

De la „ICT and Digital Tools in Education” la lecții mai interactive la Drăgușeni

Drăgușeni, toamna anului 2024

Cum au fost transferate în școală competențele digitale dobândite de opt cadre didactice la Heraklion: exemple pe discipline, lecții demonstrative, resurse comune și următorii pași.

Formarea Erasmus+ reprezintă un punct de plecare, nu un rezultat suficient în sine. După mobilitatea din Creta, desfășurată în perioada 8–12 iulie 2024, cele opt cadre didactice participante de la Școala Gimnazială „Luca Gavril” Drăgușeni au început să integreze instrumentele studiate în activități curente și să împărtășească experiența cu ceilalți membri ai colectivului. Tema cursului, „ICT and Digital Tools in Education”, a corespuns direct procesului de modernizare digitală a școlii.

1. Primele activități concrete de transfer

În cadrul proiectului educațional „Să facem o școală prietenoasă pentru fiecare copil”, echipa a organizat prezentări de diseminare pentru reprezentanții părinților și ai elevilor. A fost realizată o lecție deschisă în cadrul comisiei metodice a diriginților, cu aproximativ 16 elevi și trei cadre didactice, precum și o activitate de interasistență în care au fost testate metode și instrumente din mobilitate. Au avut loc și schimburi de experiență cu colegii, centrate pe alegerea aplicațiilor relevante pentru lecții.

În plus, a fost semnat un parteneriat cu Școala Gimnazială „Ion Irimescu” Fălticeni. La momentul raportării, o lecție demonstrativă în cadrul acestui parteneriat era în pregătire; activitatea era astfel planificată, nu raportată drept deja desfășurată. Acest pas urmărește extinderea transferului de bune practici dincolo de propria unitate.

2. Exemple de aplicare pe niveluri și discipline

Grădiniță: cartea digitală ca resursă accesibilă

O educatoare participantă a început să utilizeze Book Creator pentru a construi cărți digitale personalizate, cu imagini și texte adaptate vârstei preșcolarilor. Materialele pot sprijini comunicarea, înțelegerea unui fenomen și reamintirea activităților din grupă. Conținutul vizual este deosebit de util copiilor care au nevoie de explicații simplificate sau de un ritm de învățare diferit.

Învățământ primar: învățare mixtă și urmărirea progresului

La clasele primare, una dintre învățătoarele participante a integrat forme de blended learning, combinând explicațiile directe și materialele clasice cu sarcini digitale. Platforma iZZi a fost utilizată pentru organizarea unor clase virtuale și urmărirea activităților și răspunsurilor elevilor. Scopul nu este înlocuirea profesorului, ci obținerea unui feedback mai rapid și adaptarea exercițiilor la nevoile copiilor.

Limba engleză: exerciții transformate în jocuri

Profesoara de limba engleză a valorificat Quizizz pentru a transforma testele obișnuite în activități cu răspunsuri și feedback imediat. Slidesmania a oferit posibilități de organizare vizuală a materialelor. În același timp, folosirea povestirii digitale pentru exersarea timpurilor narrative a fost identificată ca direcție de dezvoltare, urmând să fie aplicată prin proiecte și produse realizate de elevi.

Istorie și geografie: hărți, rezumate și cronologii

În activitățile de geografie și istorie au fost explorate Monic.AI și MapHub pentru sintetizarea textelor ample și realizarea hărților interactive. Profesorul a analizat posibilitatea de a transforma aceste instrumente într-un proiect în care elevii să alcătuiască hărți și cărți poștale digitale despre localități și destinații alese. Acesta reprezenta, la data raportului, un proiect intenționat, nu un produs deja finalizat.

Religie și educație tehnologică: organizare și conținut vizual

La religie au fost valorificate funcțiile ClassDojo pentru organizarea activităților și aplicația Canva pentru cartonașe și prezentări. Instrumente precum Time.Graphics și MapHub au fost analizate pentru reprezentarea cronologiilor și a contextelor geografice ale unor evenimente istorice sau biblice. La educație tehnologică au fost testate soluții de gestionare a clasei, reprezentare vizuală și gamificare, între care Classroom, Canva, Microsoft Whiteboard, Genially și Kahoot!.

