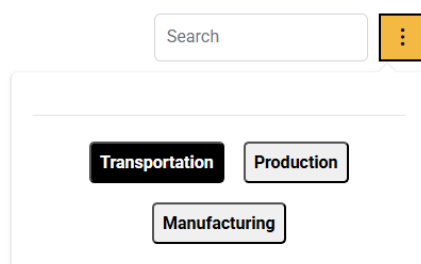
Interfața „Clasele mele” este structurată în jurul a trei funcționalități principale:

- 1. Căutare:** Funcția de căutare permite afișarea unor clase specifice, filtrate după titlu. Această componentă oferă două opțiuni principale de căutare:
 - a. Căutare după titlu:** Profesorii pot filtra clasele prin introducerea titlului în câmpul de căutare. Sistemul filtrează automat și afișează clasele relevante pe baza titlului introdus. Această funcționalitate le permite profesorilor să identifice rapid clasele dorite după titlu, sporind eficiența și economisind timp în procesul de căutare a unui anumit conținut.

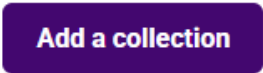


- b. **Căutare după etichetă:** Pentru a efectua o căutare după etichetă,

profesorii trebuie să facă clic pe butonul  și să selecteze o etichetă din lista de etichete disponibilă. Sistemul filtrează apoi și afișează clasele asociate etichetei selectate. Căutarea bazată pe etichete permite profesorilor să identifice materiale încadrate în anumite domenii tematice sau asociate unei anumite etape a metodologiei Biomimicry. Această metodă de filtrare facilitează organizarea și accesarea conținutului relevant pentru obiective educaționale sau teme specifice.



2. **Definirea clasei:** Această funcționalitate le permite profesorilor să creeze o clasă nouă. Procesul implică adăugarea unui titlu și a unei descrieri, definirea etichetelor (tagurilor) și selectarea colecției relevante pentru clasa respectivă.



- a) : Acest buton este utilizat pentru crearea unei noi colecții și este disponibil în interfața Colecții private.
- b) **Formularul clasei:** Acest formular le permite profesorilor să definească o nouă clasă prin adăugarea titlului, descrierii și a etichetelor (tagurilor) asociate.

New collection ×

Title

Description

New tag

Select a collection ▼

✓ Save

- c) **Definirea etichetelor în cadrul formularului colecției:** Această opțiune le permite profesorilor să definească mai multe etichete (taguri) relevante pentru colecția respectivă.

Exemple de etichete:

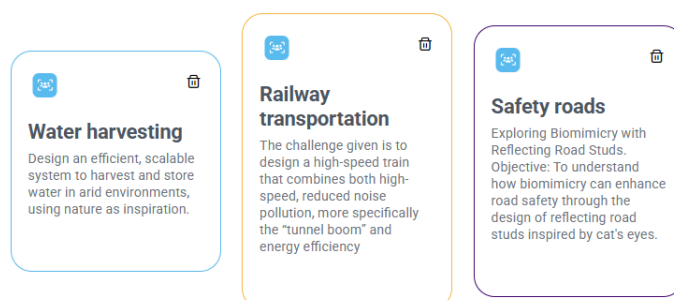
Renewable energy Buildings

- **Adăugarea unei etichete**, pentru a adăuga o etichetă, profesorii trebuie să introducă numele etichetei și apoi să apese tasta ENTER. Pot fi definite mai multe etichete.
- **Ștergerea unei etichete**, pentru a șterge o etichetă, profesorul trebuie să facă clic pe eticheta respectivă din listă.

