ITC INTERNATIONAL TRAINING CENTER

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.2 TUDOR VLADIMIRESCU-ALBEȘTI
EMAIL: SCTUDOR_VLADALBESTI@YAHOO.COM
TEL/FAX: 0231572145

Erasmus+

ERASMUS+ Training Course

INNOVATIVE APPROACHES TO TEACHING

INTRODUCERE & COMPETENȚE ALE SECOLULUI XXI



Activități principale:

- Activități de cunoaștere (ice-breakers) și lucru în echipă
- Stabilirea așteptărilor și contribuțiilor participanților



ZIUA 1

CONCEPTE CHEIE:



Competențe ale secolului XXI:

- gândire critică și rezolvare de probleme
- creativitate și inovație
- comunicare și colaborare
- competențe digitale, media, financiare
- adaptabilitate, leadership, responsabilitate



Diferența:

- Skill (abilitate) = cunoștințe + atitudini
- Competență = aplicarea integrată a acestora

EDUCAȚIE POZITIVĂ

Modelul PERMA

Modelul PERMA:

- Emoții pozitive
- Implicare
- Relații
- Sens
- Realizări

Integrarea

- psihologie pozitivă
- pedagogie modernă
- dezvoltarea punctelor forte (VIA Character Strengths)



TEHNOLOGIE ȘI AI ÎN EDUCAȚIE



Tematici:

- Integrarea instrumentelor digitale și AI
- Metode moderne:
  - Blended Learning
  - Flipped Classroom



ZIUA 2

Integrarea eficientă a:



