

Proiectul „PERFORMANȚĂ ȘI DESCHIDERE PRIN ERASMUS+”

# Cursul ” The Fundamental ICT Tools for Education”

**Locul: FOUGARO ARCENTER, Nafplio, Grecia**

**Perioada desfășurării cursului: 18-23 iulie 2022, 30 de ore de curs**

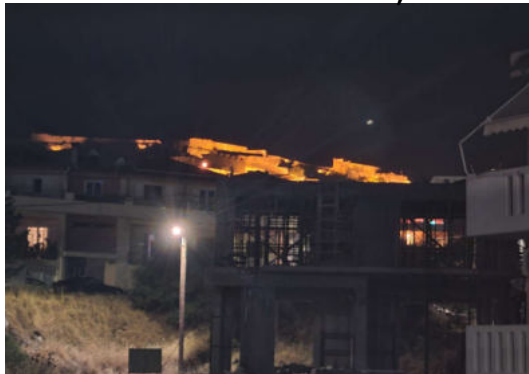
**Participant: Prof. Mircea ȚECA**

**Trainer: M.Ed. in Educational Technology Vasiliki PLATI**

# Nafplio

## Nauplion în greacă

- Un orașel de coastă fermecător
- Situat în Peloponez, Grecia
- Cu un centru vechi spectaculos
- Înconjurat de locuri legendare (Micene, Nemea, Epidavros)
- Aflat la 2 ore de Atena (cu mașina)
- Dominat de Fortăreața Palamidi

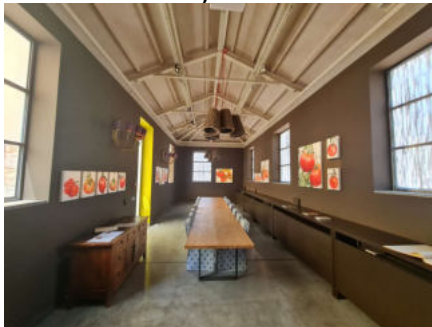


# FOUGARO ARTCENTER

Un loc atât de necesar în România!

Un spațiu de confluență în care se întâlnesc:

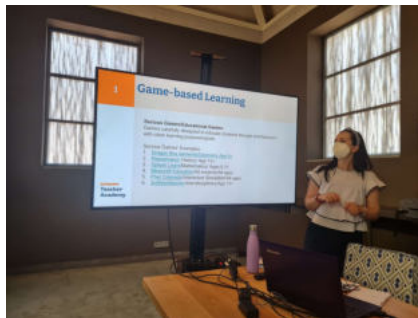
- Expozițiile de pictură și concertele de jaz;
- Cafeaua cu gheață, oranjada din portocale proaspete, culese din livezile ce înconjoară Nafplio și vinul sec de Nemea;
- Mesele de ping pong sau futsal (și) pentru copii, cu o sală de curs pentru noi profesorii, găzduind o expoziție ce amintește de trecutul centrului ca fabrică de conserve de roșii



# Cursanți și trainer

## Un mix european

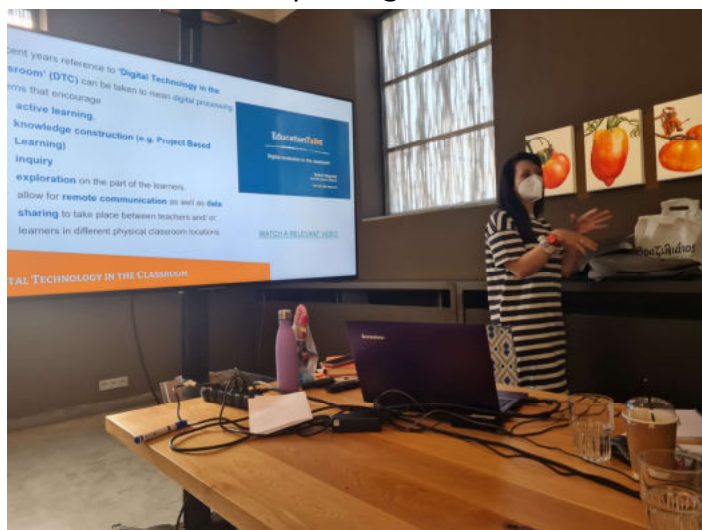
- 10 profesori din Portugalia (cu 6 participante!), Spania, Italia, Ungaria și România.
- Un amestec de accente și cuvinte strecurate în limba maternă, în general înțelese de grupul numeros de "latini";
- O colecție de experiențe didactice cu neașteptat de multe elemente comune, cum ar fi faptul evident că sunt tot mai puțini bărbații profesori în Europa...
- Un trainer entuziast, cu nimic diferit de restul echipei, demonstrând prin propriul exemplu ca instrumentele TIC poate fi umanizate:



