

Flux de formare 3 – CHANTILLY, Franța

În perioada 18 – 22 aprilie 2022 a avut loc cel de – al treilea flux de formare (și ultimul) din cadrul proiectului **Egalitatea de șanse în educație și integrarea, obiective majore pentru un mediu de învățare prietenos**, cu numărul de referință **2021 – 1 – RO01 – KA122 – SCH – 000015744**, beneficiar **Școala Gimnazială Ghimbav**.

Noi, profesoarele **Cristina Nicolaescu** (fizică și chimie) și **Virginia Ioana Costea** (învățămint primar), am participat la cursul **TIC pentru tehnologii inovative în clasă** (ICT for Innovative Classroom Technologies), care s – a desfășurat la Chantilly, în Franța. La acest curs au participat cursanți din Spania și din două școli din România.

Cursul ne – a oferit o perspectivă asupra elementelor fundamentale TIC (Tehnologia informației și a comunicațiilor) prin cunoașterea celor mai recente tendințe și a celor mai relevante instrumente TIC pentru profesori și îmbunătățirea gradului de conștientizare digitală și a abilităților digitale pentru un management eficient al clasei.

Ne – am familiarizat cu *Cadrul european pentru competența digitală a profesorilor – DigCompEdu* care se adresează profesorilor de la toate nivelurile de educație și își propune să pună la dispoziție repere generale de referință creatorilor de modele de competență digital. Cadrul DigCompEdu își propune să surprindă și să descrie aceste abilități digitale specifice profesorilor, propunând 22 de abilități elementare organizate în 6 domenii. Am analizat necesitatea evaluării modului corect de implementare a unei politici TIC durabile și eficiente în școlile noastre și am făcut cunoștință cu unele instrumente care pot fi utilizate în vederea realizării acesteia (ex. Selfie).

Formatorii ne – au provocat să reflectăm asupra relevanței și viitorului noilor tehnologii în educație. Utilizarea Realității Extinse



(XR), care se referă la toate mediile reale și virtuale generate de grafica computerizată, este tot mai intensă și în domeniul educației. XR include toate formele de realitate modificată de computer, inclusiv: Realitate Augmentată (AR), Realitate Mixtă (MR) și Realitate Virtuală (VR). Am discutat despre modul în care putem folosi în activitatea noastră componentele XR și am descoperit instrumente și platforme care ne pot ajuta în demersul nostru: Powtoon, Engage, Frame VR.

Am analizat modul în care vom putea oferi elevilor noștri sprijinul necesar și conținuturi adecvate în orice condiții, fie că este vorba despre învățare cu prezență fizică, fie că este vorba despre învățarea la distanță sau învățare hibridă (blended learning). Am exersat utilizarea unor instrumente TIC și ce pot fi utilizate cu succes în activitatea de predare – învățare, dar și în partajarea resurselor educaționale: Genially, Classroomscreen, ClassDojo, Classcraft, Veyon, Mistery Skype, ClassroomQ, Classcraft, Math Playground, Doodle.

Schimbul de bune practici și de experiență ne – a oferit oportunitatea de a ne familiariza cu metodologii și acțiuni educaționale inovatoare, am reușit să realizăm contacte cu alte organizații și să discutăm despre noi parteneriate și proiecte (naționale și europene) pe care avem în vedere să le desfășurăm în viitor.

Achizițiile de la acest curs vor fi făcute cunoscute colegilor, care vor putea astfel să le includă în activitatea lor didactică, pentru o mai bună integrare și includere a tuturor elevilor și pentru îmbunătățirea performanțelor lor școlare.