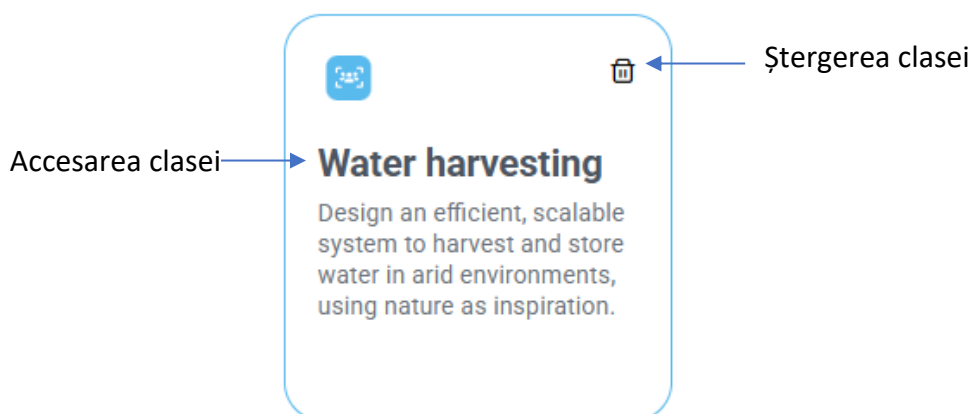
- f) Select a collection ▼ **Selectarea unei colecții:** Această opțiune le permite profesorilor să selecteze o colecție specifică tematicii clasei.

- g) ✓ Save **Salvarea clasei:** Acest buton, disponibil în cadrul formularului colecției, este utilizat pentru salvarea colecției.

3. **Lista claselor (afișată sub formă de carduri):** Clasele sunt prezentate sub formă de carduri, prin intermediul cărora profesorii pot accesa și șterge o clasă.



5.4.1. Funcționalități generale ale claselor

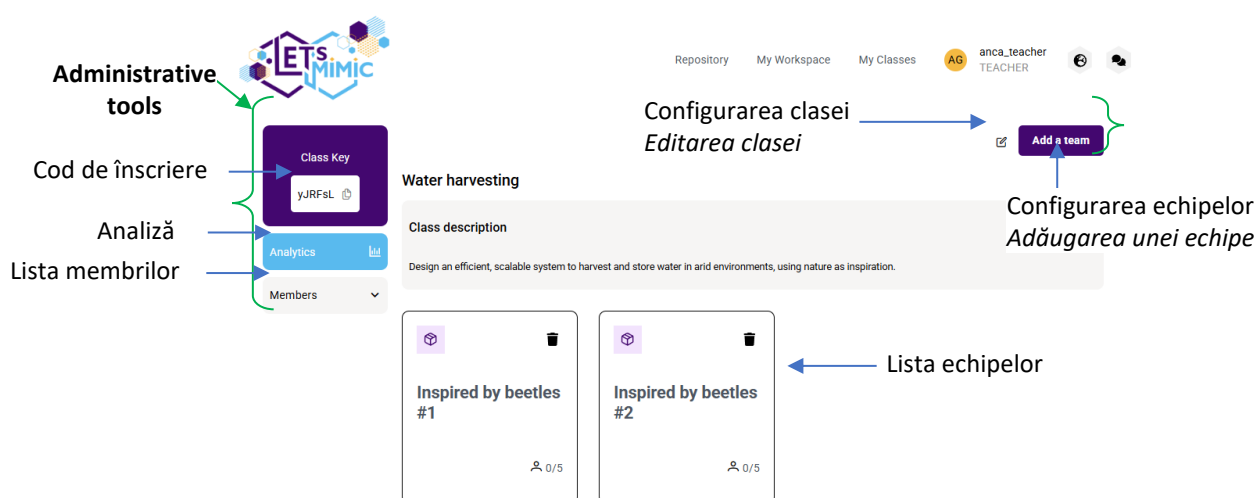


Funcționalitățile generale ale unei clase sunt următoarele:

- **Accesarea și vizualizarea unei clase:** Pentru a accesa și vizualiza o clasă, profesorii trebuie să facă clic pe cardul corespunzător clasei. Această acțiune deschide o nouă pagină, în cadrul căreia profesorii pot explora tabloul de bord al clasei (Class Dashboard) și pot gestiona clasa respectivă.
-  **Ștergere:** Această funcționalitate le permite profesorilor să elimine definitiv o clasă de pe platformă.

5.4.2. Tabloul de bord al clasei

Componenta de gestionare a clasei este concepută pentru a simplifica organizarea și monitorizarea activităților didactice centrate pe colecții de lucru în echipă, dedicate unor subiecte specifice. Aceasta oferă profesorilor o interfață centralizată pentru gestionarea înscrierii în clasă, monitorizarea implicării cursanților și facilitarea învățării colaborative prin crearea și organizarea structurată a echipelor.