# Cursul

Un program anunțând o adevărată ”revoluție” în clasă

- Un curs exploratoriu, acoperind un spectru larg de instrumente TIC și tehnologii sociale pentru educație;
- Un mix de teorie și aplicații practice;
- O nouă abordare propunând o modificare fundamentală a paradigmei didactice:



europass  
**Teacher  
Academy**

18th-23rd July 2022, Nafplio, Greece

The Fundamental ICT Tools For Education



| Monday   | Tuesday   | Wednesday  | Thursday  | Friday  | Saturday            |
|--|---|--|---|---|---------------------|
| 14:30-15:45<br>Welcome and introduction, warm-ups, Presentations of the participants' schools. | 9:00-10:45<br>Defining the Game-based Learning and Gamification. Benefits of Gamification in the classroom. | 14:30-15:45<br>Defining Blended, Flipped learning and E-Learning.                        | 9:00-10:45<br>Exploring Website Builders' options. Creating your blog/site! | 14:00-15:45<br>Incorporating Social Media Platforms into Learning. Benefits and Challenges. | Cultural activities |
| 15:45-16:00 Break  | 10:45-11:00 Break   | 15:45-16:00 Break  | 10:45-11:00 Break   | 15:45-16:00 Break   |                     |
| 16:00-17:30<br>Effective ICT integration in the classroom-Multimedia Learning.                 | 11:00-12:30<br>Hands-on learning with Gamification apps.  | 16:00-17:30<br>Using Apps and E-learning Platforms to create digital educational spaces. | 11:00-12:30<br>Exploring Google Workspace Apps for Educational purposes.    | 16:00-17:30<br>Personalized practical work based on the learning needs of the participants. |                     |
| 17:30-17:45 Break  | 12:30-12:45 Break   | 17:30-17:45 Break  | 12:30-12:45 Break   | 17:30-17:45 Break   |                     |
| 17:45-19:30<br>Hands-on learning with Photo and Video Apps.                                    | 12:45-14:00<br>Hands-on learning with Gamification apps.  | 17:45-19:30<br>Using Apps and E-learning Platforms to create digital educational spaces. | 12:45-14:00<br>Personalized hands-on learning with Google Workspace Apps.   | 17:45-19:00<br>Course Evaluation, Certificates!   |                     |

Further information about the cultural activities are available on each location webpage.

[teacheracademy.eu](https://teacheracademy.eu)

