

INOVATIV ȘI INTERACTIV ÎN PREDARE – ÎNVĂȚARE – EVALUARE
PROIECT ERASMUS +
“TRAVELLING TO NEW TEACHING ADVENTURES”
2019-1-BE02-KA229-060207_4

Prof. Cismașu Vasilica, Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă, Cluj - Napoca, Cluj
Prof. Iușan Emilia Ramona, Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă, Cluj - Napoca, Cluj

Cuvinte cheie:

activ, antrenant, diferit, provocare, restructurare, inovare, adaptare, inspirație.

Cea mai mare provocare a oricărui profesor este de a capta atenția elevilor săi și de a transmite informații/idei într-un mod cât mai eficient, antrenant și activ. Pentru a face față acestei provocări e nevoie de implementarea unor idei inovatoare care să ofere elevilor experiențe de învățare cât mai interactive.

Restructurarea școlii, ca mediu de învățare reprezintă provocarea secolului 21; abilitățile de care elevii au nevoie ulterior la locul de muncă și în viață s-au schimbat mult în ultimul deceniu. Astfel este nevoie de un mediu în care elevii să învețe într-un mod activ, antrenant și diferit, acest aspect reprezentând una dintre prioritățile implementării proiectului Erasmus+ “Travelling to new teaching adventures”.

Participanții din cadrul proiectului (școli din Belgia – coordonator, Norvegia, Portugalia, România) vor experimenta punerea în aplicare a unor noi metode de predare/învățare.

Scopul proiectului

Deoarece una dintre preocupările permanente ale școlilor este de a experimenta noi stiluri și metodologii de abordare a procesului predare-învățare/formare, prin acest proiect ne dorim să formăm o viziune deschisă asupra educației prin colaborarea între școli europene. Schimbul de experiență este esențial pentru a schimba și a inova practicile de predare: profesorii vor experimenta noi metodologii de predare bazate pe tehnologie, iar prin intermediul noilor metode, elevii înșiși vor învăța să caute, să descopere, să își organizeze propriul proces de învățare.

Abordând diverse strategii de predare va crește nivelul motivației atât din partea elevilor, cât și a profesorilor.

Obiectivele proiectului:

- cunoașterea și utilizarea noilor tehnologii într-un mod interesant;
- dezvoltarea competențelor (elevilor/profesorilor) conform cerințelor secolului XXI;
- creșterea motivației profesorilor/elevilor de a preda/învăța într-un mod inovator și captivant;
- familiarizarea cu alte metode și strategii/tehnici de predare;
- formarea și dezvoltarea conștiinței culturale europene.

Se dorește ca acest proiect să reprezinte o sursă de inspirație și un punct de plecare în inovarea și adaptarea metodelor de predare/învățare/evaluare. Exemplele de bune practici vor inspira școlile în a găsi și a implementa metode inovatoare, active și antrenante.

Activitățile proiectului

În cadrul proiectului sunt organizate diverse activități desfășurate cu elevii atât în școala de rezidență, cât și în cadrul mobilităților transnaționale. Aceste mobilități sunt oportunități pentru elevi de a experimenta noi modalități de învățare în cadrul unor activități concrete, iar pentru cadrele didactice de a realiza schimburi de experiență, în urma cărora sunt preluate și adaptate practici inovative în activitatea didactică.

Exemplificăm, astfel bunele practici prezentate și experimentate în cadrul mobilității transnaționale organizată în *Belgia, Mechelen, VZW De Ranken - Sint-Janshof*, noiembrie 2019, la care au participat 4 profesori și 4 elevi din instituția noastră.

