



INTERNATIONAL TRAINING CENTER

***GOING DIGITAL IN
AN INNOVATIVE
CLASSROOM***

ERASMUS+ KA1 COURSE

PRAGA

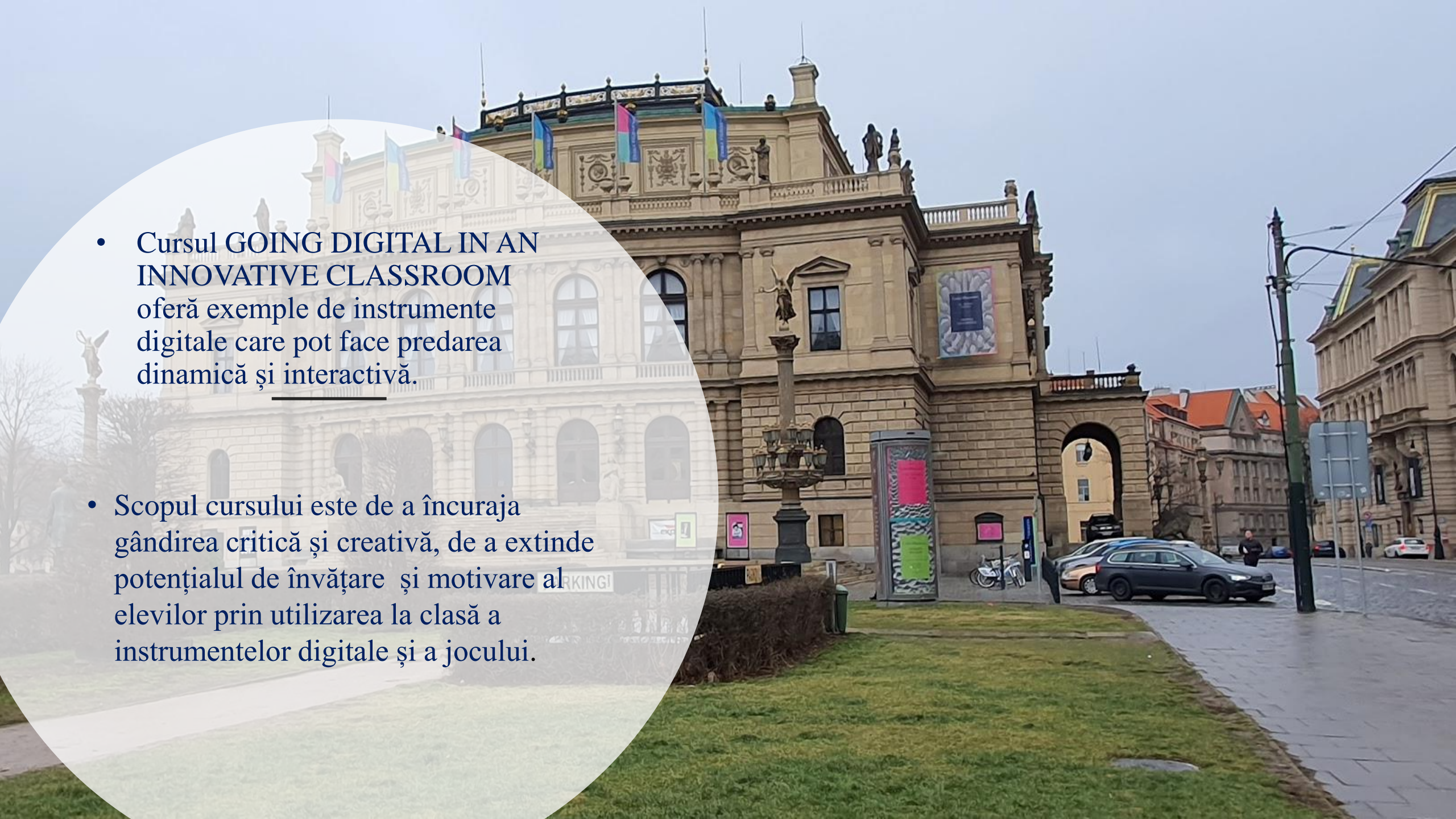
31.01.2022-04.02.2022

- **COORDONATOR**

TEODORESCU
IULIAN

- **MEMBRII**

BOCĂNEȚ CORNELIU
NICOLAESCU NORINA

- 
- Cursul **GOING DIGITAL IN AN INNOVATIVE CLASSROOM** oferă exemple de instrumente digitale care pot face predarea dinamică și interactivă.
 - Scopul cursului este de a încuraja gândirea critică și creativă, de a extinde potențialul de învățare și motivare al elevilor prin utilizarea la clasă a instrumentelor digitale și a jocului.

