



Co-funded by  
the European Union

**Erasmus+ în domeniul “Educație școlară”**  
**Număr de identificare proiect: 2023-1-RO01-KA121-SCH-000119590**  
**Anul II 2023 – 2024**

**Jurnalul de proiect al cursului de formare**  
**“GOING DIGITAL IN AN INNOVATIVE CLASSROOM”,**

Praga, Republica Cehă

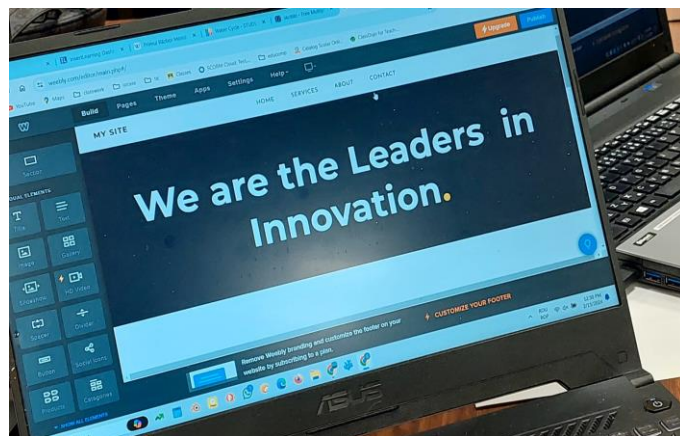
12.02.2024 – 16.02.2024

Colegiul Economic „Dimitrie Cantemir” Suceava coordonează proiectul Erasmus+ în domeniul “Educație școlară”, acreditare obținută în anul 2022.

În perioada 12.02 – 16.02.2024, trei cadre didactice, respectiv prof. Cramariuc Cezar, Prof. Oniu Aida Ionica și Prof. Andrieș Andreea Claudia, au participat la cursul de formare “GOING DIGITAL IN AN INNOVATIVE CLASSROOM”, desfășurat în Praga, Republica Cehă, activitate de învățare, formare și predare organizată de ITC International training center s.r.o., Španielova 1292/4, 163 00 Praha 6, 163 00, Czech Republic, alături de alte cadre didactice din România, Portugalia, Spania și Irlanda.

Scopul cursului este de a îmbunătăți calitatea și eficacitatea procesului educațional în orice clasă, încurajarea gândirii critice și creative, rezolvarea problemelor și luarea deciziilor, integrarea elevilor minoritari în procesul educațional folosind TIC ca instrument de dezvoltare a abilităților, atitudinilor și deprinderii de „învățare prin practică”.

Conținutul tematic și interdisciplinar a fost împărțit în nouă module iar activitatea de instruire colaborativă și reflexivă s-a realizat pe grupe de lucru pornindu-se de la exemple practice până la proiectarea propriilor sarcini și planuri de lecție, la schimb de idei etc.



Rezultatele învățării au vizat:

- Îmbunătățirea abilităților de a utiliza diverse metode și tehnici de predare inovatoare, care sunt centrate pe cursant, încurajarea rezolvării unor sarcini semnificative din lumea reală și dezvoltarea competențelor transversale;

- Îmbunătățirea competențelor de utilizare a resurselor deschise și digitale, sprijinirea dezvoltării competențelor digitale și a alfabetizării media, creșterea capacității de a declanșa schimbări în ceea ce privește modernizarea utilizând TIC;

- Generarea de materiale și idei gata de utilizare pentru a sprijini dezvoltarea școlară sau organizațională în domeniul educației inovatoare în ceea ce privește abordarea interdisciplinară și holistică.

- Implementarea unor tehnici de lucru în săli de clasă eterogene, sprijinirea includerii diferitelor categorii de minorități în educația de masă bazată pe valori democratice, promovarea participării active în societate;

- Dezvoltarea abilităților relevante, la nivel înalt, cum ar fi creativitatea, gândirea critică, metacogniția și alte competențe cheie prin metode de predare inovatoare;

- Revizuirea și dezvoltarea competențelor personale și profesionale, a încrederii în promovarea pedagogiei inovatoare și activă care răspunde la diversitatea socială și culturală;

- Învățarea experiențială, interculturală prin schimburi de idei cu profesori din alte state membre ale UE și construirea unei rețele pentru viitoarea cooperare internațională, conștientizare interculturală și încorporarea valorilor educaționale și de formare comune;

- Dezvoltarea abilităților de comunicare, îmbunătățirea competențelor lingvistice, a vocabularului profesional.

