

IMPACTUL PROIECTULUI

Acest proiect de mobilități este în strânsă concordanță cu nevoile elevilor și cadrelor didactice, cu misiunea, viziunea și țintele strategice ale Școlii Gimnaziale „Titu Maiorescu”, Iași propuse în planurile școlii. Școala Gimnazială „Titu Maiorescu”, Iași are ca misiune crearea condițiilor pentru asigurarea egalității de șanse a tinerilor și a unei educații digitale de calitate în scopul facilitării progresului școlar și formării unui absolvent capabil de inserție socială și profesională, adaptabil și flexibil la realitățile contextului național și european.



Impactul asupra ȘCOLII

Profesorii participanți la mobilități vor deveni resurse pentru implementarea strategiilor și practicilor privind dezvoltarea competențelor digitale în cadrul disciplinelor S.T.E.A.M, precum și a metodelor și tehnicilor digitale specifice învățării pe tot parcursul vieții

Crearea unui climat pozitiv în clasă și în școală cu ajutorul diverselor instrumente digitale interactive care pot fi folosite pentru a face disciplinele S.T.E.A.M. mai creative și captivante

Consolidarea dimensiunii europene și a culturii organizaționale a școlii.

Impactul asupra ELEVILOR

Profesorii vor aplica cunoștințele și competențele dobândite și dezvoltate în activitățile cu elevii. Elevii vor fi încurajați să rezolve diverse probleme, să comunice mai eficient, să-și dezvolte gândirea creativă și competențele digitale în cadrul disciplinelor S.T.E.A.M.

Crearea, în clasă și în școală, a unui climat mai atractiv și prietenos va contribui la creșterea șanselor lor de reușită în plan social, profesional, personal. Astfel, elevii vor fi beneficiarii direcți și indirecti ai cunoștințelor și competențelor digitale și S.T.E.A.M dobândite și dezvoltate de profesorii și elevii participanți la mobilități.

Școala Gimnazială „Titu Maiorescu”, Iași promovează educația digitală și S.T.E.A.M.

SCOPUL proiectului: implementarea educației digitale cu aplicație pe învățarea colaborativă între arii curriculare diferite prin abordarea transdisciplinară S.T.E.A.M (Științe, Tehnologie, Inginerie, Arte, Matematică), răspunzând nevoilor de formare a cadrelor didactice în achiziția de competențe digitale noi și structurarea celor deja existente, precum și îmbunătățirea actului didactic și a lucrului cu elevii în cadrul disciplinelor S.T.E.A.M.

OBIECTIVELE proiectului:

1. Dezvoltarea competențelor digitale transversale a 12 cadre didactice în cadrul disciplinelor STEAM în anul școlar 2023-2024;
2. Dezvoltarea competențelor digitale a 10 elevi de gimnaziu în cadrul a 5 discipline STEAM ca beneficiari direcți ai noilor tehnologii interactive în anul școlar 2023-2024;
3. Crearea a minim 5 instrumente interactive ca soluții multimedia adaptate predării / învățării / evaluării disciplinelor cu specific digital din domeniul STEAM în sala de clasă în vederea creșterii gradului de folosire responsabilă a acestora cu cel puțin 30-40% în școală.

ACTIVITĂȚILE PROIECTULUI

Proiectul „Învățarea adaptată nativilor digitali” este implementat în perioada
1 septembrie 2023-31 august 2024

Activități de management al proiectului: management tehnic, monitorizare și evaluare, promovare și diseminare, management financiar.

Activități de pregătire a participanților la mobilități (pregătire lingvistică, pedagogică / tematică, culturală) în perioada septembrie 2023-aprilie 2024.

Activități de mobilitate (perioada octombrie 2023-mai 2024).

Activități de diseminare și de valorizare a cunoștințelor și competențelor dobândite de către participanții la mobilități (noiembrie 2023-iunie 2024): elaborarea materialelor pentru 1 ghid / jurnal digital, realizarea de activități curriculare și extra-curriculare, implementarea planului de diseminare și valorizare a rezultatelor.