MODULE:

1. Abilitățile secolului XXI
2. Gamificarea – transpunerea unui context obișnuit de învățare într-o situație asemănătoare unui joc
3. Utilizarea jocurilor și a strategiilor de joc pentru îmbunătățirea învățării
4. Gândire critică și creativă prin jocuri
5. Jocuri în aer liber pentru învățarea activă, folosind coduri QR
6. Flipped Classroom
7. Strategii pentru planificarea eficientă a lecției
8. Instrumente pentru prezentări eficiente
9. Instrumente pentru crearea propriei pagini web
10. Atelier final - Evaluare



STRUMENTE DIGITALE EDUCATIVE

**SUPER TEACHER
TOOLS**

EDPUZZLE

NEARPOD

LIVE WORKSHEETS

PLIKERS

INSERTLEARNING

GOOSCHASE

STORYJUMPER

INSTRUMENTE DIGITALE EDUCAȚIONALE

- **SUPER TEACHER TOOLS** – oferă gratuit jocuri educaționale care pot fi utilizate în procesul de predare
<https://www.superteachertools.us/>
- **NEARPOD** – permite profesorilor să creeze lecții sau să utilizeze biblioteca existentă de peste 15000 de lecții și videoclipuri. Oferă posibilitatea de a adăuga întrebări pe parcursul derulării lecției sau videoclipului. <https://nearpod.com/>
- **PLIKERS** – un instrument interactiv, și totodată, o modalitate versatilă de a crea teste de tip grilă și adevărat/ fals. Profesorul proiectează întrebările și variantele de răspuns, iar elevii răspund prin ridicarea unui card oferit gratuit de aplicația Plinkers pe care profesorul îl scanează cu telefonul. Aplicația oferă reprezentări grafice cu răspunsurile elevilor astfel încât profesorul își face o idee asupra celor mai importante elemente asupra cărora trebuie să revină.
<https://www.plickers.com/login>

INSTRUMENTE DIGITALE EDUCAȚIONALE

- **GOOSECHASE EDU** – permite crearea de jocuri prin intermediul cărora elevii primesc diferite misiuni. Elevii vor instala pe telefon aplicația și primesc diferite sarcini de lucru. Ca dovadă că au rezolvat sarcina primită vor încărca o poză. Aplicația permite profesorului să vadă care dintre elevi au dus la îndeplinire sarcinile, realizându-se o ierarhizare a elevilor, a grupelor care au fost implicate.

<https://www.goosechase.com/edu>

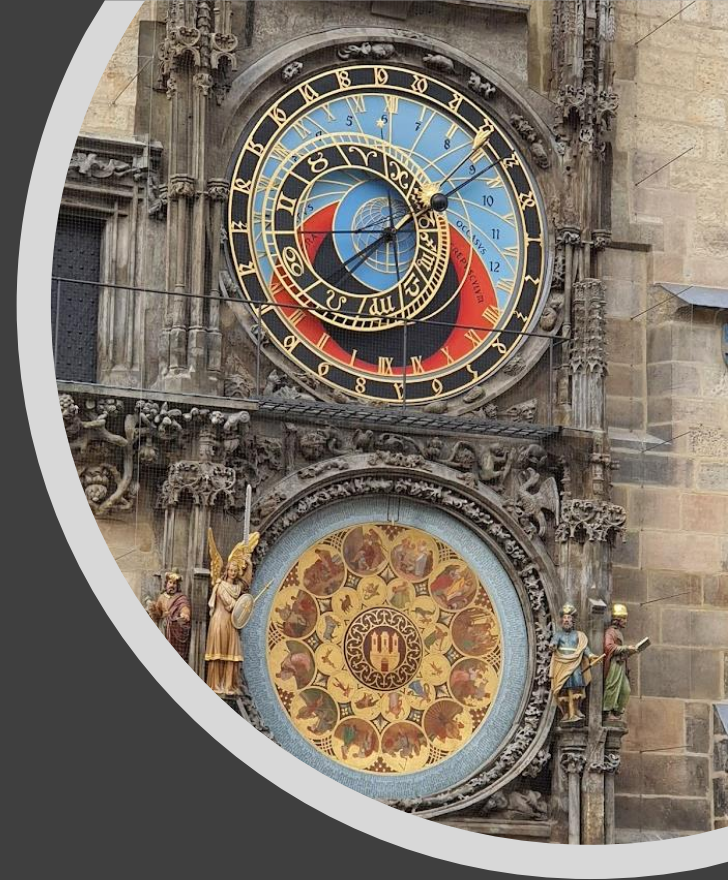
- **EDPUZZLE** – platformă care permite crearea sau utilizarea de conținut video. Pe parcursul unei secvențe video aleasă de profesor, pot fi inserate întrebări și sarcini de lucru. <https://edpuzzle.com/content>

- **LIVE WORKSHEETS** – permite transformarea fișelor, testelor în exerciții online interactive cu autocorecție. Elevii lucrează fișele de lucru online și trimit răspunsurile profesorului.