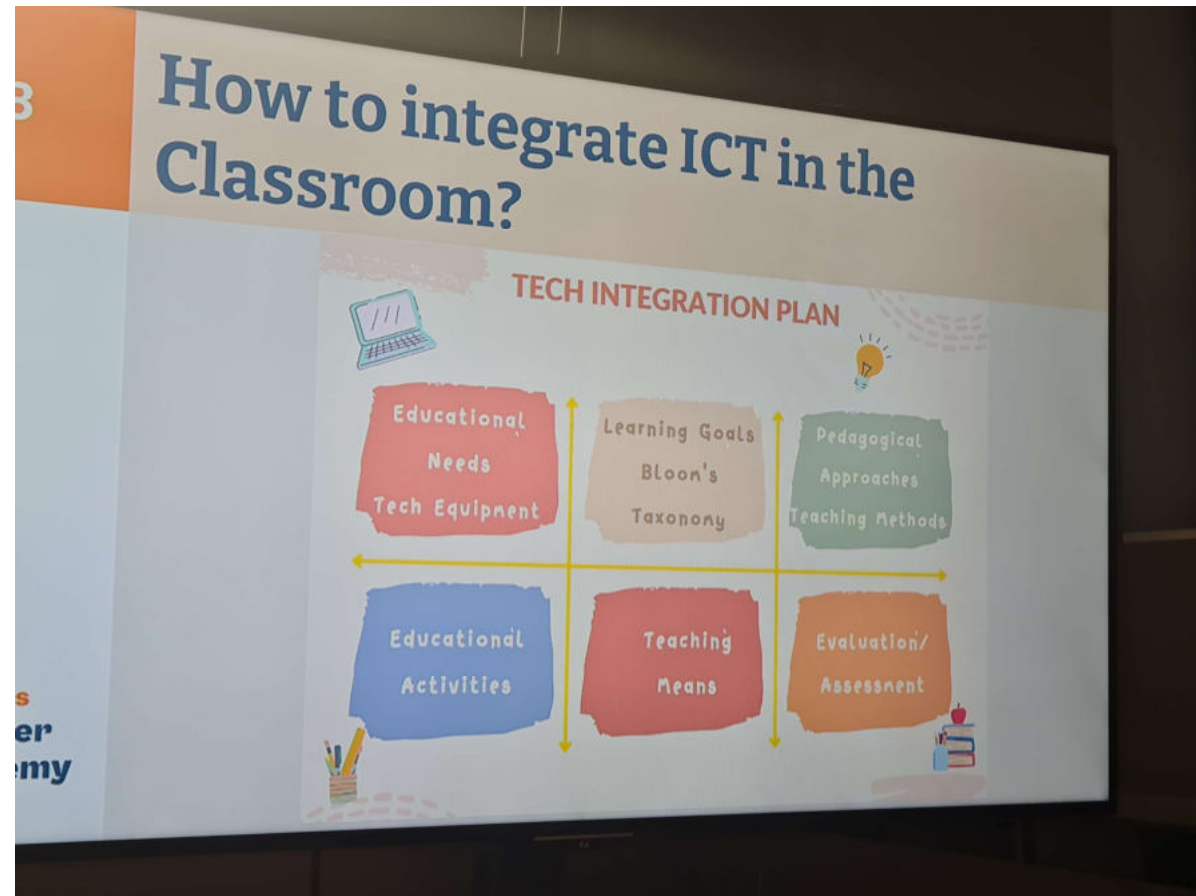
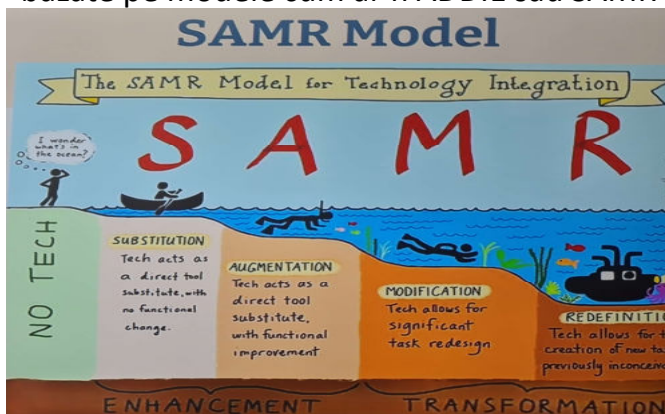
[info@teacheracademy.eu](mailto:info@teacheracademy.eu)

Teacher Trainer: Vasiliki Plati, M.Ed in Educational Technology

# Fundamente teoretice

Orientarea către obiective concrete

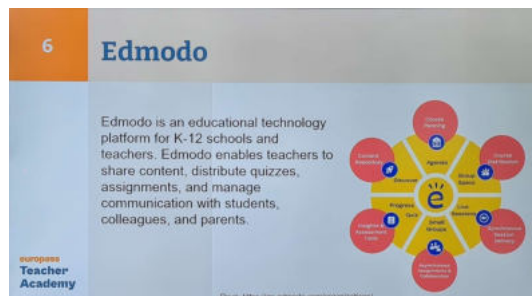
- Utilizarea mijloacelor de e-Learning și în contextul normal (post-pandemic);
- Integrarea instrumentelor TIC într-un proces educațional centrat pe elev;
- Schimbarea paradigmei educaționale folosind principii intens studiate în ultimii ani: Multimedia Learning, Blended Learning, Flipped Learning, Game Based Learning etc, bazate pe modele cum ar fi ADDIE sau SAMR



# Aplicații practice

Putem să facem lecții atractive pentru generațiile de "IT nativi"?