1 CK - cunoștințe de conținut

2 PK - metode pedagogice

3 TK - tehnologie

SCOP: PREDARE EFICIENTĂ CU TEHNOLOGIE

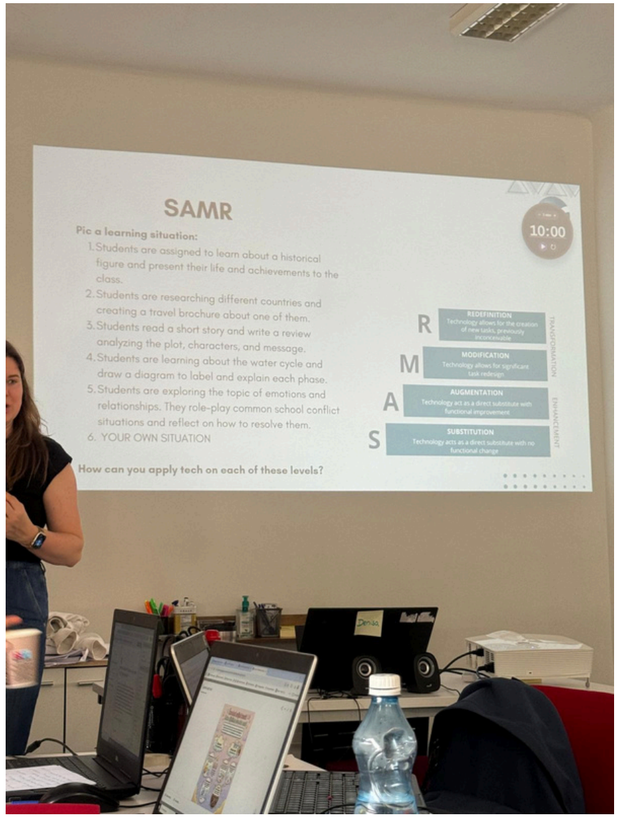


MODELUL SAMR

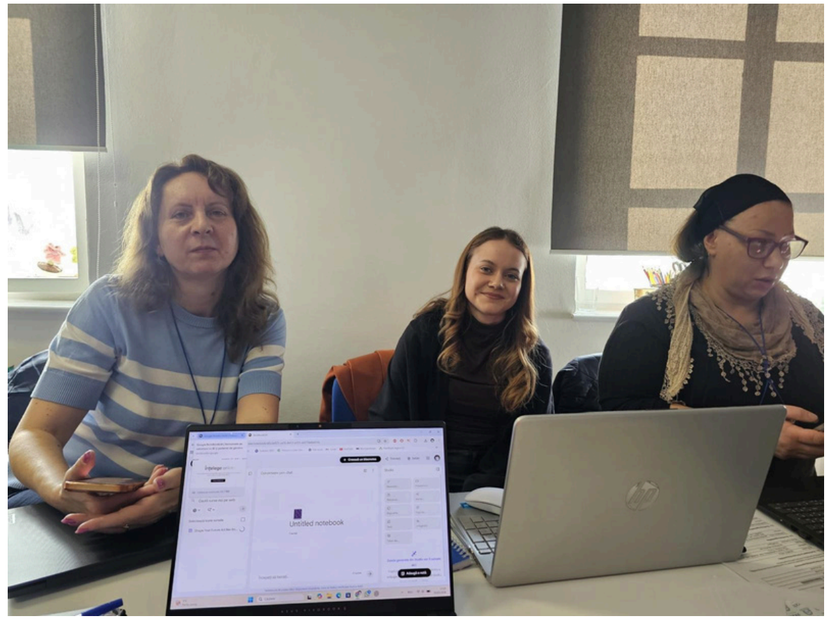
NIVELURI DE UTILIZARE A TEHNOLOGIEI:

- SUBSTITUTION – ÎNLOCUIRE SIMPLĂ
- AUGMENTATION – ÎMBUNĂTĂȚIRE
- MODIFICATION – SCHIMBARE SEMNIFICATIVĂ
- REDEFINITION – SARCINI COMPLET NOI

ACCENT PE TRANSFORMAREA PROCESULUI EDUCAȚIONAL, NU DOAR DIGITALIZARE







GAMIFICATION & ÎNVĂȚARE ACTIVĂ



Concepte:

- Diferența între:
  - Game – joc pentru distracție
  - Game-Based Learning – învățare prin joc
  - Gamification – folosirea elementelor de joc în educație

Beneficii:

- creșterea motivației
- implicare activă
- feedback imediat



ZIUA 3

ELEMENTE DE JOC:



REFLECȚIE (METODA 4F):

FACTS – CE S-A ÎNTÂMPLAT
FEELINGS – CUM M-AM SIMȚIT
FINDINGS – CE AM ÎNVĂȚAT
FUTURE – CUM APLIC MAI DEPARTE



Obligatorii:

- spațiu de joc
- reguli
- obiective (educaționale + de joc)
- resurse

Opționale:

- puncte, badge-uri
- niveluri
- clasamente
- poveste/narativ

UTILIZAREA NARAȚIUNII ȘI A STORYTELLING-ULUI DIGITAL



Storytelling digital:

- combină povestea cu:
  - imagini, video, audio
  - instrumente digitale

Beneficii:

- crește motivația și implicarea
- ajută la înțelegere și memorare
- dezvoltă creativitatea și comunicarea



ZIUA 4



Aplicare:

- elevii creează:
  - prezentări, videoclipuri, povești digitale
- profesorul explică lecțiile prin exemple narative

Mesaj cheie:

Povestea transformă lecția într-o experiență de învățare memorabilă.



EVALUARE & DESIGN DIDACTIC



Tematici:

- Evaluare pentru progres (assessment for growth)
- Crearea unui plan de lecție

Feedback eficient:

- specific
- clar și obiectiv
- oferit la timp
- orientat spre îmbunătățire
- verificat pentru înțelegere



ZIUA 5



Instrumente:

- Johari Window – autocunoaștere și feedback
- Modelul 4MAT pentru lecții:
  - WHY (de ce?)
  - WHAT (ce?)
  - HOW (cum?)
  - WHAT IF (aplicare/extindere)

Debriefing:

- folosirea modelului 4F pentru reflecție și consolidare



CONCLUZII

- Accent pe învățare activă și centrată pe elev
- Integrarea tehnologiei și AI în mod pedagogic
- Utilizarea jocului și motivației în educație
- Importanța stării de bine (well-being)
- Rolul feedback-ului și reflecției în învățare





ITC INTERNATIONAL TRAINING CENTER

ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR.2 TUDOR VLADIMIRESCU-ALBEȘTI
EMAIL: SCTUDOR_VLADALBESTI@YAHOO.COM
TEL/FAX: 0231572145

Erasmus+

MULȚUMIM!