Prezentarea generală a clasei

Figura 30. Tabloul de bord al clasei

Interfața de gestionare a clasei oferă următoarele funcționalități:

- Configurarea clasei
- Configurarea echipelor
- Instrumente administrative
- Prezentarea generală a clasei

5.4.2.1. Configurarea clasei (Panoul superior)

The diagram illustrates the 'Class Configuration' form. It includes the following elements:

- Câmp pentru titlu** (Title field): Points to the 'Title' input field containing 'Water harvesting'.
- Câmp pentru descriere** (Description field): Points to the 'Description' text area containing the text 'Design an efficient, scalable system to harvest and store water in arid environments, using nature as inspiration.'
- Definirea** (Definition): Points to the 'New tag' input field.
- Modificarea tipului de gestionare a clasei** (Change class management type): Points to the 'Team creation by Students' toggle switch.
- Salvarea datelor** (Save data): Points to the 'Save' button.

Figura 31. Formularul de configurare a clasei

Acest panou oferă funcționalități pentru personalizarea configurării clasei, inclusiv editarea descrierii clasei și definirea echipelor de cursanți pe baza unei colecții specifice.

-  **Butonul de editare:** Acest buton le permite profesorilor să actualizeze titlul și descrierea clasei pentru a reflecta modificările privind tematica, obiectivele sau tipul de gestionare al clasei.

Funcționalitățile formularului de editare oferă următoarele opțiuni:

- **Câmp pentru titlu**

Title

- **Câmp pentru descriere:**

Description

Design an efficient, scalable system to harvest and store water in arid environments, using nature as inspiration.

○ Tag definition:

Transportation

New tag

- **Comutator pentru modificarea tipului de gestionare:** Această funcționalitate oferă posibilitatea de a atribui cursanților rolul de monitorizare a echipelor și a procesului de învățare. Aceasta nu doar îi responsabilizează pe cursanți, ci contribuie și la dezvoltarea abilităților lor de leadership și organizare.

- Clasă gestionată de profesor -

Team creation by Students: ☐

- Clasă gestionată de cursanți -

Team creation by Students: ☒



Save

- **Buton pentru salvarea datelor**

5.4.2.2. Configurarea echipelor (Panoul superior)

Acest panou oferă funcționalități pentru crearea de echipe noi, inclusiv posibilitatea de a ajusta numărul de echipe care vor fi create și numărul maxim de cursanți din fiecare echipă.

Add a team

- **Buton pentru adăugarea unei echipe:** Acest buton le permite profesorilor să creeze echipe noi pentru clasa respectivă.

Panoul de adăugare a unei echipe oferă următoarele funcționalități:

- **Ajustarea numărului maxim de membri per echipă:**

Team Members:



- **Adjusting the number of teams to be created:**

Copies:



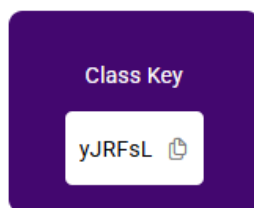
✓ Save

- **Buton pentru crearea echipelor.**

5.4.2.3. Instrumente administrative (Panoul din stânga)

Acest panou oferă funcționalități care sprijină administrarea clasei, precum generarea codurilor de înscriere, vizualizarea analizelor clasei și gestionarea listei cursanților înscriși.

- **Cod de înscriere:** Un cod unic care le permite cursanților să se înscrie singuri în clasă, simplificând procesul de acces și integrare în activitățile desfășurate în cadrul acesteia.



- 
Analiza clasei: Oferă informații privind participarea cursanților, activitatea echipelor și nivelul general de implicare în cadrul clasei.
- 
Lista membrilor: Afișează toți cursanții înscriși în clasă, permițând profesorilor să monitorizeze participarea acestora și distribuirea lor în echipe.

5.4.2.4. Prezentarea generală a clasei (Panoul central)

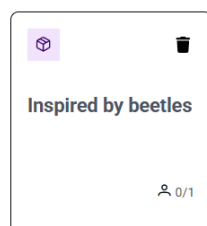
Acest panou afișează titlul clasei, descrierea acesteia și echipele active, oferind o imagine de ansamblu clară asupra structurii clasei și a activităților colaborative aflate în desfășurare.