Proiect de mobilități de scurtă durată (Acțiunea Cheie 1 – Educația școlară) în cadrul programului



ÎNVĂȚAREA ADAPTATĂ NATIVILOR DIGITALI

Nr. de referință

2023-1-RO01-KA122-SCH-000119822



Școala Gimnazială „Titu Maiorescu” Iași



Srijinul acordat de Comisia Europeană pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



FLUX 1: 21st Century Learning and Teaching with STEAM Education Practices organizat de MobilityPro în Paphos, CIPRU (21-26 octombrie 2023; 6 participanți)

Participanții la acest CURS DE FORMARE vor asimila metodologia de predare bazată pe crearea / proiectarea de conținuturi educaționale de înaltă calitate ca instrumente accesibile și resurse educaționale deschise în vederea postării ulterioare a acestora pe platforme securizate (Digital EduCred) care respectă standardele de confidențialitate electronică și de etică digitală. Totodată, aceștia își vor dezvolta gândirea creativă și prin metode de predare colaborative de tipul proiectelor cross-curriculare, învățarea bazată pe proiecte, predarea activă și integrarea resurselor digitale moderne (aplicații de evaluare). Prin activitățile practice realizate cu ajutorul diverselor instrumente digitale interactive care pot fi folosite pentru a face disciplinele STEAM mai creative și captivante (ex. programarea în limbaj Scratch etc.) cursul oferă modalități noi și eficiente de pregătire a unor lecții motivaționale și relevante bazate pe abordarea STEAM, precum și de structurare a unor planuri de lecție care integrează diferite aspecte ale educației STEAM, cum ar fi codificarea, realitatea virtuală (VR), robotica și realitatea augmentată (AR) în clasa de elevi. Acest curs oferă o mai bună înțelegere a strategiei de dezvoltare a competențelor digitale ale elevilor în cadrul disciplinelor STEAM prin diverse practici motivante (**OBIECTIVUL 1**)

FLUX 2: STEM teacher training: tools and ideas for the classroom, organizat de Mobility and cooperation SRL a socio unico în Barcelona, SPANIA (29 octombrie-05 noiembrie 2023; 6 participanți)

În cadrul acestui CURS DE FORMARE, participanții își vor dezvolta competențele de folosire a unor instrumente și softuri digitale interactive ca soluții multimedia, centrate pe elev și pe formarea de competențe cheie, ce vor contribui la creșterea motivației elevilor pentru activitățile din domeniul S.T.E.A.M. (introducerea tehnologiilor de navigare Google mapping și Google Earth, Learning Apps), crearea de photosphere și storysphere, precum și arta digitală în cadrul disciplinelor S.T.E.A.M. Totodată, aceștia își vor dezvolta competențele digitale în vederea stimulării gândirii critice în clasa de elevi prin familiarizarea cu noile tehnologii și medii digitale cu scopul de a-și actualiza modul de predare în funcție de noile nevoi ale elevilor. Profesorii vor dobândi cunoștințe de bază despre cele mai utilizate limbaje de programare de tipul 'drag-and-drop' (ex. Scratch), dar și despre cum să aplice aceste abilități de programare în crearea de animații, infografice, lucrări de artă interactive, povești, precum și design de jocuri de tipul „vânătorii de comori” în cadrul disciplinelor S.T.E.A.M. (**OBIECTIVUL 1**)

REZULTATE ȘI IMPACT

FLUX 3: Mobilitate pe termen scurt în scopul învățării pentru elevi organizată de Ozel Gaziantep Bahcesehir Koleji Ortaokulu în Gaziantep, TURCIA (19-28 februarie 2024; 10 elevi și 2 profesori însoțitori)

