



ERASMUS KA121 PROJECT
21ST - CENTURY TEACHING/INTEGRATING INCLUSION,
STEAM AND MULTISENSORY TEACHING

05-09 August 2024

LISABONA, PORTUGALIA

NATIONAL REFERENCE NO.

2023-1 - RO01-KA121-SCH-000116531

OBIECTIVE

❖ **Obiectivul 1:**

Dezvoltarea, îmbunătățirea și completarea competențelor digitale ale profesorilor de la toate nivelurile: preprimara, primar gimnazial.

❖ **Obiectivul 2:**

Diversificarea și îmbunătățirea metodelor de predare a disciplinelor STEAM, utilizarea platformelor educaționale pentru studiul lor.

❖ **Obiectivul 3:**

Dezvoltarea competențelor psihopedagogice ale profesorilor pentru motivarea și implicarea elevilor cu CES și a celor cu tulburări de învățare în vederea integrării acestora.

ȚĂRI PARTICIPANTE

❖ ROMÂNIA



❖ POLONIA



❖ LETONIA



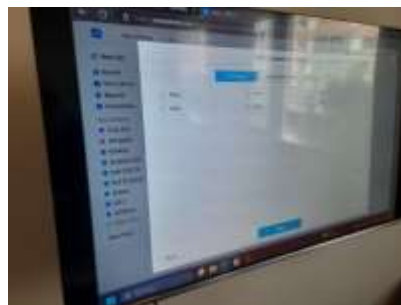
❖ GRECIA



Ziua 1: Introducere și motivație

- Prezentare generală a cursului și a obiectivelor
- Activități de spargere a gheții
- Prezentarea școlilor participante
- Importanța motivației profesorului
- Tehnici de motivare a implicării elevilor
- Prezentare și atelier folosind aplicația **Mentimeter**
- Prezentare și atelier folosind aplicația **Plickers**
- Strategii specifice educației incluzive. Personalitatea elevilor
- Strategii pentru a crea o atitudine pozitivă și antrenantă în clasă
- Introducere în competențele-cheie pentru educația secolului 21 –
evidențierea tendințelor pedagogice moderne și a importanței acestora
în mediul educațional prezent.

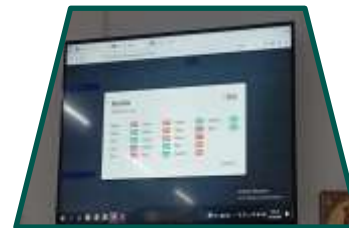
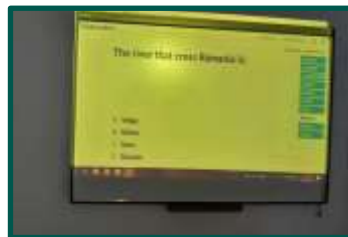
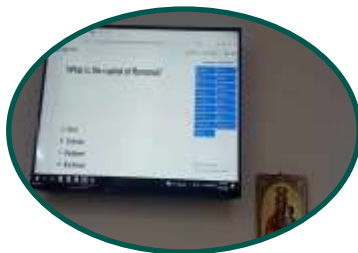
ZIUA 1



Aplicația Plickers

- **Aplicația Plickers** este un instrument interactiv și totodată, o modalitate versatilă de a crea teste de tip grilă și adevărat/ fals pentru elevii din ciclul primar și gimnazial. Aplicația are o interfață extrem de prietenoasă, tocmai prin simplitate și ușurința cu care și un cadru didactic mai puțin experimentat poate să creeze o clasă (prin introducerea numelui elevilor), un test. Avantajele acestui tip de evaluare online sunt multiple, atât pentru elevi, cât și pentru profesori. Elevii se simt mult mai confortabil știind că participă la un nou mod de a fi testați și că această nouă metodă implică gadgeturi și aplicații pe care ei le folosesc zilnic. Simplul fapt că nu mai scriu răspunsurile pe o foaie, ci răspund cu ajutorul unui card pe care profesorul îl scanează cu tableta sau telefonul inteligent, faptul că răspunsurile lor sunt "live" îi motivează să se concentreze asupra evaluării cu mai multă responsabilitate.

