



Erasmus+

Erasmus+ KA1 Teacher Training Course : Web 2.0 Tools for Teachers

Furnizor Euromentor Education and Training

14-18 November 2022

Barcelona, SPAIN

Curs de formare finanțat de Comisia Europeană prin Programului Erasmus +, acțiunea cheie 1, în cadrul acreditării deținute de ISJ Dâmbovița, în calitate de lider de consorțiu, cu cererea de finanțare cod 2021-1RO01-KA121-SCH-000008161, în care Școala Gimnazială Dragomirești este membru.

Participant: LUMINIȚA BĂRBOI



Erasmus+

Obiective specifice proiectului:

ACREDITARE ERASMUS+

"Fiecare școală din județul Dâmbovița merită un proiect Erasmus+"

2021-1-RO01-KA121-SCH-000008161

1. Dezvoltarea unei cooperări internaționale sustenabile în vederea asigurării dimensiunii europene a instituțiilor de învățământ membre ale consorțiului în perioada 2021-2025.
2. Dezvoltarea competențelor a cel puțin 50% din cadrele didactice din consorțiu de a moderniza demersul didactic și a-l adapta la cerințele secolului XXI, în următorii cinci ani școlari.
3. Dezvoltarea capacității instituționale de digitalizare a educației atât la nivelul liderului de consorțiu, cât și la nivelul fiecărei instituții până la finalul anului 2024.



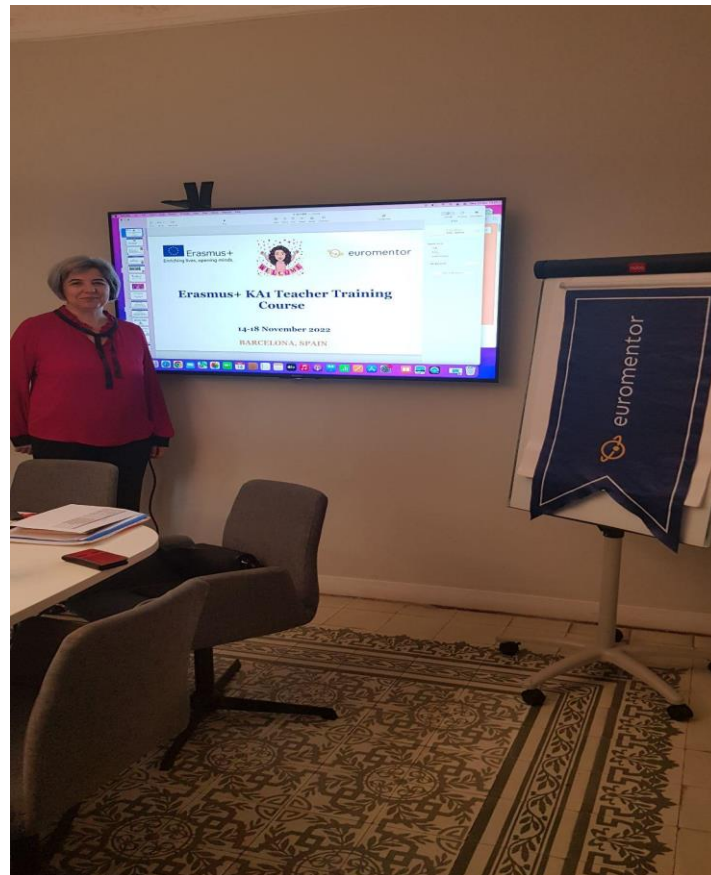
Erasmus+

Obiectivele cursului:

- ★ Selectarea instrumentelor Web 2.0 adecvate pentru a le integra în curriculum în vederea realizării de activități care promovează abilitățile secolului 21;
- ★ Crearea unor planuri de lecție folosind instrumente web 2.0 și alte aplicații software pentru a îmbunătăți calitatea actului educațional;
- ★ Familiarizarea cu utilizarea eficientă a sistemelor de management al învățării online : Google Classroom, Padlet, Google Drive, Google Education, Nearpod;
- ★ Schimbarea abordărilor „tradiționale” de învățare în abordări noi și moderne care garantează rezultate de înaltă calitate;
- ★ Creșterea încrederii în utilizarea tehnologiei (calculatoare, tablete, aplicații online și aplicații web 2.0, precum și instrumente de cooperare online).
- ★ Învățarea elementelor de bază ale terminologiei tehnologiei

