



INTERACTIVE ICT-BASED, DIGITAL AND WEB TOOLS FOR AN EFFECTIVE BLENDED, FLIPPED AND COOPERATIVE LEARNING

6-10.11.2023, BRUXELLES, BELGIA

PROIECT NR. 2023-1-R001-KA122-SCH-000134992
„EDUCAȚIA DE VALOARE+, UN PUZZLE 3D: DIGITALIZARE, DEZVOLTARE
DURABILĂ, DIVERSITATE PENTRU INCLUZ!UNE”

PARTICIPANȚI:

LAURENȚA DOCA

SERGIU-CONSTANTIN ENEA

SOFICA VANĂ

PAULA-LIVIA VORNICEANU



Cofinanțat de
Uniunea Europeană



1 Scopul cursului

PAGE 03



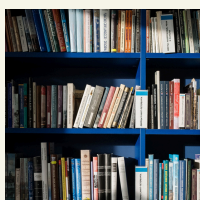
2 Programul cursului

PAGE 04



3 Principalele strategii în educație

PAGE 05



4 Aplicații digitale educaționale. Inovații

PAGE 07



5 Bruxelles, inima Uniunii Europene

PAGE 09



CUPRINS

CURSUL A VIZAT CONȘTIENTIZAREA ASPECTELOR-CHEIE LEGATE DE ALFABETIZAREA DIGITALĂ ÎN EDUCAȚIE, ÎN CONTEXTEL ÎNVĂȚĂRII PRIN COOPERARE, DE TIP BLENDED LEARNING ȘI FLIPPED CLASSROOM PRIN INTEGRAREA TIC.

TOTODATĂ, A INSPIRAT CELE MAI BUNE PRACTICI PRIVIND MODUL ÎN CARE TIC POT SPORI MOTIVAȚIA, PARTICIPAREA ȘI ÎNVĂȚAREA ELEVILOR.



WELCOME TO OUR SCHOOL

PN

Rezultate urmărite

1. Conștientizarea problemelor-cheie legate de alfabetizarea digitală în educație
2. Abilități și competențe privind predarea și învățarea mixte, inversate și cooperative prin integrarea tehnologiei și a instrumentelor web
3. Cunoașterea celor mai bune practici privind modul în care TIC pot spori motivația, participarea, spiritul antreprenorial și învățarea elevilor
4. Competențe digitale în lucrul cu o serie de instrumente, software și programe interesante pentru predare și învățare
5. Competențe în proiectarea și dezvoltarea de conținuturi concrete de învățare (conținuturi multimedia, resurse, lecții etc.)

PROGRAMUL CURSULUI



PROGRAM

Ziua 1: Prezentarea cursului și a participanților

Brainstorming și team building

- Competențe și abilități-cheie pentru secolul XXI: o introducere interactivă
Cooperative learning, blended learning și flipped classroom în Europa:
caracteristici, valori și bune practici

Ziua 2: Storytelling digital și conținuturi didactice multimedia

Editare video pentru predare | Crearea unei povești video | Crearea unei lecții
video interactive | Crearea unei cărți digitale, multimedia | Pagini web și benzi
desenate

Ziua 3: Învățarea mixtă în practică

Creare lecție mixtă, digitală | Rezumare conținutul învățării: infografice, hărți
mentale și altele | Platforme și resurse de învățare bazate pe web | Explorarea
celor mai bune instrumente de apreciere și evaluare

Ziua 4: Colaborare, creativitate și rezolvarea problemelor

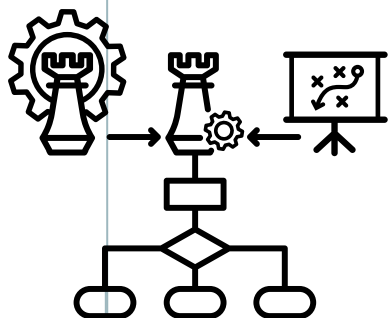
Site-uri web, programe web, aplicații mobile și produse electronice pentru
predare și învățare: o prezentare generală | Instrumente și platforme web
colaborative | Gamificare pentru predare: caracteristici și instrumente practice

Ziua 5: Un nou început

Tur cultural al centrului orașului | Planificarea activității de follow-up pentru
proiectele viitoare

Evaluarea cursului | Eliberarea certificatelor de participare la curs

Principalele strategii în educație



SPAȚIUL EUROPEAN AL EDUCAȚIEI

Spațiul European al Educației este o inițiativă a Uniunii Europene care își propune să faciliteze cooperarea între statele membre în domeniul educației, promovând excelența și incluziunea pentru toți. Acesta vizează asigurarea accesului la educație de calitate, mobilitate academică și recunoașterea calificărilor în întreaga Europă. Obiectivul este crearea unui cadru comun până în 2025, pentru a îmbunătăți șansele tinerilor și a dezvolta un sector educațional mai puternic și mai interconectat.

