



Resurse digitale în predarea limbilor străine

Bibliotecari:

Delia Chira

Ramona Câmpean

Simona Daisa

Bibliotecar:

Ramona Câmpean

Biblioteca Județeană „Octavian Goga” Cluj





**ERASMUS LEARNING
ACADEMY**
WWW.ERASMUSTRAININGCOURSES.COM

Introducere

- Denumire curs de formare: „Predarea limbilor străine în era digitală: cele mai performante aplicații, instrumente AI și soluții ICT pentru învățarea limbilor străine”
- Perioada de desfășurare: 19-25 mai 2024
- Organizatori: Erasmus Learning Academy din Bologna, Italia
- Cofinanțatori: Programul Erasmus+, în cadrul proiectului NewEduLib cu numărul 2023-1-RO01- KA122-ADU000130051

Scop

- promovarea excelenței în educație pentru a permite profesorilor, formatorilor și altor categorii de personal din educație să utilizeze cele mai bune aplicații, instrumente AI și resurse ICT în predarea și învățarea limbilor străine



Participanți

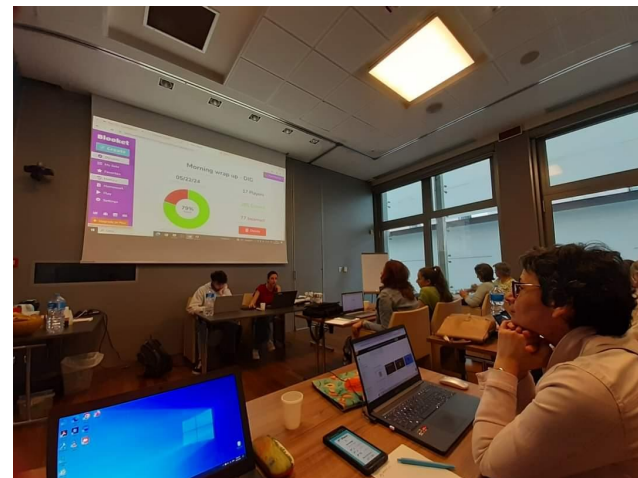
- 16 profesori și bibliotecari din Germania, Letonia, Polonia, Portugalia, România și Turcia





Structură

- o abordare flexibilă pentru a putea adapta rezultatele învățării la nevoile particulare și la profilul ICT al participanților;
- interactiv și bine organizat, a inclus sesiuni teoretice și practice, dezbateri digitale și activități culturale.





Activități de relaționare

- activități de socializare și tur cultural în Bologna la principalele obiective turistice: Turnurile înclinate Asinelli și Garisenda din Piazza di Porta Ravegnana, Basilica Santo Stefano, Basilica San Petronio, Palatul d'Accursio și Palatul Re Enzo din Piazza Maggiore ș.a.





Aplicații și platforme web

- după o scurtă introducere, au fost evaluate nevoile și așteptările participanților;
- au fost prezentate mai multe aplicații și platforme web, precum: FigJam, Padlet, Mentimeter, Baamboozle, Learning apps, Blooket, Socrative, Quizlet, ChatGPT, Magic School, Wizer.me etc.