Pe data de 12.02.2024 a avut loc deschiderea oficială a cursului la sediul *Universității Tehnice Cehia (Czech technical university ČVUT)* de către echipa ITC International, s-au realizat activități interactive de cunoaștere precum și introducerea în modulele teoretice: *21st Century Skills; Gamifying the Classroom*.



Pornind de la premisa că succesul educațional depinde de ceea ce li se predă elevilor și cum li se predă, beneficiarii au identificat strategii adecvate care au condus la îmbunătățirea propriului plan digital de acțiune. Un exemplu de metodă extrem de utilă ce poate fi folosită la orele de curs este WebQuestul. Folosirea acestuia la orele de curs devine oportună în contextul în care internetul reprezintă unul dintre motoarele evoluției continue a societății informaționale și tehnologiile educaționale actuale schimbă fundamental procesul de transfer de cunoștințe, ridicând nivelul de calitate și eficiență la un nou nivel. WebQuestul propune o nouă metodă de lucru, care are drept fundament ideea de elaborare prin efort personal a propriei cunoașteri, un model de căutare în spațiul web, ce include, în același timp, și elemente de învățare prin cooperare.

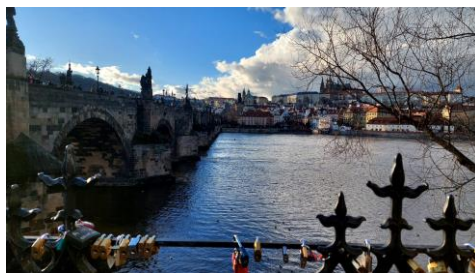
WebQuestul este o lecție în care majoritatea informațiilor pe care elevii le explorează provin de pe internet. Deoarece căutarea și găsirea de informații este o abilitate esențială a secolului XXI, trebuie luat în considerare faptul că lăsarea unei părți goale în mod intenționat este o cerință pentru ca elevii să poată „vâna” singuri informațiile online. Cele 6 etape ale unui WebQuest sunt:

1. **Introducerea:** aceasta va ghida elevii la începutul procesului de anchetă. O mică poveste funcționează cel mai bine aici.
2. **Sarcina de lucru:** elevilor le este oferită o misiune legată de povestea expusă anterior.
3. **Procesul:** presupune descrierea în mod clar a pașilor pe care elevii trebuie să îi parcurgă pentru a îndeplini sarcina. Aici se pot furniza linkuri web, widgeturi 3D încorporate, Hotspot images, Images Carousel rezultând o experiență de învățare mult mai bogată și mai modernă.
4. **Resurse:** aici sunt enumerate site-urile relevante, imaginile, videoclipurile, hărțile și documentele pe care elevii le pot folosi în timpul căutării lor.
5. **Evaluare:** în această secțiune trebuie subliniate clar criteriile. Standardele trebuie să fie corecte, clare, ușor de înțeles de către elevi.
6. **Concluzii:** este cea mai importantă parte a unui WebQuest, unde elevii pot reflecta asupra muncii lor: „Ce am învățat?”, „Ce a mers bine?”. Tot aici, profesorul rezumă lecția sau cere feedback de la elevi (în interiorul WebQuest se poate folosi widgetul Sondaj pentru o modalitate puternică de a colecta feedbackul elevilor).

O altă tehnologie folosită în predarea avansată este gamificarea, care se bazează pe principiul jocurilor, cu scopul de a motiva elevii să învețe cu succes materia. Jocurile digitale pot fi un aliat în procesul de învățare a abilităților sociale și emoționale. Jocurile pot încuraja efortul și perseverența, deoarece produc emoții legate de recompense și încântare. Prin gamificare elevii își pot exercita abilitățile și, de asemenea, își pot verifica rezultatele studiului, în condițiile în care profesorul stabilește clar obiectivele, le formulează corect și comunică regulile jocurilor pentru

atingerea lor. Cele mai populare platforme de învățare online care sprijină profesorii în crearea de experiențe memorabile de învățare pentru elevi sunt: Gimkit, Kahoot, Socrative.