Pentru mai multe informații: [European Education Area](#).

AGENDA COMPETENȚELOR EUROPENE

Agenda Competențelor Europene este o strategie a Uniunii Europene care vizează îmbunătățirea competențelor și calificărilor cetățenilor pentru a face față provocărilor economice și sociale. Aceasta include măsuri pentru a dezvolta învățarea pe tot parcursul vieții, adaptarea competențelor la piața muncii și promovarea competențelor digitale. Agenda își propune să asigure că toți cetățenii europeni beneficiază de oportunități educaționale și de formare continuă, necesare pentru a prospera într-o economie verde și digitală.

Pentru mai multe informații: [European Skills Agenda](#)

PLANUL EUROPEAN DE ACȚIUNE ÎN EDUCAȚIA DIGITALĂ

Planul European de Acțiune în Educația Digitală este o inițiativă a Uniunii Europene care își propune să îmbunătățească competențele digitale și să promoveze utilizarea tehnologiei în educație. Acesta vizează asigurarea accesului egal la educație digitală de calitate și adaptarea sistemelor educaționale la transformarea digitală. Planul urmărește, de asemenea, să sprijine inovarea și colaborarea între statele membre pentru a crea un spațiu educațional digital eficient și accesibil tuturor.

Pentru mai multe informații: [Digital Education Action Plan](#).

CADRUL EUROPEAN AL COMPETENȚELOR ANTREPRENORIALE

Cadrul european al competențelor antreprenoriale (EntreComp) este un model de referință creat de Uniunea Europeană pentru a defini și dezvolta competențele necesare în domeniul antreprenoriatului. Acesta cuprinde 15 competențe esențiale grupate în trei domenii: idei și oportunități, resurse și acțiune. EntreComp sprijină atât educația formală, cât și învățarea continuă, încurajând spiritul antreprenorial și dezvoltarea de abilități practice în diverse contexte.

Pentru mai multe informații: [EntreComp](#).

Principalele strategii în educație (2)

CADRUL EUROPEAN DE COMPETENȚE ÎN MATERIE DE DURABILITATE

Cadrul european de competențe în materie de durabilitate (GreenComp) este o inițiativă a Uniunii Europene care vizează dezvoltarea competențelor necesare pentru a sprijini tranziția către o societate sustenabilă. Acesta definește competențe cheie precum gândirea sistemică, învățarea bazată pe durabilitate și acțiunea responsabilă pentru protejarea mediului. GreenComp oferă o bază pentru educația ecologică, ajutând cetățenii să contribuie activ la o economie verde și la un viitor durabil.

Pentru mai multe informații: [GreenComp](#)

CADRUL EUROPEAN PENTRU COMPETENȚELE DIGITALE ALE PROFESORILOR

Cadrul european pentru competențele digitale ale profesorilor (DigCompEdu) este un ghid dezvoltat de Uniunea Europeană pentru a sprijini profesorii în dobândirea și îmbunătățirea abilităților digitale necesare în predare. Acesta definește șase domenii cheie, de la utilizarea resurselor digitale până la încurajarea competențelor digitale ale elevilor. DigCompEdu este esențial pentru adaptarea educației la noile tehnologii și pentru creșterea calității actului educațional prin integrarea eficientă a instrumentelor digitale.

Pentru mai multe informații: [DigCompEdu](#).

COMPETENȚA DIGITALĂ: DIGCOMP

Competența digitală (DigComp) este un cadru european care descrie abilitățile necesare pentru a utiliza tehnologiile digitale în mod competent, critic și responsabil. Acesta identifică cinci domenii principale, inclusiv alfabetizarea digitală, comunicarea online, crearea de conținut digital, securitatea și rezolvarea problemelor tehnice. DigComp este un instrument valoros pentru educație, formare profesională și dezvoltarea competențelor digitale în rândul cetățenilor europeni.

Pentru mai multe informații: [DigComp](#).