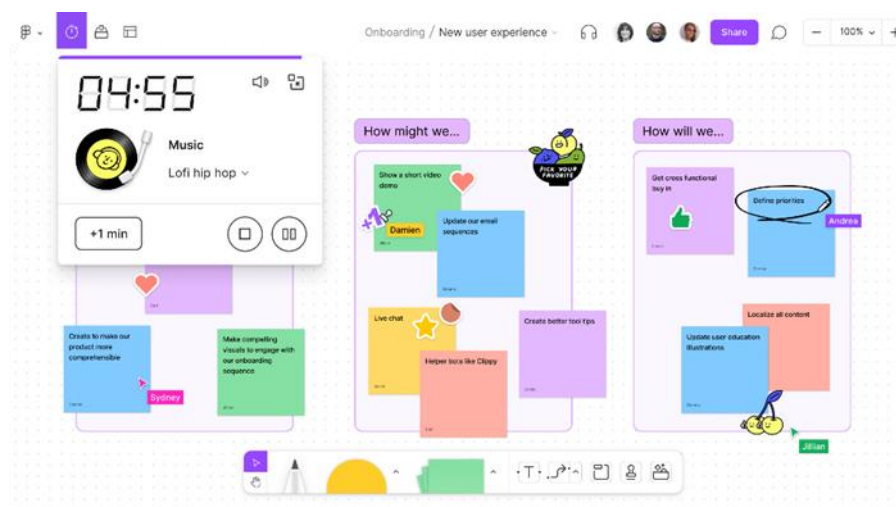




FigJam



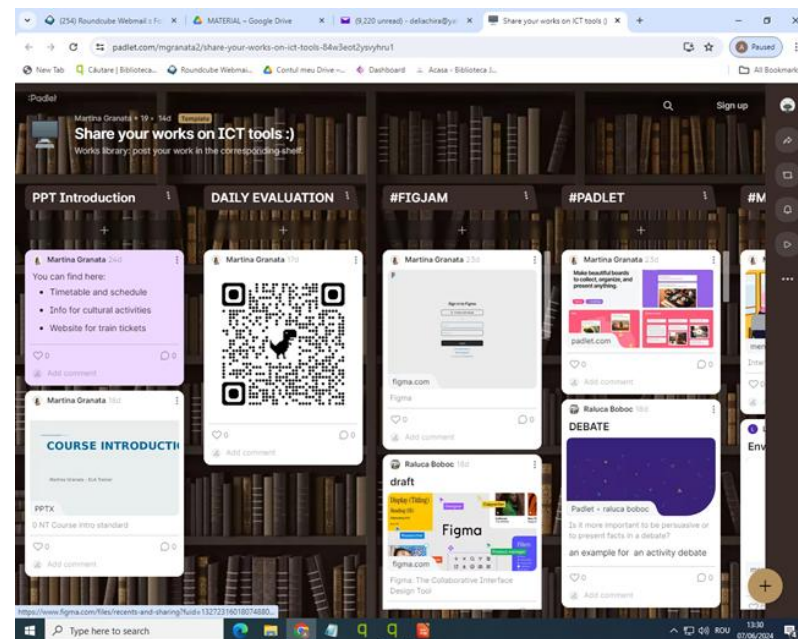
- o tablă albă digitală (whiteboard) prin intermediul căreia profesorii pot facilita învățarea colaborativă în grup, încurajând în același timp participarea activă a elevilor;
- aplicație potrivită pentru discuții în clasă, sesiuni de brainstorming și lucru în grup;
- se pot crea grafice, prezentări, prototipuri și multe altele – toate cu colaborare și feedback în timp real.





Padlet

- o aplicație online care permite utilizatorilor să-și exprime cu ușurință opiniile pe un subiect comun pe un „avizier” virtual (wall);
- o pagină web unde utilizatorii publică scurte mesaje care pot să conțină text, imagini, clipuri video și/sau legături (link-uri);
- poate fi folosit pentru a posta adrese de Internet utile, cuvinte noi, termeni sau comentarii pe o temă dată, pentru sesiuni de brainstorming;
- colaboratorii pot fi invitați prin e-mail sau cu ajutorul URL-ului.