- Titlul și descrierea clasei:** Prezintă tematica și obiectivele clasei, ajutând cursanții să își mențină orientarea către obiectivele de învățare stabilite.
- Lista echipelor (afișată sub formă de carduri):** Afișează toate echipele active, fiecare fiind asociată colecției specifice selectate la crearea clasei, oferind o imagine de ansamblu asupra activităților colaborative aflate în desfășurare.

Water harvesting

Class description

Design an efficient, scalable system to harvest and store water in arid environments, using nature as inspiration.



5.4.3. Gestionarea echipei – Interfața colecției în cadrul unei clase

Atunci când un profesor selectează cardul unei echipe din cadrul clasei, interfața se transformă într-o vizualizare dedicată a colecției, care reflectă structura metodologiei Biomimicry. Această interfață este concepută pentru a ghida atât profesorii, cât și cursanții prin procesul în șase etape, într-un mod clar, intuitiv și atractiv din punct de vedere vizual ([Pentru informații suplimentare, consultați secțiunea 5.3.3 „Fluxul metodologic Biomimicry” \(Biomimicry Pipeline\)](#))

5.4.3.1. Funcționalitățile cardului echipei

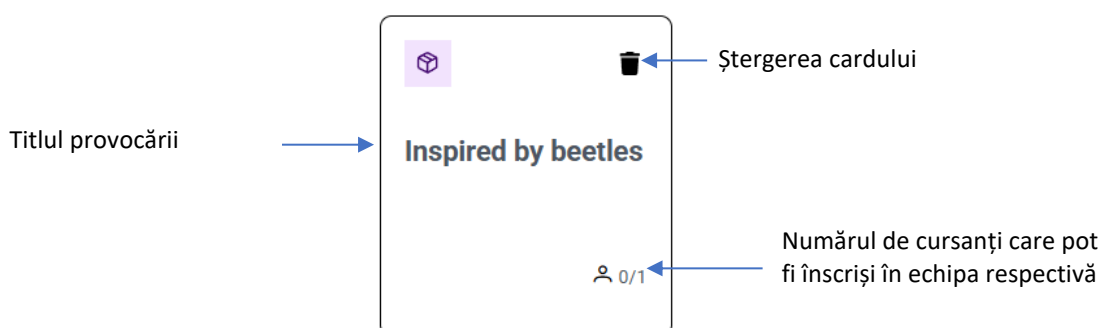


Figura 32. Cardul echipei în cadrul unei clase

Un card de echipă reprezintă un grup de cursanți din cadrul unei clase. Acesta constituie punctul de acces pentru explorarea progresului și a activităților desfășurate de echipă. Atunci când este selectat, se deschide o vizualizare detaliată a colecției asociate, adaptată metodologiei Biomimicry, permițând profesorilor și cursanților să aprofundeze procesul de inovare al echipei.

Înainte de accesarea interfeței colecției, fiecare card al echipei oferă dintr-o privire informații esențiale:

- **Descrierea colecției:** O scurtă prezentare a proiectului sau a temei pe care echipa o va explora.

- **Numărul de cursanți care pot fi înscriși în echipa respectivă:** Acest număr indică câți cursanți se pot alătura echipei, contribuind la gestionarea eficientă a dimensiunii grupurilor de lucru.
- **Buton de ștergere:** Permite profesorilor să elimine echipa atunci când este necesar, menținând controlul asupra organizării și gestionării clasei.

5.4.3.2. Vizualizarea colecției

Vizualizarea colecției din cadrul unui card de echipă este o interfață structurată, organizată pas cu pas, care reflectă cele șase etape ale procesului Biomimicry. Concepută pentru a fi intuitivă și atractivă din punct de vedere vizual, aceasta ajută echipele să parcurgă fiecare etapă, de la identificarea unei provocări până la dezvoltarea unor soluții inspirate din natură, transformând experiența de învățare într-una educativă și motivantă.