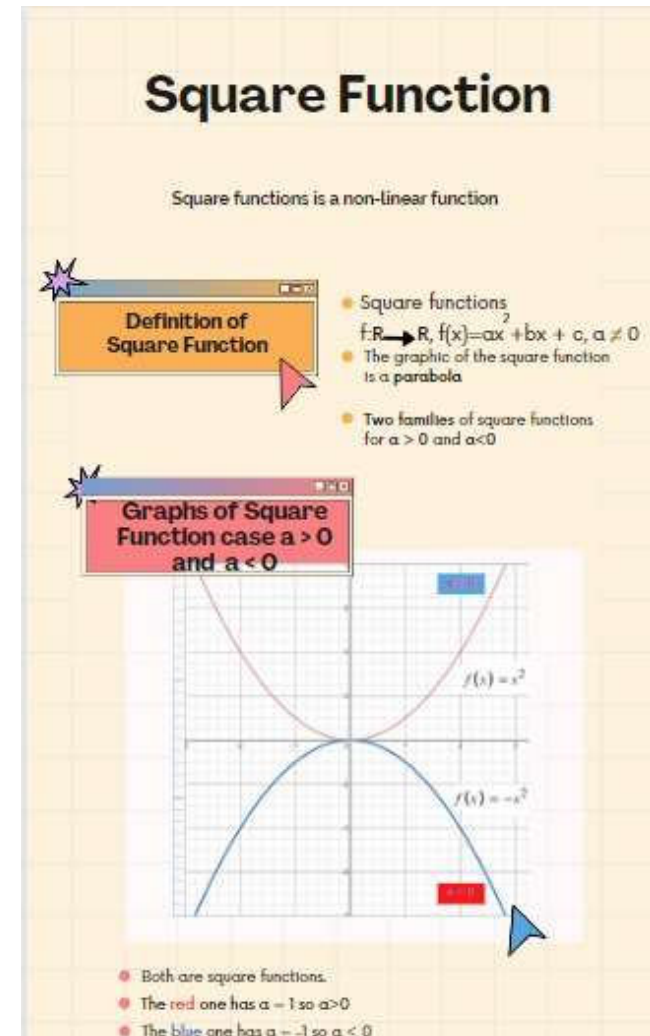
- Canva și drumul scurt de la pliante de prezentare la prezentarea unor lecții;
- Kahoot și primul meu joc conceput (în joacă) pentru a preda un subiect matematic. Dar și un prilej de reflecție – ce concepte și instrumente matematice pot fi "îmblânzite" pentru a le integra în jocuri educative?
- Edmodo, crearea unor clase reale în spațiul virtual și îngrijorarea că școlile își pot pierde într-un viitor apropiat pereții:



**6 Edmodo**

Edmodo is an educational technology platform for K-12 schools and teachers. Edmodo enables teachers to share content, distribute quizzes, assignments, and manage communication with students, colleagues, and parents.

Source: <https://www.edmodo.com/organization/>



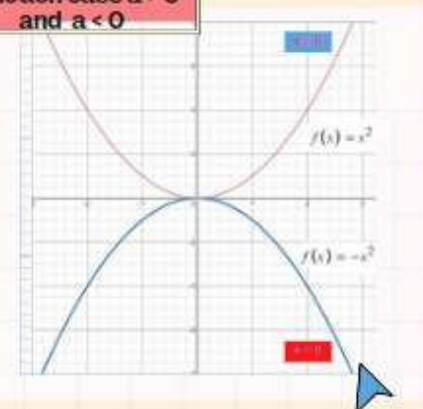
## Square Function

Square functions is a non-linear function

**Definition of Square Function**

- Square functions  $f: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}, f(x) = ax^2 + bx + c, a \neq 0$
- The graphic of the square function is a parabola
- Two families of square functions for  $a > 0$  and  $a < 0$

