

GOING DIGITAL IN A INNOVATIVE CLASSROOM



În perioada 11-15 iulie 2022, 6 profesori de la Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui au participat la cursul "Going Digital in a Innovative Classroom" organizat de ITC-International Training Center din Praga alături de profesori din România, Croația, Spania, Portugalia, Ungaria, Turcia și Grecia.

**ERASMUS+ - EXPERIENȚA CARE
"SCHIMBĂ VIEȚI, DESCHIDE MINȚI"!**

Cursul a fost organizat în cadrul proiectului de mobilități pentru educație școlară pe care Liceul "Ștefan Procopiu" îl implementează în perioada 01.09.2021-30.11.2022 (numărul de referință 2021-1-RO01-KA121-SCH-000007332) având un buget de 28 020 euro.



Erasmus+



10 MODULE

1. Competențele secolului XXI
2. Gamificarea în clasă
3. Utilizarea jocurilor pentru a facilita învățarea
4. Dezvoltarea gândirii critice și creative prin jocuri
5. Jocuri outdoor pentru învățare activă și utilizarea codurilor QR
6. Flipped Classroom/Clasa răsturnată
7. Strategii pentru planificarea eficientă a lecțiilor
8. Instrumente pentru prezentări eficiente
9. Instrumente pentru crearea de site-uri
10. Atelier de lucru



Sesiunile de învățare au îmbinat prezentările teoretice cu multe activități practice (individuale, de grup, în pereche) și au avut un pronunțat caracter aplicativ. Foarte interesant a fost faptul că primele 6 module au fost organizate prin aplicarea unor metode precum gamificarea și învățarea bazată pe jocuri în grupuri mixte. Pe parcursul activităților, profesorii au explorat diverse instrumentele digitale, au realizat propriile lor materiale și resurse digitale pe care le-au prezentat celorlalți participanți primind feedback.



În timpul activităților, au fost explorate aplicații și platforme care pot fi integrate cu succes în activitățile de predare-învățare-evaluare precum: DojoClass, Intothebook, Deck.toys, generatoare de coduri QR, GooseChase, Edpuzzle, Worklivesheets, Insertlearning, www.wix.com, www.weebly.com, Powtoon, Canva etc.



Au fost organizate și activități de monitorizare și evaluare (prin utilizarea unor instrumente și metode precum discuții, interviuri de grup, completarea de chestionare, acordarea de feedback materialelor și resurselor realizate de participanți; la sfârșitul fiecărei zile, monitorul grupului nostru a coordonat câte un interviu de grup). A fost organizat și un tur al orașului Praga cu ghid autorizat.

Erasmus

impact
incluziune
adaptabilitate
creativitate
empatie
democrație
stare de bine
motivație
stimă de sine
interculturalitate
abilități
muncă în echipă
gândire critică
colaborare
automotivare
abilități
sustenabilitate
inteligentă emoțională
toleranță
gândire creativă
oportunități
comunicare
competențe



COMPETENȚE DIGITALE

Datorită participării la acest curs, profesorii și-au dezvoltat competențele digitale pe cele trei dimensiuni:

- a) cunoștințe (A ȘTI):** cunoașterea de aplicații/platforme care pot fi utilizate pentru crearea de resurse educaționale digitale
- b) aptitudini (A FACE):** utilizarea acestor aplicații/platforme pentru a crea conținut digital în diverse formate
- c) atitudini (A FI):** motivație sporită pentru integrarea resurselor digitale în activitatea didactică și extrașcolară, disponibilitatea de a explora și alte aplicații/platforme



COMPETENȚE CHEIE ÎNVĂȚARE PE TOT PĂRCURSUL VIEȚII

De asemenea, datorită participării la acest curs, profesorii participanți și-au îmbunătățit și alte competențe cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții propuse la nivelul Uniunii Europene în 2018 precum:

- competențe multilingvistice (comunicarea orală și scrisă în limba engleză);
- competențe personale, sociale și de a învăța să înveți;
- competențe cetățenești;
- competențe de sensibilizare și expresie culturală.



ASPECTE POZITIVE

- participarea a 25 de profesori din șapte țări (Croatia, Grecia, Portugalia, Spania, Ungaria, Turcia, România) și activitățile de grup au facilitat schimburi de experiențe și bune practici.
- respectarea programului stabilit înainte de mobilitate.
- caracterul pronunțat aplicativ al sesiunilor de învățare și organizarea primelor 6 module prin aplicarea unor metode precum gamificarea și învățarea bazată pe jocuri în grupuri mixte.



ASPECTE POZITIVE

- descoperirea unor noi instrumente digitale care pot fi utilizate pentru crearea de resurse educaționale utile atât în activitatea didactică, cât și extradidactică.
- materialele puse la dispoziție de centrul de formare.
- cadrul flexibil adaptat particularităților grupului.
- disponibilitatea profesorilor participanți de a colabora în implementarea unor proiecte eTwinning (în acest scop, a fost realizat un document cu datele de contact ale profesorilor).



CE URMEAZĂ?



În perioada următoare (iulie-noiembrie 2022), profesorii participanți vor elabora și implementa planurile individuale de diseminare, valorizare și exploatare a rezultatelor și experiențelor.



Erasmus+

„Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației”.