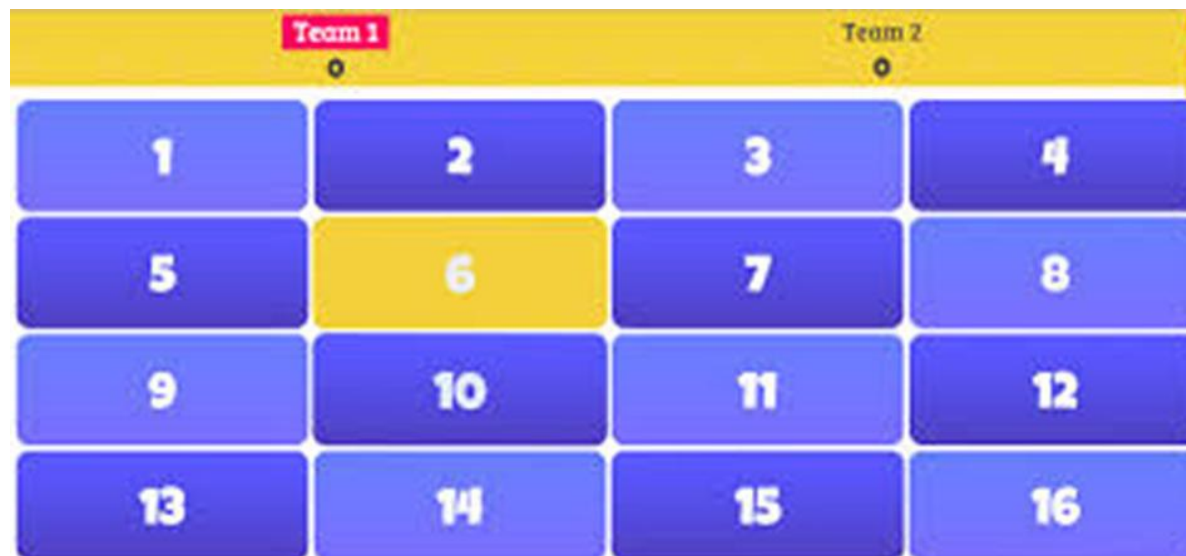




Baamboozle

Baamboozle

- o platformă de învățare online care folosește jocuri în procesul de predare a limbilor străine;
- cuprinde o selecție largă de jocuri care pot motiva elevii să învețe o limbă străină;
- se adresează tuturor categoriilor de vârstă;
- se desfășoară online sau în clasă (verificare concepte/recapitulare etc.).

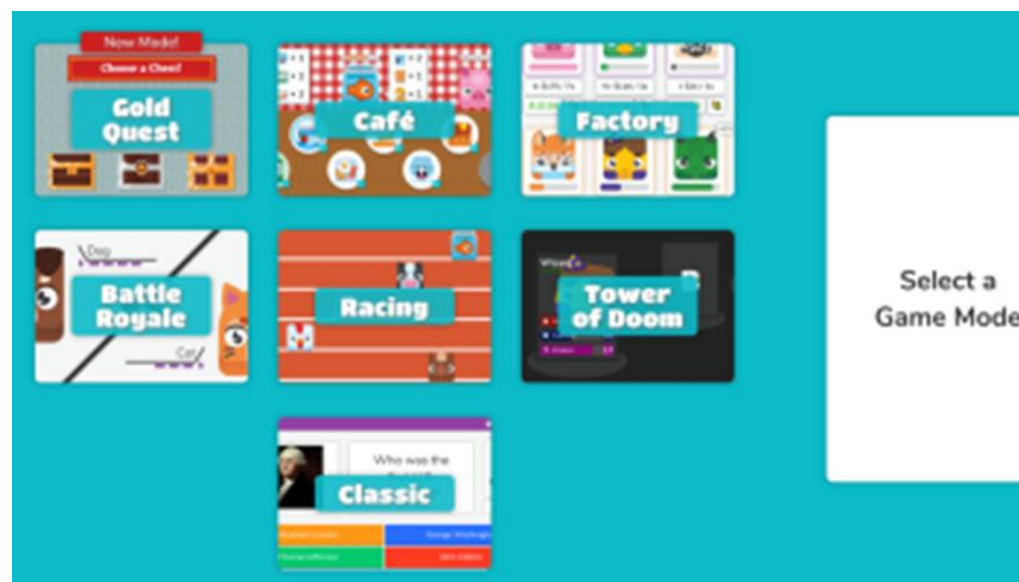




Blooket

- o platformă de tip quizz distractivă și captivantă din punct de vedere vizual, concepută pentru a implica elevii în învățarea bazată pe jocuri;
- oferă posibilitatea de a juca live sau ca temă pentru acasă.