Ziua 1

- Prezentarea cursului și a participantilor
- Activități de sparaere a gheții
- Prezentarea scolilor participantilor la curs
- Prezentarea aplicatiei *Thinglink* și exersarea acesteia





www.thinglink.com

- aplicație în care putem face imaginile și hărțile interactive;
- pe imagine putem adăuga butoane cu link-uri, imagini sau texte;
- imaginea interactivă poate fi distribuită pe mai multe platforme, dar și prin copierea link-ului.





Erasmus+

Ziua 2

- Prezentarea digitală interactivă a unor instrumente digitale Web utilizate în activitatea la clasă: Nearpod, Plickers
- Activitate practică folosind instrumentele *Nearpod* și *Plickers*

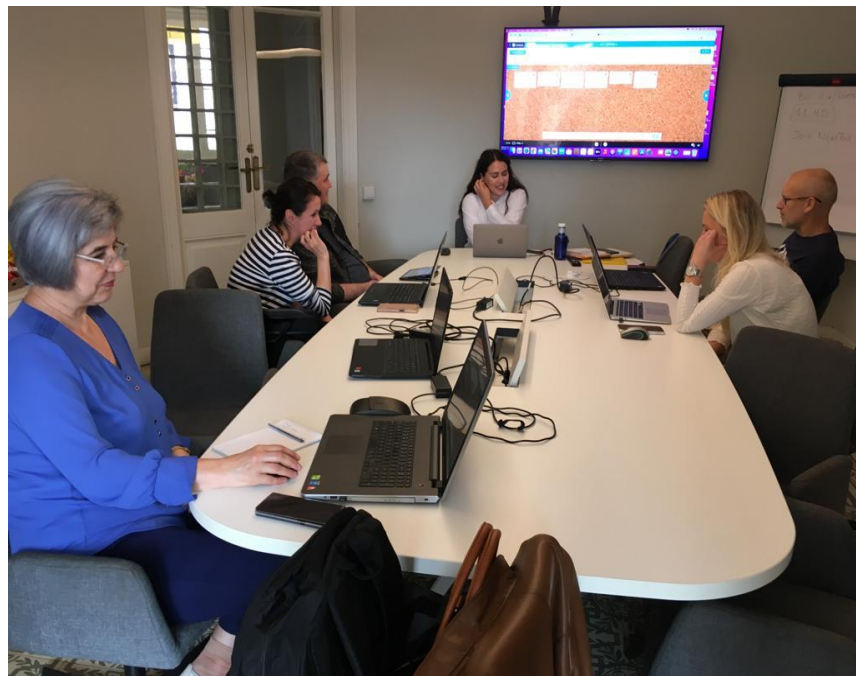
<https://nearpod.com/>





Nearpod

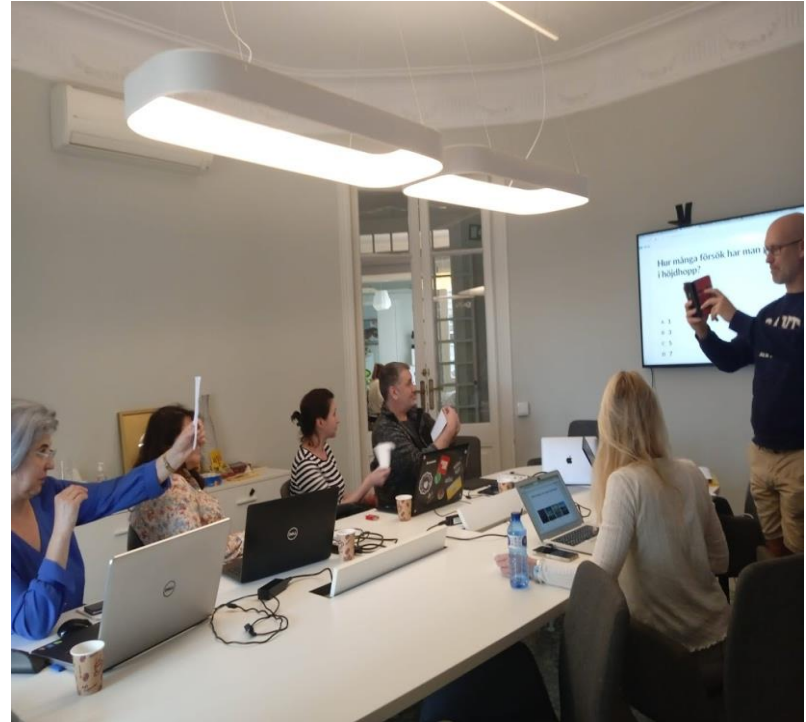
- platformă care ne poate ajuta să concepem lecții interactive de e-learning prin încorporarea de conținut divers: fișiere Power-Point, filme, videoclipuri proprii, materiale audio, imagini Google;
- oferă suport pentru excursii și Virtual Reality, spațiu pentru a interacționa cu oamenii școlii, posibilitatea de a salva lecții și teste în bibliotecă online;
- ne ajută să creăm videoclipuri interactive prin inserarea de întrebări;
- tabla colaborativă permite elevilor să contribuie cu perspective multiple atât în clasă cât și la distanță;
- elevii participă cu ajutorul unui cod trimis de profesor;





<https://www.plickers.com>

- permite profesorilor să colecteze răspunsuri în timp real, fără a fi nevoie de dispozitive pentru elevi;
- fiecare elev primește un card cu un cod unic vizual.