APLICAȚII DIGITALE EDUCAȚIONALE. INOVAȚII

✓ DIGITAL STORY TELLING ȘI PREDAREA MULTIMEDIA

- Editarea video pentru predare
- Crearea unui video story
- Crearea unei lecții video interactive
- Crearea unei cărți digitale, multimedia
- Pagini web și benzi desenate

<https://www.clarisketch.com/>
<https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator#>
<https://quizizz.com/admin>
<https://makebeliefscomix.com/Comix/>
<https://simpleshow.com/>

✓ COLABORARE, CREATIVITATE ȘI REZOLVARE DE PROBLEME

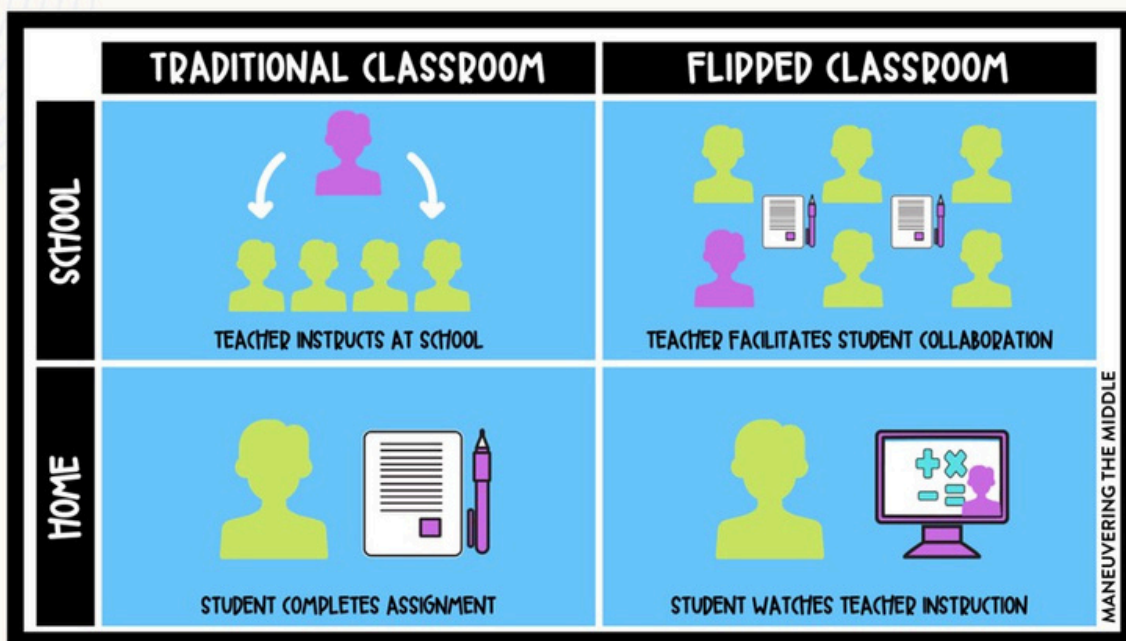
- Website-uri, web-wares, aplicații și produse electronice pentru predare și învățare
- Instrumente și platforme colaborative

<https://info.flip.com/en-us.html>
<https://wordwall.net/>
<https://www.khanacademy.org/partner-content/cas-biodiversity/how-is-biodiversity-studied/biodiversity-fieldwork/v/biodiversity-expeditions-field-methods>
<https://www.360cities.net/search?utf8=%E2%9C%93&query=scilla>

✓ BLENDED LEARNING

- Crearea unei lecții digitale de tip blended learning
- Rezumarea conținuturilor învățării: infografice, hărți mentale
- Explorarea celor mai bune instrumente de evaluare

<https://screenpal.com/>
<https://www.weschool.com/>
<https://padlet.com/>
<https://coggle.it/>
<https://quizlet.com/>



FLIPPED CLASSROOM este un demers invers, prin care copiii se familiarizează cu un conținut nou acasă, îl exersează și pun în practică la școală. Rolurile se inversează, mediul de învățare se schimbă, elevul devine elementul central al procesului instructiv – educativ, fiind propriul ghid în interacțiunea cu materialul nou.