Activitățile derulate în cadrul **MOBILITĂȚII DE GRUP A ELEVILOR** vor consta în susținerea de ore comune cu elevii din instituția-gază, folosind munca în echipe, metoda învățării prin proiect și prin cooperare pe tematica digitalizării și STEAM. După derularea orelor, elevii vor fi implicați și în activități culturale și nonformale de tipul vânătoarea de comori, utilizarea codurilor QR, și vizitarea unor obiective culturale din vecinătatea orașului organizației-gază. Crearea codurilor QR în activitatea didactică va constitui o modalitate de a stimula interesul elevilor și de a integra un element de noutate în procesul de învățare, precum și o modalitate eficientă de a învăța într-un mod creativ și inovator, îmbinând exercițiul fizic cu unul intelectual. În cadrul activităților de tipul „vânătorii de comori”, se pot crea coduri QR atât pentru întrebări și variantele corespunzătoare de răspuns (corecte și incorecte), cât și pentru indicii asupra traseului de urmat sau pentru pagini web care să conțină informații suport, activitatea putând fi combinată cu folosirea altor instrumente web 2.0 precum: blog-ul, wiki-ul, sau podcast-ul. Elevii pot lucra individual sau în grup. Prin crearea de coduri QR ca instrument digital interactiv cu ajutorul unui smartphone elevii își vor adapta experiența de învățare la un mediu de predare interactiv. Astfel, prin intermediul mobilității, cei 10 elevi participanți și cele 2 cadre didactice însoțitoare își vor dezvolta abilitățile și competențele necesare în realizarea sarcinilor legate de STEAM, care includ abilități cognitive, manipulative, tehnologice și abilități de colaborare și comunicare. Învățarea digitală nu numai că facilitează accesul elevilor la o multitudine de informații, dar le oferă certitudinea și siguranța că informațiile sunt adaptate nevoilor lor specifice. Cel mai semnificativ beneficiu al învățării digitale îl constituie oportunitatea reală de a sprijini fiecare elev să învețe într-o manieră eficientă. (**OBIECTIVUL 2**)

Toți participanții la mobilitățile din cadrul proiectului își vor îmbunătăți competențele de comunicare în limba engleză, competențele digitale și interculturale. Integrând aceste cunoștințe și competențe în activitatea didactică, cadrele didactice vor promova educația digitală, vor aplica demersuri didactice orientate pe nevoile elevilor, adaptate particularităților de învățare ale acestora în cadrul disciplinelor S.T.E.A.M și vor contribui la consolidarea dimensiunii europene a Școlii Gimnaziale „Titu Maiorescu”, Iași.

FLUX 4: Activitate de job-shadowing pe tema competențelor STEAM și digitale organizată de Agrupamento de Escolas do Bom Sucesso în Villa Franca de Xira, PORTUGALIA (29 aprilie-3 mai 2024; 6 participanți)

Beneficiarii **ACTIVITĂȚII DE JOB-SHADOWING** integrată vor asista la prezentări, discuții, exerciții și activități practice, interactive, interesante și provocatoare prin împărtășirea celor mai bune exemple de bună practică legate de conceperea propriilor sarcini și planuri de lecție ce integrează instrumente digitale, prin schimbul de idei și dobândirea de noi abilități într-o formare pozitivă, „învățare prin practică”, prin diverse activități auto-reflexive și de colaborare, de observare a orelor de istorie, biologie, geografie, fizică și arte/limbi moderne predate în sistem CLIL (Content Language Integrated Learning), precum și studiul diferitelor platforme de învățare cu ajutorul resurselor educaționale digitale sub coordonarea profesorilor de informatică din școală ce prevede cunoașterea diferitelor platforme de tip open source de construire a roboților în scop didactic, aplicația de matematică interactivă Geo Gebra sau MathType ce urmărește dezvoltarea gândirii algoritmice, prin aplicațiile de TIC, și dezvoltarea creativității și a înțelegerii logice prin aplicațiile de matematică, folosirea tabletelor Lab View în cadrul orelor de specialitate, și platforma G Suite pentru școli – o soluție integrată de comunicare Google, resurse de pregătire pentru examenele Cambridge și competențe lingvistice pentru elevii din ciclul primar și gimnazial, precum și mini-workshop-uri coordonate de managementul școlii privind modalități inovatoare de dezvoltare instituțională. Prin schimbul de resurse educaționale și aplicații digitale, modalitățile de evaluare a elevilor centrate pe competențe, și punerea în practică a numeroase aplicații digitale prezentate și metode interactive însușite, profesorii participanți își vor consolida competențele digitale, STEAM, precum și cele lingvistice.

Prin participarea la asistențele specializate, profesorii vor putea descoperi noi aplicații digitale, modalități de evaluare ale elevilor, tipuri de teste aplicabile, învățarea frontală alternată cu peer-learning-ul și cea bazată pe competențe exploratorii, proiecte, parteneriate, etc. Activitățile de job-shadowing vor fi consemnate în jurnalul de proiect prin intermediul fișelor de reflecție, urmând a fi continuate în format blended-learning, prin intermediul platformei eTwinning, dar și prin realizarea unor lecții cu metode, resurse, aplicații digitale însușite în școala portugheză. (**OBIECTIVUL 3**)