- codul are 4 fețe, pe fiecare este scris litera A, B, C și D.
- profesorul utilizează un dispozitiv pentru a scana cardurile elevilor.
- aplicația identifică cardurile și răspunsurile oferite de elevi, iar răspunsurile sunt afișate direct și în timp real în dispozitivul profesorului.





Erasmus+

Ziua 3

Gamificarea digitală- cum folosim gamificarea în activitatea la clasă

- Prezentarea unor elemente de gamificare: Quizlet Game, Quizlet Digital Flashcards, BlooKet, Picker Wheel, Jeopardy games
- Activitate practică folosind aceste elemente de gamificare





quizlet.com

- Permite crearea sau găsirea de flashcard-uri pentru învățarea sau testarea cunoștințelor;
- Include jocuri de învățare, teste și chestionare live, concepute pentru a îmbunătăți retenția memoriei;



www.blooket.com

- Profesorul crează sau selectează un set de întrebări și un mod de joc unic
- Generăm un cod pentru jucători;
- Elevii își verifică cunoștințele prin joc;
- Se analizează rezultatele;



Erasmus+ Ziua 4

- Prezentarea platformei Genially
- Prezentarea instrumentului digital Book Creator
- Activitate practică - crearea de conținut interactiv pe platforma Genially





Genially

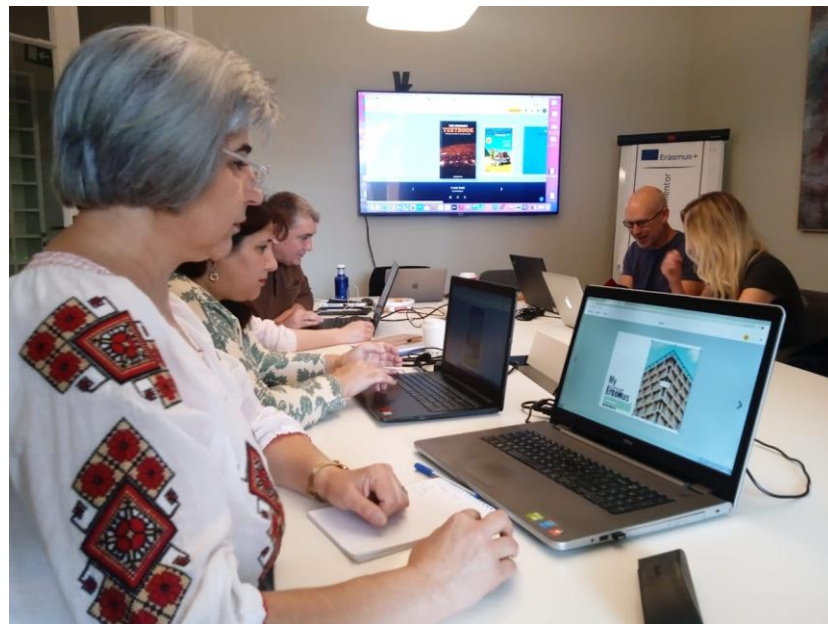
- permite crearea de infografice, video, ghiduri, imagini și prezentări digitale colorate, artistice și creative, dar și jocuri, teste distractive online;
- ce se poate accesa de pe platforma Genially: prezentare, dosar și raport, experiență de învățare, jocuri, imagini interactive, infografice orizontale, infografice verticale, ghid, prezentare video, branding personal (inclusiv CV).