<https://www.liveworksheets.com/>

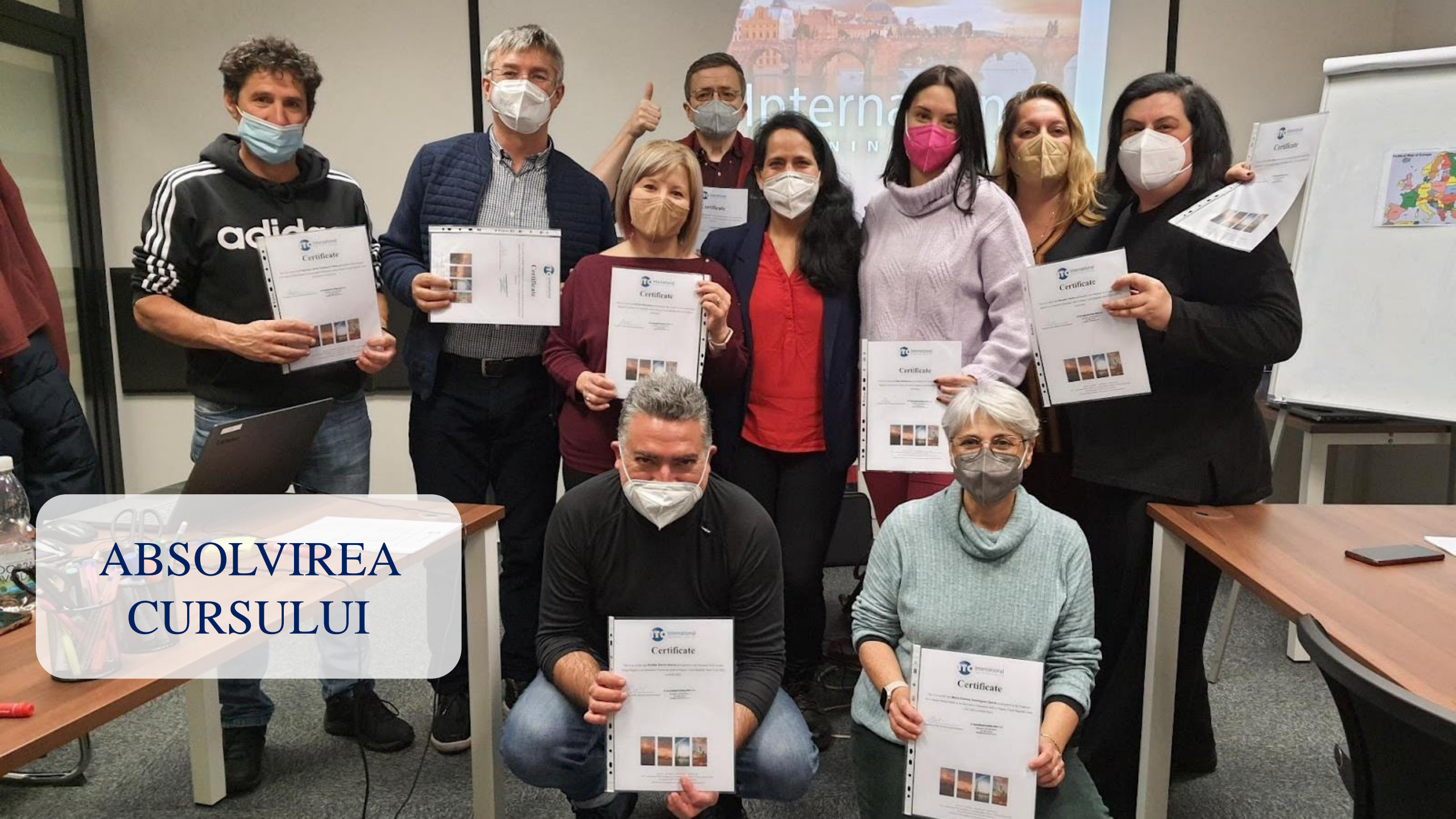
INSTRUMENTE DIGITALE EDUCAȚIONALE

- **INSERTLEARNING** – oferă posibilitatea de a transforma orice pagină web într-o lecție interactivă prin inserarea de întrebări, videoclipuri, sarcini de lucru. <https://insertlearning.com/>
- **STORYJUMPER** – site web care permite copiilor să-și construiască propriile cărți. Ei pot crea cu ușurință pagini de acoperire, pot adăuga text, încărca desene, fotografii, pentru a-și ilustra povestea și pot folosi și galeria de clipuri StoryJumper. Când au terminat, pot să comande propria lor carte tipărită profesional. <https://www.storyjumper.com/>



LOCURI MINUNATE





**ABSOLVIREA
CURSULUI**



Vă mulțumim!