- Interfața evidențiază cele **șase etape ale metodologiei Biomimicry**, fiecare fiind reprezentată printr-un buton distinct, afișat într-o culoare specifică.
- Această dispunere cu **codificare cromatică îmbunătățește claritatea vizuală** și le permite utilizatorilor să identifice rapid și să navigheze cu ușurință între diferitele etape.
- **Navigarea pas cu pas** asigură o parcurgere logică a metodologiei, reducând riscul de confuzie și sprijinind o experiență de învățare structurată.

5.5. Tabloul de bord

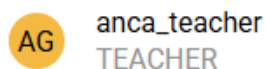
Tabloul de bord al utilizatorului reprezintă punctul central al experienței fiecărui profesor în cadrul platformei. Acesta oferă o imagine de ansamblu cuprinzătoare asupra contului, activităților viitoare și instrumentelor de planificare, toate fiind concepute pentru a sprijini implicarea, organizarea și monitorizarea progresului.

În loc să caute informații în diferite secțiuni ale platformei, profesorii sunt întâmpinați de o prezentare generală personalizată a claselor, progresului și activităților viitoare. Acest lucru contribuie la reducerea încărcării cognitive și le permite să se concentreze asupra aspectelor cu adevărat importante.

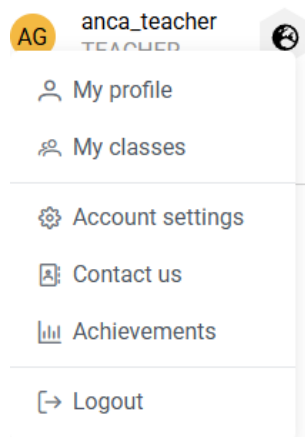
Funcționalitățile Tabloului de bord al utilizatorului sunt disponibile într-o listă derulantă care poate fi accesată atunci când profesorii fac clic pe pictograma avatarului. Lista derulantă servește drept un **panou de control personalizat**, asigurând acces rapid, printr-un singur clic, la acțiuni specifice utilizatorului, indiferent dacă profesorul dorește să își consulte profilul, să ajusteze setările sau să se deconecteze în siguranță.

Cum se accesează funcționalitățile Tabloului de bord al utilizatorului?

Pasul 1. Faceți clic pe pictograma avatarului din meniul situat în colțul din dreapta sus.



Pasul 2. Selectați funcționalitatea dorită din lista derulantă cu opțiuni disponibile.



5.5.1. Profilul meu

Funcționalitatea „Profilul meu” oferă o imagine de ansamblu completă asupra contului profesorului. Profesorii își pot vizualiza și gestiona informațiile personale, calendarul activităților și evenimentele viitoare. Aceasta reprezintă punctul central pentru monitorizarea activității și planificarea sarcinilor.

Pagina „Profilul meu” conține trei secțiuni:

1. **Secțiunea „Informații despre cont”:** Permite profesorilor să vizualizeze informațiile personale și datele asociate contului lor, cum ar fi: numele de utilizator, prenumele, numele de familie și rolul
2. **Calendar pentru planificarea activităților:** Această funcționalitate îi ajută pe profesori să își gestioneze timpul, să își planifice activitățile și să respecte termenele stabilite. Profesorii pot vizualiza clasele programate pentru o anumită zi și pot planifica alte activități sau clase viitoare.
3. **Evenimente viitoare (următoarele 7 zile):** Oferă o imagine clară și concentrată asupra activităților și evenimentelor care urmează în perioada imediat următoare, ajutând profesorii să își stabilească prioritățile și să aibă o perspectivă clară asupra activităților planificate.