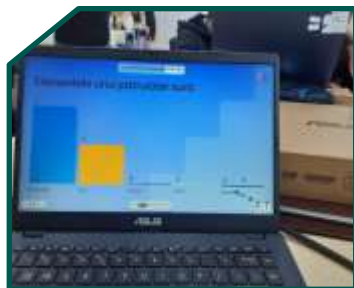
Aplicația Plickers



Aplicația Mentimeter

- **Mentimeter** este o aplicație care permite interacțiunea cu un grup țintă în timp real. Este un instrument pentru sondaje unde poți pune întrebarea și grupul țintă poate da răspunsul folosind un telefon mobil sau orice alt dispozitiv conectat la internet.

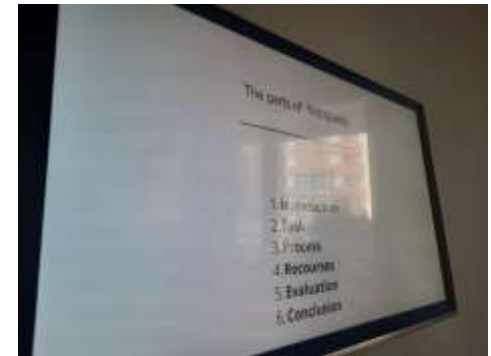
Aplicația Mentimeter



Ziua 2: Învățarea bazată pe neuroștiință

- **Tehnica Webquest** – prezentare și atelier
- Utilizând instrumentele specifice internetului, tehnica **WebQuest** sugerează o nouă metodă de lucru, bazată pe principiul constructivist al proiectării de către elevi a propriilor cunoștințe, prin efort personal, dar și un model de căutare pe internet care include, în același timp, elemente de învățare prin cooperare – principiul clasei inversate.
 - Introducere în utilizarea metodei pălariilor gânditoare

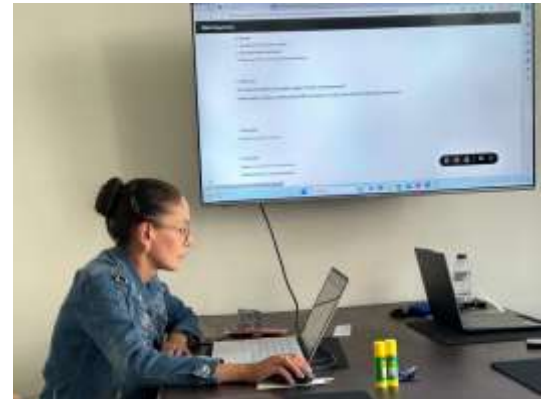
ZIUA 2



Ziua 3: Activități pentru clasa incluzivă

- Introducere în utilizarea aplicației **Actionbound** – prezentare și atelier
 - **Actionbound** este o aplicație pentru telefonul mobil care combină aventura unei vânători de comori cu tehnologia.
- **Platforma Edpuzzle**
 - **Edpuzzle** este o platformă care permite crearea sau reutilizarea de conținut video. Pe parcursul unei secvențe video aleasă de profesor, pot fi inserate întrebări și sarcini de lucru. Platforma permite accesul cu un cont google (contul gmail).
- Aplicația **Merge cube** – prezentare și atelier
 - Merge Cube este un cub misterios acoperit cu personaje enigmatice, care reprezintă cea mai bună cale pentru a trece în dimensiunea virtuală.
 - Poate fi folosit cu telefoane și tablete care au sistem de operare iOS sau Android.