**Graphs of Square Function case  $a > 0$  and  $a < 0$**

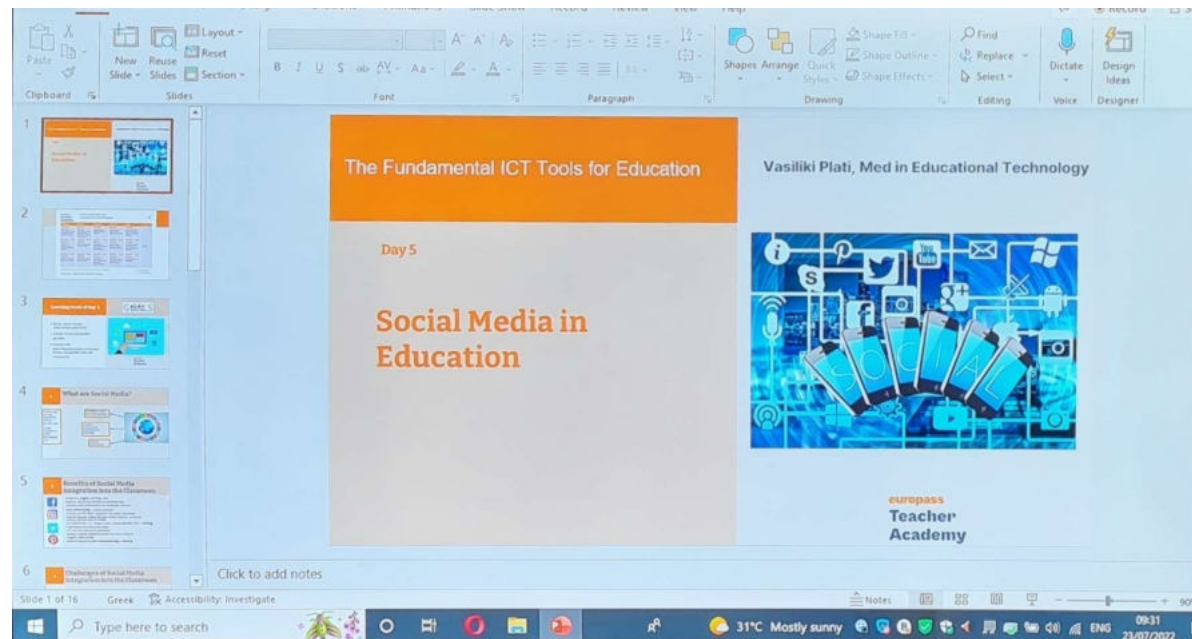
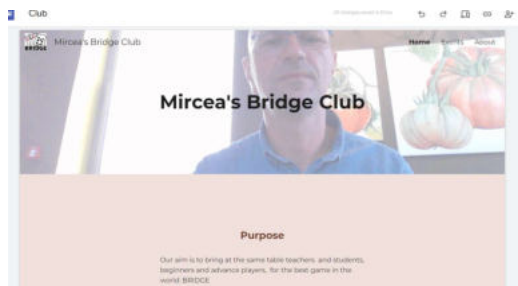


- Both are square functions.
- The red one has  $a = 1$  so  $a > 0$
- The blue one has  $a = -1$  so  $a < 0$

# Social media

## Cooperând cu „dușmanul” ....

- Înțelegând că bătălia pentru scoaterea telefoanelor inteligente din clase se poartă, cu mici variații, cam la fel (cel puțin) în întreaga Europă;
- Un nou prilej de reflecție - poate fi fructificată experiența elevilor de a utiliza (intens) rețelele de socializare în scop educativ? Pentru moment google sites și primul meu blog:





## Extra Artă în locul ei de naștere

O seară memorabilă la teatru

- Teatrul din Epidavros, un spațiu unde se joacă piese de mai bine de 2500 de ani;
- Un spațiu deschis, sub cerul înstelat, cu 14.000 de locuri și o acustică uluitoare;
- Agamemnon jucat de o trupă germană, dovedind că inovația rămâne încă posibilă (și că nu e neapărat benefică).
- Spectacolul paralel al miilor de atenieni veniți cale de mai bine de 2 ore cu mașina!, continuând o minunată tradiție milenară



## Extra – Cultura în sensul mai larg

O zi, două insule, două moduri de viață,  
atât de apropiate, atât de diferite

**Hydra** – în absența mașinilor liniștea  
sporește măreția copleșitoare a locului



**Spetses** – bâzâitul permanent al scuterelor  
creează o puternică senzație de vitalitate



Punctul final al unei experiențe care a durat (doar!) o săptămână

Și un ultim gând, diplomele spun atât de puțin despre Erasmus+, **+** - ul este cât se poate de justificat.