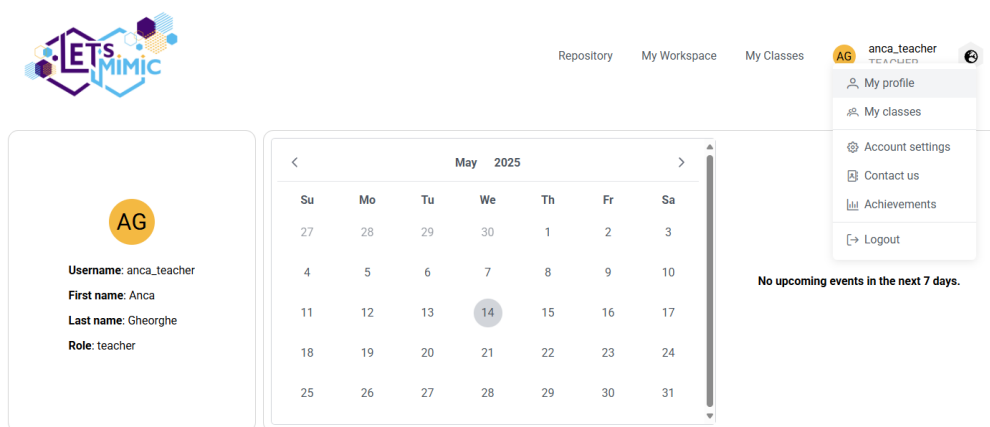


Figura 33. Tabloul de bord al profesorului – Pagina „Profilul meu”

5.5.2. Clasele mele

Este o legătură dedicată care conduce direct către clasele private ale profesorului. Această funcționalitate este concepută pentru profesori, oferind acces rapid și simplificat la gestionarea și monitorizarea propriilor cursuri private.

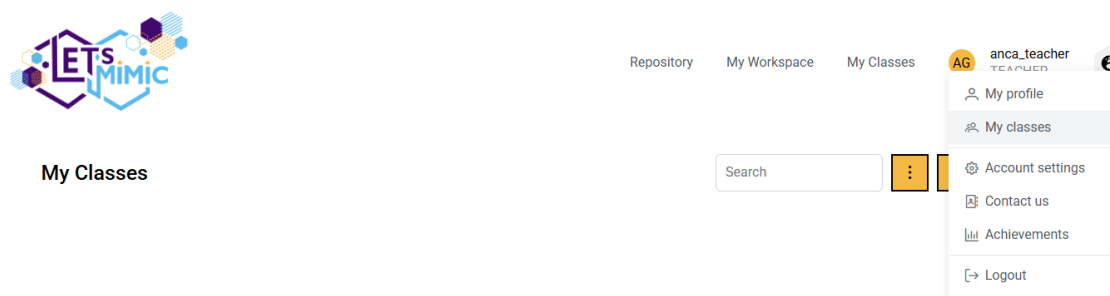


Figura 34. Tabloul de bord al profesorului – Legătură către pagina „Clasele mele”

5.5.3. Setările contului

Pagina „Setările contului” le permite utilizatorilor să își actualizeze cu ușurință informațiile personale, inclusiv prenumele, numele de familie și parola. Această funcționalitate asigură posibilitatea ca profesorii să își mențină datele de profil actualizate și să își protejeze securitatea contului prin intermediul unor controale simple și intuitive.

5.5.4. Contactați-ne

Funcționalitatea „Contactați-ne” din listă oferă profesorilor acces rapid la o pagină dedicată care conține toate datele de contact necesare. Fie că este vorba despre solicitarea de asistență, transmiterea unor întrebări sau furnizarea de feedback, această funcționalitate asigură posibilitatea utilizatorilor de a lua legătura cu ușurință cu echipa sau departamentul corespunzător.

5.5.5. Module de gamificare – Realizări

Modulul de gamificare din cadrul platformei Let's Mimic reprezintă un instrument puternic prin care profesorii pot crea un mediu de învățare mai atractiv și mai motivant. Prin integrarea unor elemente precum punctele de experiență (XP), barele de progres și recompensele care pot fi deblocate, profesorii pot încuraja participarea constantă și implicarea activă a cursanților.

Modulul urmărește să:

- Motivarea și recunoașterea implicării active și a contribuțiilor profesorilor pe platformă.
- Încurajarea utilizării constante a funcționalităților platformei care contribuie la îmbunătățirea procesului de predare
- Promovarea unui sentiment de realizare și dezvoltare profesională prin evidențierea progresului și a recompenselor obținute.

Modulul este conceput pentru a spori implicarea și motivația prin integrarea unor elemente specifice jocurilor în experiența de învățare. În centrul acestui modul se află o bară de progres care urmărește vizual acumularea punctelor de experiență (XP), obținute prin finalizarea sarcinilor și atingerea unor obiective importante în cadrul activităților desfășurate pe platformă.