ZIUA 3



Aplicația Merge Cube

- Cu ajutorul cubului Merge experiența realității augmentate este adusă în clasă. Elevii pot explora obiecte 3D și pot face simulări cu propriile mâini: ei pot studia o galaxie, artefacte antice, o moleculă de ADN, miezul Pământului sau chiar fosile. Pot "diseca" digital o broască sau își pot examina propriile creații 3D. Cu Merge Cube, educația digitală are o față cu totul nouă. Pur și simplu descărcați aplicația compatibilă și îndreptați camera dispozitivului (tabletă, smartphone) către cub.

Aplicația Merge Cube – activitate practică



Ziua 4: Locuri pentru educație în aer liber/ Vizită la Sintra

- Vizitarea centrului istoric Sintra
- Activități în Parcul Pena
- Vizitarea Palatului Pena
- Învățarea în aer liber (utilizarea aplicațiilor **QRcoding**, **Google Lens**)
- **Google Lens** este o tehnologie de recunoaștere a imaginilor dezvoltată de Google, concepută pentru a aduce informații relevante legate de obiectele pe care le identifică folosind analiza vizuală bazată pe o rețea neuronală. Se poate folosi această aplicație de la Google pentru a scana și un cod QR. Este încorporat în aplicația pentru cameră a zece producători, în afară de Google Pixel 1 și 2; acestea sunt Asus, BQ, LG, Motorola, Nokia, OnePlus, Sony Mobile, TCL, Transsion și Xiaomi.
- Când un utilizator folosește aplicația pentru cameră, poate îndrepta camera către un obiect pentru a oferi informații relevante cu privire la obiect.

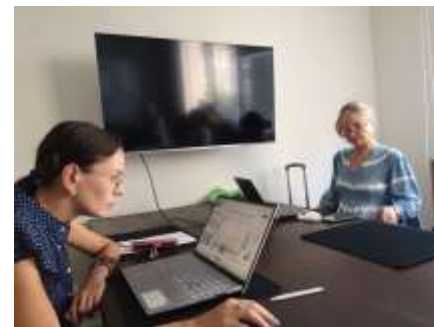
ZIUA 4



Ziua 5: Aplicare și reflecție

- Folosirea tehnicii **sketchnoting** - introducere și atelier
- **Sketchnoting**, denumită și luarea de note vizuale, este procesul creativ și grafic prin care o persoană își poate înregistra gândurile folosind ilustrații, simboluri, structuri și texte.
- Atelier de lucru folosind practica reflexivă
- Tehnici folosite în predare folosind **jurnalul reflexiv**
- Atelier de lucru folosind metoda jurnalului reflexiv
- Ceremonia de final și distribuirea certificatelor

ZIUA 5



REZULTATE

- Folosind aplicația **Plickers** în cadrul orelor atât profesorul, cât și elevii s-au familiarizat cu această aplicație captivantă și interactivă, iar la final au putut vedea punctajul obținut în urma răspunsurilor alese de ei. A fost folosită o metodă specifică învățării bazate pe probleme, o metodă care îi motivează pe elevi, înlesnește apropierea dintre profesor și elevi, învățarea se realizează prin intermediul jocului și permite abordarea neuropedagogică.
- În urma utilizării aplicației **Merge Cube** elevii au fost entuziasmați și motivați, dornici să exploreze diferitele subiecte cu mâinile lor. Au beneficiat de o experiență de învățare incomparabilă, multi-senzorială, care promovează intuitiv interesul pentru conținutul digital, ajută la învățarea eficientă și memorabilă și sprijină dezvoltarea simțurilor vizuale, auditive, kinestezice și tactile. A fost folosită o metodă specifică învățării bazate pe probleme, specifică STEAM(platforma digitală de învățare oferă peste 1.000 de mijloace digitale de predare și 100 de simulări științifice interactive pentru subiectele STEAM) care i-a motivat pe elevi, a înlesnit apropierea dintre profesor și elevi, învățarea s-a realizat prin intermediul jocului și a permis abordarea neuropedagogică.

VĂ MULȚUMESC PENTRU ATENȚIE!

