

Profesori ai Colegiului Național de Informatică „Spiru Haret” Suceava, într-o nouă experiență de mobilitate Erasmus+



În perioada 10-16 noiembrie, trei profesori din cadrul Colegiului Național de Informatică „Spiru Haret” Suceava, prof. dr. Ioana Monu, prof. Manuela Grosu și prof. dr. Aura Mihoc, au participat, sub egida proiectului Erasmus+ *DEFINE*, la cursul *Integrating ICT, New Technologies and AI tools into Teaching and Education*, organizat de Erasmus Learning Academy în Palermo, Italia.

În prima zi a mobilității, grupul a participat alături de alți profesori din Germania, Irlanda, Lituania, Estonia, Suedia, Norvegia și Polonia la ceremonia de deschidere, care a inclus prezentarea cursului, a fiecărui profesor participant la curs, a școlii din care provine, proiectele inovatoare implementate în fiecare școală.

Au urmat câteva activități de spargere a gheții, precum și turul virtual al orașului Palermo, pregătit de profesorul formator Giulia Amato.

Următoarea zi a debutat cu noțiuni teoretice care au avut în prim plan exerciții de team building, explorarea ultimelor tendințe de integrare a noilor tehnologii și a platformelor web în educație.

Tabla virtuală și platformele colaborative, precum și lucrările practice, transformarea dispozitivului într-o tablă virtuală cu elemente îmbunătățite de AI și gestionarea unei pagini de blog au extins perspectivele și au facilitat schimbul constant de cunoștințe.

Partea teoretică a fost dublată de partea aplicativă, profesorii lăsându-se ghidați de aplicații utile pentru școală precum Mentimeter, Ziptet, Nearpod, instrumente online care permit profesorilor să folosească predarea bazată pe diapozitive atât în clasă, cât și de la distanță, datorită unui aspect hibrid.

Programul zilelor următoare i-a surprins pe cursanți cu proiectarea unor activități care utilizează funcțiile AI, instrumentele TIC pentru un management mai eficient și mai antrenant al clasei.

Activitățile au avut în prim plan aplicația LearningApps.org, o aplicație care sprijină procesele de învățare și predare cu module interactive. Au urmat activități practice, de creativitate și design, provocare oferită de platforma Baamboozle, o platformă de predare online foarte utilă ce folosește jocurile în predare.

De asemenea, echipa Erasmus a pus în practică testarea și exersarea unora dintre cele mai obișnuite instrumente de învățare bazate pe jocuri, crearea unui conținut multimedia remarcabil - proiectare, prezentări, grafică social media, postere, colaje.

O altă zi a mobilității a început cu lucrări practice - crearea unei experiențe vizuale, virtuale, bazată pe inteligența artificială. În echipe, profesorii au lucrat la crearea unei lecții model. Planificarea lecției a avut ca suport inteligența artificială, utilizarea ChatGPT cu scopul de a promova învățarea antrenantă și adaptabilă a limbilor străine.

Pornind de la întrebarea cheie „Cum să impresionezi și să implici elevii?” s-au creat imagini interactive, cu tabel de conținut și prezentări interactive având ca suport platformele Magicschool și SchoolAI.

Totodată, profesorii-cursanți s-au familiarizat cu platforma EdPuzzle, un suport foarte util și ușor de folosit, prin care profesorii pot face din orice videoclip o lecție.

Ultima zi a debutat cu discuții despre competențele dobândite, după care a urmat evaluarea cursului și festivitatea de încheiere a mobilității la sfârșitul căreia fiecărui cursant i s-a înmânat certificatul de participare.

Această mobilitate Erasmus+ a reprezentat o oportunitate pentru fiecare cadru didactic participant, o experiență deosebită care a contribuit la îmbunătățirea competențelor interculturale și de comunicare în limba engleză.



Articol salvat de pe www.monitorulsv.ro, ediția din 05 Decembrie 2024.

Acest articol este proprietatea Monitorul de Suceava și nu poate fi reprodus fără acordul scris al acestora.