3. Resurse comune, nu materiale izolate

Pentru a sprijini colegii care nu au participat direct la mobilitate, a fost începută organizarea unei colecții de materiale în Google Drive. Au fost realizate trei ghiduri introductive: pentru Canva, blended learning și Genially. Alte cinci ghiduri se aflau în lucru, iar cele deja redactate urmau să fie îmbunătățite pentru a conține mai multe exemple vizuale și aplicative. Resursele pot fi consultate, adaptate și completate de profesorii interesați.

Această bibliotecă digitală este importantă pentru sustenabilitatea proiectului. O aplicație studiată la un curs devine cu adevărat valoroasă numai atunci când alt coleg o poate înțelege, folosi și adapta la disciplina sa. Am urmărit, prin urmare, trecerea de la demonstrația individuală la colaborarea în colectiv și la schimbul permanent de materiale.

4. Incluziune și acces la învățare

Școala lucrează cu un număr important de copii cu cerințe educaționale speciale și cu elevi care nu dispun acasă de aceleași resurse digitale. Metodele dobândite au fost folosite pentru a pregăti explicații vizuale, sarcini de dificultate diferită și materiale accesibile. Raportul școlii consemnează și utilizarea tabletelor puse la dispoziție de unitate pentru elevii care nu au dispozitive proprii. Astfel, tehnologia poate contribui la reducerea, nu la accentuarea, diferențelor dintre copii.

5. Legătura cu Eco-Școala, Săptămâna verde și proiectele locale

Competențele digitale dobândite pot susține activitățile ecologice și comunitare. Canva este util pentru afișe și campanii, MapHub pentru localizarea unor obiective și trasee, iar aplicațiile de editare pentru materiale foto-video realizate de elevi. În planificarea școlii au fost înscrise cinci activități pentru „Săptămâna verde” și șapte pentru „Școala altfel”, care urmau să valorifice aplicațiile de la curs. Acestea sunt menționate ca activități programate la data raportării, nu ca rezultate deja finalizate.

Aceleași competențe oferă posibilități de modernizare a promovării festivalurilor, concursurilor și evenimentelor școlare: afișe realizate de profesori și elevi, prezentări digitale, invitații și materiale vizuale mai atractive. Ele completează componenta educativă a proiectelor prin implicarea copiilor în crearea conținutului.

6. Ce am învățat despre evaluarea impactului

În primele luni de implementare au fost colectate exemple de activități și materiale și s-a început urmărirea utilizării instrumentelor în lecții. Echipa a propus monitorizarea ulterioară prin chestionare, grafice de activități și materiale reunite în spațiul digital al școlii. Este important să distingem între numărul de platforme cunoscute de

profesori și schimbarea reală a învățării elevilor: indicatorii utili sunt participarea activă, claritatea explicațiilor, adaptarea sarcinilor și calitatea feedbackului.

Rezultatele primelor activități sunt încurajatoare, dar procesul de transfer continuă. Unele instrumente au fost deja testate sau utilizate în lecții, în timp ce alte proiecte, ghiduri și colaborări se aflau încă în pregătire. Această diferență este firească într-un demers de dezvoltare profesională pe termen lung.

Concluzie: digitalizarea începe de la nevoile copilului

Mobilitatea din Creta a contribuit la extinderea repertoriului metodologic al profesorilor și la dezvoltarea colaborării între discipline. Primele lecții demonstrative, utilizarea aplicațiilor pe niveluri de vârstă, ghidurile create și parteneriatul interșcolar arată că experiența Erasmus+ a început să producă rezultate și după întoarcere.

Pentru o școală din mediul rural, miza nu este să folosim cât mai multe aplicații, ci să le alegem pe cele care îi ajută pe copii să înțeleagă, să creeze și să învețe împreună. Acesta este sensul în care vom continua să valorificăm formarea Erasmus+ la Școala Gimnazială „Luca Gavril” Drăgușeni.

Echipa Erasmus+ – Școala Gimnazială „Luca Gavril” Drăgușeni

Contract Erasmus+: 2023-1-RO01-KA121-SCH-000118601

Mai multe informații și fotografii:

[Pagina Erasmus+ a școlii](#)

[Albumul foto Facebook](#)