După finalizarea părții teoretice, cursanții au luat parte la un tur ghidat în Centrul Istoric al orașului Praga, descoperind frumusețile arhitecturale ale acestuia.



Praga, Capitala Cehiei

În următoarele trei zile a continuat perioada de formare abordându-se subiecte precum: utilizarea jocurilor și a strategiilor de joc pentru îmbunătățirea învățării, dezvoltarea gândirii critice și creative prin intermediul jocurilor, jocuri în aer liber pentru o învățare activă folosind coduri QR, folosirea metodei *Blended-Learning Flipped Classroom*, strategii pentru planificarea de lecții eficiente, folosirea de instrumente pentru crearea propriei pagini web, folosirea unor instrumente digitale: Edpuzzle.com, Goosechase, ChatGPT, Gamma, Image Generators, Leonardo.ai, Deepfakes, etc. acestea având potențialul de a revoluționa modul în care elevii învață, făcând educația mai personalizată, interactivă și mai accesibilă.

O tehnică experimentată de profesorii beneficiari a fost și *clasa inversată* (flipped classroom) care presupune schimbarea organizării și fluxului lecției tradiționale, dar mai ales a modului în care profesorul se gândește la procesul de învățare și predare. Clasa inversată implică o schimbare în concepția lecției: elevii sunt introduși mai întâi în conținut nou, acasă, sub diverse forme – de exemplu, folosind resursele de internet recomandate de profesor (blended learning), iar, la școală își aprofundează și consolidează cunoștințele, își exersează abilitățile sub formă de discuție, rezolvare de probleme și lucru în grup sub îndrumarea profesorului. Astfel se realizează combinarea învățării online prin utilizarea TIC cu predarea la clasă cu un profesor.

Clasa inversată poate fi definită ca un acronim pentru cei patru piloni ai învățării:

F – mediu flexibil. Profesorii trebuie să ofere elevilor noi moduri de a învăța conținut și de a demonstra măiestrie. Ei pregătesc materiale didactice și le pun la dispoziția elevilor astfel: linkuri (prezentări, filme, videoclipuri, animații, articole) către site-uri web relevante prin intermediul unui Padlet sau Wakelet. Elevii trebuie să fie încurajați să urmărească materialul acasă, sub formă de ghicitoare sau întrebare de deschidere.

L – cultura de învățare. Elevilor li se oferă oportunități de a-și dezvolta abilități de învățare auto-dirijată și de a se angaja în activități semnificative fără contribuția profesorului.

I – conținut intenționat. Profesorul trebuie să creeze și să stocheze conținut adecvat pentru elevi, accesibil și disponibil tuturor.

P – educator profesionist. Profesorul trebuie să colecteze feedback de la elevi, să îi observe pentru a le putea oferi instrucțiuni specifice.



De asemenea, s-au discutat aspecte care conduc la implicarea elevilor în mod activ în procesul de învățare, făcând lecțiile mai interactive, conectarea învățării la clasă la aplicațiile din lumea reală, făcându-le mai semnificative, satisfacerea nevoilor individuale ale elevilor, asigurându-se că fiecare poate progresa în propriul ritm.

Dincolo de cunoștințele academice, aceste metode cultivă abilitățile esențiale de viață și profesionale, integrare tehnologică necesară în prezent și în viitor și pregătirea elevilor și a cadrelor didactice pentru o lume digitală prin integrarea tehnologiei în învățare.

În data de 16.02.2023 s-au prezentat instrumente care pot fi folosite cu succes în realizarea unor prezentări eficiente, o sesiune de feedback precum și evaluarea cursanților.



Folosirea instrumentelor digitale în mod corespunzător pot conduce la o experiență de învățare care oferă unui elev obiective clare și provocatoare într-un cadru virtual, necesită un grad ridicat de interacțiune a elevilor și oferă feedback informativ asupra performanței elevului. De multe ori, jocurile sunt concepute pentru a permite jucătorului să înțeleagă subiectul într-o lume reală făcând corelația cu elementele teoretice de interiorizat.