În plus față de monitorizarea progresului, modulul include un sistem de recompense prin intermediul căruia profesorii pot debloca diverse recompense la atingerea unor praguri specifice de puncte de experiență (XP). Aceste recompense au rolul atât de a recunoaște efortul depus, cât și de a motiva utilizarea continuă și activă a platformei.

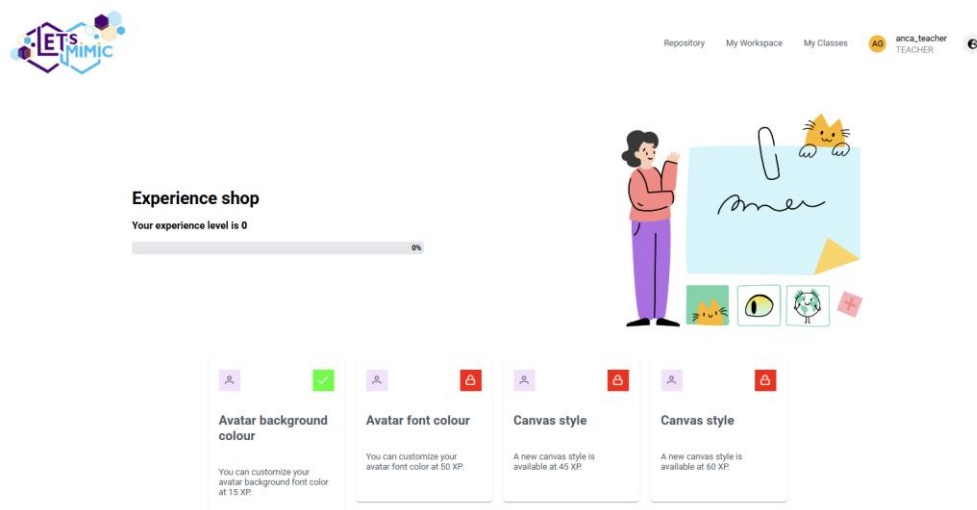


Figura 35. Tabloul de bord al profesorului – Modulul de gamificare: pagina „Realizări” (Achievements)

6. Concluzii

Manualul platformei Let's Mimic reprezintă un ghid cuprinzător conceput pentru a sprijini profesorii în utilizarea și valorificarea eficientă a funcționalităților platformei. De la procedurile inițiale de înregistrare și autentificare până la instrumente avansate, precum fluxul metodologic Biomimicry și modulele de gamificare, manualul oferă instrucțiuni pas cu pas și explicații contextuale care îi ajută pe profesori să utilizeze cu încredere mediul digital de predare.

Acest manual nu este doar un document tehnic de referință, ci și un instrument de sprijin pedagogic. El evidențiază rolurile și responsabilitățile profesorilor, ajutându-i să înțeleagă modul în care acțiunile lor contribuie la implicarea cursanților și la obținerea rezultatelor educaționale dorite. Prin prezentarea detaliată a funcționalităților componentelor principale, precum Depozitul de resurse (Repository), Spațiul meu de lucru (My Workspace), instrumentele de gestionare a claselor și interfețele interactive, cum ar fi H5P și Canvas, manualul facilitează integrarea resurselor digitale în activitatea didactică.

În plus, includerea componentelor precum Tabloul de bord (Dashboard), Setările contului (Account Settings) și modulele de gamificare evidențiază angajamentul platformei față de personalizare, motivare și dezvoltare profesională continuă. Profesorii sunt încurajați să exploreze și să experimenteze funcționalitățile disponibile într-un cadru bine structurat, susținut de o documentație clară care reduce curba de învățare și îmbunătățește experiența de utilizare.

Acest manual reprezintă o resursă esențială atât pentru utilizatorii noi, cât și pentru cei experimentați, oferind claritate, structură și suport. El reflectă misiunea platformei Let's Mimic de a promova medii de învățare inovatoare și autoreglate,

În care profesorii dispun de instrumentele și cunoștințele necesare pentru a-și inspira și ghida eficient cursanții.