FLIPPED CLASSROOM

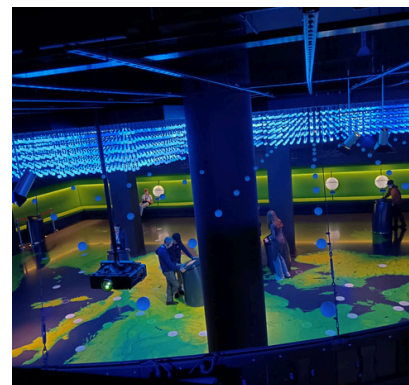
Flipped classroom este un model educațional în care procesul tradițional de predare este inversat: elevii studiază materialele teoretice acasă, prin intermediul resurselor digitale, iar timpul petrecut în clasă este dedicat activităților practice, discuțiilor și aplicării cunoștințelor.

Acest model pune accent pe învățarea activă și colaborativă, oferindu-le elevilor oportunitatea de a înțelege mai profund conceptele prin exerciții și proiecte sub îndrumarea profesorului. Flipped classroom favorizează implicarea elevilor în propriul proces de învățare și îmbunătățește rezultatele academice prin personalizarea și adaptarea educației la nevoile fiecăruia.

APLICAȚII

În cadrul modelului flipped classroom, activitățile din clasă se concentrează pe aplicarea practică a cunoștințelor deja studiate acasă. De exemplu, în orele de matematică, elevii pot rezolva probleme complexe în echipe, sub îndrumarea profesorului, discutând diferite abordări și soluții. În lecțiile de științe, se pot realiza experimente sau proiecte de laborator, având deja fundamentul teoretic dobândit prin materiale video sau lecturi predate online. În orele de limbi străine, elevii pot participa la jocuri de rol și discuții interactive pentru a exersa abilitățile de vorbire și ascultare. Acest model permite personalizarea învățării, deoarece profesorul poate oferi feedback direct și sprijin elevilor care întâmpină dificultăți.

Bruxelles, inima Uniunii Europene



BRUXELLES, ADESEA CONSIDERAT INIMA UNIUNII EUROPENE, ESTE CENTRUL ADMINISTRATIV ȘI POLITIC AL UNIUNII, GĂZDUIND PRINCIPALELE INSTITUȚII EUROPENE PRECUM COMISIA EUROPEANĂ ȘI PARLAMENTUL EUROPEAN. ORAȘUL ESTE UN NOD IMPORTANT PENTRU COOPERAREA INTERNAȚIONALĂ ȘI DEZVOLTAREA DE POLITICI COMUNE, FIIND LOCUL UNDE SE CONTUREAZĂ DIRECȚIILE STRATEGICE ALE UNIUNII PENTRU PROIECTE ȘI INIȚIATIVE EUROPENE, INCLUSIV CELE DIN CADRUL PROGRAMULUI ERASMUS+.

Erasmus+



Liceul Teoretic „Ion Neculce” Târgu Frumos



Finanțat de Uniunea Europeană

Proiect de mobilitate de scurtă durată - Educație școlară

EDUCAȚIA de valoare+, un puzzle 3D

✓ DIGITALIZARE,
✓ DEZVOLTARE durabilă,
✓ DIVERSITATE pentru INCLUZ!UNE

2023-1-RO01-KA122-SCH-000134992
01.09.2023-31.08.2024

FORMARE CONTINUĂ ÎN SPAȚIUL EUROPEAN AL EDUCAȚIEI



Interactive ICT-Based, Digital and Web Tools for an Effective Blended, Flipped and Cooperative Learning (Bruxelles, Belgia)

Preventing and Intervening in (Cyber)Bullying (Strasbourg, Franța)

Eco - Friendly Classroom; Environment & Ecology in the Digital Age (Chantilly, Franța)

EDUCAȚIE EUROPEANĂ PENTRU VIITOR

Education For Value+
blog cu resurse educaționale deschise

ATITUDINE LA ALTITUDINE
club de dezvoltare personală

EcoFriendly School
parteneriate europene eTwinning



CONTACT:
Str. Cuza Vodă, nr. 65
Târgu Frumos, județul Iași, România
neculceeducational@gmail.com
liceuionneculce.ro
educationforvalue.wordpress.com

Parteneri



<https://educationforvalue.wordpress.com>

FINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ. CU TOATE ACESTE, PUNCTELE DE VEDERE ȘI OPINIILE EXPRESATE APARTIN EXCLUSIV AUTORULUI (AUTORILOR) ȘI NU REFLECTĂ ÎN MOD NECESAR CELE ALE UNIUNII EUROPENE SAU ALE ANPCDEFP. NICI UNIUNEA EUROPEANĂ ȘI NICI ANPCDEFP NU POT FI TRASE LA RĂSPUNDERE PENTRU ACESTE.