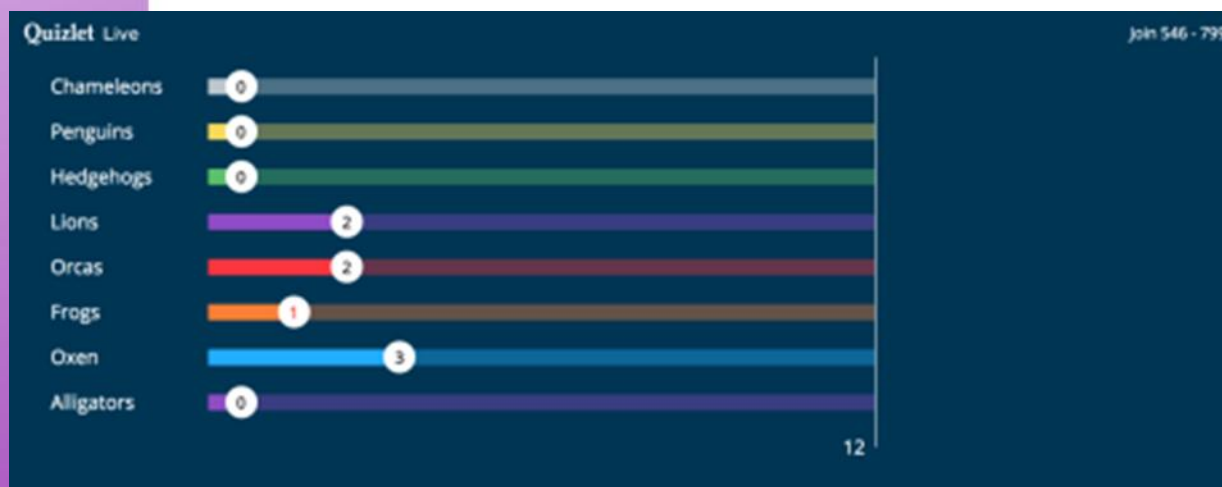
Blooket





Quizlet

- un site web gratuit care oferă instrumente de învățare pentru elevi, inclusiv jetoane (flashcard-uri), jocuri de potrivire (matching games), evaluări și chestionare live bazate pe jocuri.



Quizlet

What's the name of the oldest bridge of Florence?

1/10



Ponte Vecchio.

1/10



ChatGPT

- o aplicație software concepută pentru a imita o conversație de tip uman pe baza indicațiilor utilizatorului;
- face parte dintr-o nouă generație de sisteme de inteligență artificială care pot conversa, pot genera text lizibil la cerere și chiar pot produce imagini și videoclipuri inedite pe baza a ceea ce au învățat dintr-o bază de date vastă de cărți digitale, scrieri online și alte mijloace media;
- cele mai frecvente utilizări includ: întrebare-răspuns/informații, planificare/brainstorming, coaching/suport/consultanță, revizuire/depanare, copywriting/generare text, traducere, rezumat/recapitulare, clasificarea/organizarea conținutului.





Abilități dobândite

- cunoașterea celor mai bune aplicații, instrumente AI și resurse ICT în predarea și învățarea limbilor străine;
- descoperirea potențialului Inteligenței Artificiale;
- crearea și utilizarea de conținut media pentru a învăța o limbă maternă sau străină;
- crearea de jocuri digitale pentru a sprijini învățarea limbilor străine;
- participarea la un schimb de bune practici și împărtășirea de experiențe cu participanți și personal din întreaga Europă.





Activități de diseminare

Etapa finală a proiectului a presupus organizarea mai multor activități de diseminare:

Canale online de comunicare:

- publicarea unei postări dedicate pe pagina oficială de Facebook a bibliotecii, pentru a crește vizibilitatea proiectului în rândul comunității;
- redactarea și publicarea unui articol informativ pe Blogul adulților, adresat publicului interesat de învățare continuă și tehnologie în educație;
- realizarea unui material de sinteză în revista „Lectura”, care a prezentat rezultatele cursului și perspectivele de aplicare în biblioteci.

Activități practice de formare:

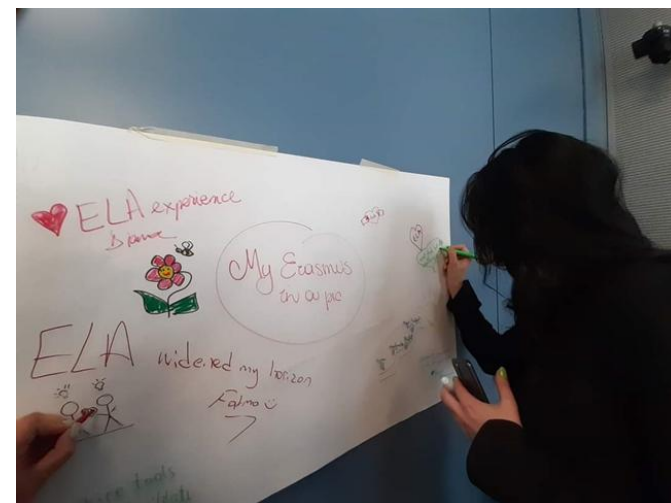
Organizarea a patru ateliere tematice pentru diferite categorii de beneficiari:

- personalul specializat din Biblioteca Județeană „Octavian Goga” Cluj;
- bibliotecari din bibliotecile comunale ale județului Cluj;
- bibliotecari școlari din instituțiile de învățământ clujene;
- utilizatori adulți ai serviciilor oferite de bibliotecă, interesați de învățare digitală și resurse moderne.



Concluzii

Prin participarea la acest curs am reușit să obținem o imagine de ansamblu asupra celor mai importante tehnologii ICT și resurse digitale în predarea și învățarea limbilor străine, dorind să aplicăm cele mai bune practici în bibliotecă prin diseminarea informațiilor către publicul țintă.





Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorilor și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale ANPCDEFP. Nici Uniunea Europeană și nici ANPCDEFP nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.



Vă mulțumesc pentru atenție!

ramona.campean@bjc.ro