Erasmus+

Ziua 5

- Prezentarea instrumentului de design grafic online Canva
- Activitate practică: crearea unui videoclip folosind Canva și a unei cărți digitale cu aplicația Book Creator
- Completarea formularului de evaluare și feedback pentru activitățile de la curs
- Primirea Certificatului de participare și a Documentului Europass





bookcreator.com

- oferă posibilitatea să creăm cărți digitale pe diferite teme; se pot crea: text, audio, video, desene, fotografii și aplicații, chiar se pot combina;
- când elevii se conectează pentru prima dată, trebuie să folosească un cont Google, Office 365 sau Clever;



www.canva.com

- este un instrument de design grafic online, gratuit pentru a crea postări pentru rețele sociale, prezentări, postere, videoclipuri;
- Canva are opțiuni pentru calendare școlare, flyere pentru diverse tipuri de evenimente, afișe promoționale.



Vizite culturale - Sagrada Familia





Parc Guell







Muzeul Picasso





Casa Batllo

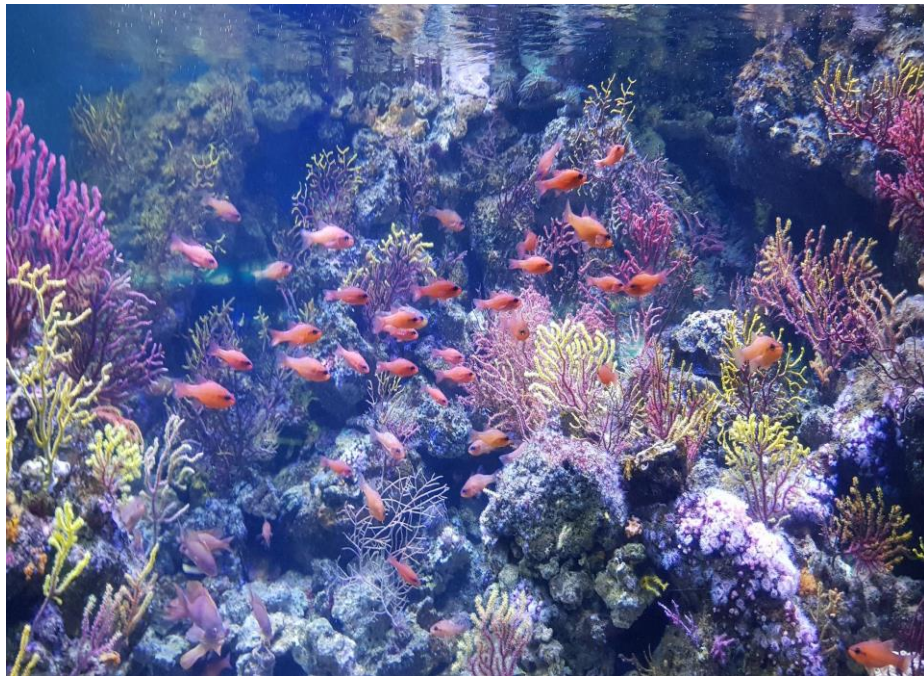


Parcul Citadelei





Aquarium



Port Vell









Erasmus+

Mulțumesc pentru atenție!



**Cofinanțat de
Uniunea Europeană**