Exemple de bune practici: (mobilitate transnațională, Belgia, Mechelen, VZW De Ranken - Sint-Janshof, noiembrie 2019):



Google Expeditions

► *Google Expedition* este o aplicație educativă care permite elevilor și profesorilor să exploreze lumea prin intermediul celor 1000 de tururi ale realității virtuale (VR) și 100 tururi ale realității augmentative (AR). De exemplu poți înota cu delfinii, explora diverse spații (galerii, muzee, Universul) fără a mai fi nevoie de a ieși din spațiul fizic al clasei. Profesorii folosesc dispozitive mobile pentru a aduce diverse obiecte în clasă, astfel încât elevii utilizând dispozitivele mobile, pot vedea, observa, analiza și se pot plimba în jurul obiectelor 3D ca și cum acestea ar fi prezente fizic în sala de clasă.



► *Actionbound* este o aplicație interactivă, inovativă prin intermediul căreia se pot crea diverse ghiduri/ jocuri de descoperire interactive (vânătoare de comori din lumea reală și tururi ghidate).



► Creat de European Schoolnet, cu sediul în Bruxelles, Future Classroom Lab (FCL) este un mediu de învățare creativ, inspirațional provocând vizitatorii să regândească rolul pedagogiei, tehnologiei și designului în sălile de clasă. FCL este format din șase spații de învățare diferite (CREATE – INTERACT – PRESENT – INVESTIGATE – EXCHANGE -DEVELOP); fiecare spațiu evidențiază domenii specifice de învățare și predare, cu accent pe reorganizarea și regândirea actului educațional în ceea ce privește spațiul fizic, resursele, schimbarea rolurilor elevului/ profesorului și modalitățile de susținere a diferitelor stiluri de învățare.



Programare cu BLUE - BOT

► *Blue-bot* (cu varianta basic *Bee-Bot* "Albinuța") este un roboțel simpatic, programabil, ușor de utilizat; care permite abordarea unui nou stil de predare: folosirea roboticii fiind o modalitate inovatoare și inedită de a implica elevii în procesul de învățare/evaluare. Aceștia sunt fascinați de design-ul vesel și prietenos precum și de semnalul sonor care însoțește fiecare îndeplinire a sarcinii programate. Structura simplă și prietenoasă a Albinuței este un punct de plecare pentru a învăța copiii cum să programeze deplasarea roboțelului, să înțeleagă noțiunile de direcție - limbajul direcțional (sus-jos,

înainte-înapoi, stânga-dreapta), să creeze trasee direcționale din ce în ce mai complexe precum și să învețe în același timp; Bee-Bot fiind o resursă inepuizabilă de activități de predare-învățare-evaluare.



► *Aplicațiile Blue-bot, Bee-Bot* permit elevilor să-și îmbunătățească abilitățile de limbaj direcțional și de programare, fiind în același timp o modalitate inovativă de învățare.

Programul european ERASMUS+ oferă oportunități de realizare a unor parteneriate transnaționale care contribuie la schimbul de bune practici cu implicații în inovarea didactică în beneficiul elevilor, totodată contribuind și la incluziunea socială a persoanelor cu dizabilități. Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă a profitat de această oportunitate și, începând cu anul 2016 a derulat 4 proiecte care au contribuit atât la eficientizarea activității didactice și a intervenției specifice, precum și la creșterea calității vieții elevilor cu dizabilități din instituție, precum și a familiilor acestora, cât și la creșterea gradului de incluziune socială.

Bibliografie:

- Tarrant, Susan, *Innovative Teaching and Learning in Primary Schools*, Hardback, Editura SAGE Publications Ltd, 2015
- <https://www.edsys.in/16-innovative-ideas-make-teaching-methods-effective/>
- <https://www.edsys.in/11-smart-apps-pre-schoolers-download-now/>
- <https://www.intechopen.com/books/new-pedagogical-challenges-in-the-21st-century-contributions-of-research-in-education/pedagogy-of-the-twenty-first-century-innovative-teaching-methods>
- <https://support.google.com/edu/expeditions/answer/6335093?hl=en>
- <http://fcl.eun.org/about>
- <https://www.tts-group.co.uk/bee-bot-programmable-floor-robot/1015268.html>
- <https://travellingtonewteachingadventures.weebly.com/>