

Explorând Noi Orizonturi Educaționale: Impactul Participării la Proiectul Erasmus+ în Grecia

Job Shadow

Mircea Rotar

Prezentarea Școlii Platon și Analiza Comparativă a Sistemelor Educaționale

- Compararea organizării spațiului școlar și a programelor școlare zilnice, săptămânale și anuale dintre Grecia și România.
- Observarea și analizarea metodelor moderne de predare și a materialelor didactice utilizate

Școala Platoon, Katerini, Grecia



Corpurile de clădire ale
școlii

Entry to e-learning



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ
ΠΛΑΤΩΝ

Programul de predare STEAM

- Școala Platoon asigură pentru elevii din școala primară și liceu, un program de predare STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Arte și Mecanică) care combină metoda explorării cu metoda „co-creării” (co-creare).
- Cunoștințele și abilitățile pe care le considerăm necesare pentru elevi sunt dobândite prin explorare, creare și joc.

Programul de predare STEAM

- În primele clase de școală primară, elevii iau pentru prima dată contact cu roboții și programarea prin pachetele de instruire în robotică Lego Education WeDo.
- În clasele a 5-a și a 6-a, cursul de informatică este conceput pentru a ajuta elevii să se aprofundeze în lumea programării cu ajutorul software-ului Scratch creat la MIT.
- În primul an de liceu, activitățile de robotică sunt îmbogățite cu programul Lego Mindstorms EV3.
- În al doilea an de liceu se adaugă programarea și crearea de jocuri digitale folosind software-ul Microsoft Kodu Game Lab, precum și crearea și programarea roboților (Arduino).
- În ultima clasă de liceu, elevii sunt instruiți în crearea și editarea de videoclipuri.

Experiențe și Activități Remarcabile

- Un aspect deosebit de interesant al mobilității a fost participarea la lecții interactive și atractive, cum ar fi ghicitorile logice prezentate în format video, care au stimulat gândirea critică a elevilor.
- De asemenea, prezentările despre impactul și dezvoltarea inteligenței artificiale în mediul academic au oferit o perspectivă valoroasă asupra viitorului educației.











Experiențe și Activități Remarcabile

- Pe lângă activitățile educaționale, participanții au avut ocazia să viziteze locuri culturale impresionante, cum ar fi Muntele Olimp, Salonic și Meteora, un loc recunoscut pentru mănăstirile sale spectaculoase incluse în Patrimoniul Mondial UNESCO. Aceste vizite au oferit o înțelegere mai profundă a culturii și istoriei grecești, îmbogățind astfel experiența educațională.





ΕΘΝΙΚΟΣ ΔΡΥΜΟΣ ΟΛΥΜΠΙΟΥ OLYMPUS NATIONAL PARK

E4 ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΜΟΝΟΠΑΤΙ ΜΑΚΡΥΝΩΝ ΔΙΑΔΡΟΜΩΝ ΠΥΡΗΝΑΙΑ - ΑΛΠΕΣ - ΟΛΥΜΠΟΣ - ΤΑΪΓΕΤΟΣ
 EUROPEAN LONG DISTANCE TRAIL PYRENEES - ALPS - OLYMPUS - TAYGETOS
 ΑΙΤΟΧΩΡΟ - ΠΡΙΟΝΙΑ 12 ΧΑΜ / 5 ΩΡΕΣ - ΛΙΤΟΧΟΡΟ - ΠΡΙΟΝΙΑ 12 ΚΜ / 5 ΗΩΡΕΣ

Rezultate și Impact

Această mobilitate a avut un impact considerabil asupra participanților, îmbunătățind competențele profesionale și personale, precum:

- **Dezvoltarea Competențelor Digitale:** Participanții au învățat să planifice și să implementeze activități didactice sprijinite de tehnologiile digitale, să selecteze și să creeze resurse digitale adecvate și să gestioneze aceste resurse într-un mod eficient și sigur.
- **Îmbunătățirea Competențelor Lingvistice și Interculturale:** Participanții și-au perfecționat abilitățile de comunicare în limba engleză și au dobândit noțiuni de bază de limbă greacă, apreciind totodată patrimoniul cultural al țării gazdă.
- **Metode Moderne de Predare:** Integrarea unor metode didactice moderne și interactive în procesul de predare, utilizând tehnologia digitală pentru a crea lecții interdisciplinare și atractive pentru elevi.

Concluzia

- Participarea la proiectul Erasmus Plus KA1 a fost o experiență extrem de valoroasă, oferind oportunitatea de a învăța și de a se dezvolta profesional într-un mediu internațional.
- Beneficiile acestei mobilități se reflectă în îmbunătățirea calității educației, promovarea patrimoniului cultural european și îmbunătățirea stării de bine emoționale a participanților.
- Astfel de proiecte reprezintă o oportunitate esențială pentru dezvoltarea continuă a cadrelor didactice și pentru crearea unor practici educaționale inovatoare și eficiente.

Vă mulțumesc!