

Resurse digitale în predarea limbilor străine

Bibliotecari:
Delia Chira
Ramona Câmpean
Gilda Daisa



ERASMUS LEARNING ACADEMY

WWW.ERASMUSTRAININGCOURSES.COM

Introducere

- denumire curs de formare: „Teaching languages in the digital era: the best apps. AI tools and ICT solutions for learning languages”
- 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 IA și resurse TIC 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 TIC al participanților;
- interactiv și bine organizat, a inclus sesiuni teoretice și practice, dezbateri digitale și activități culturale.



Aplicații și platforme web

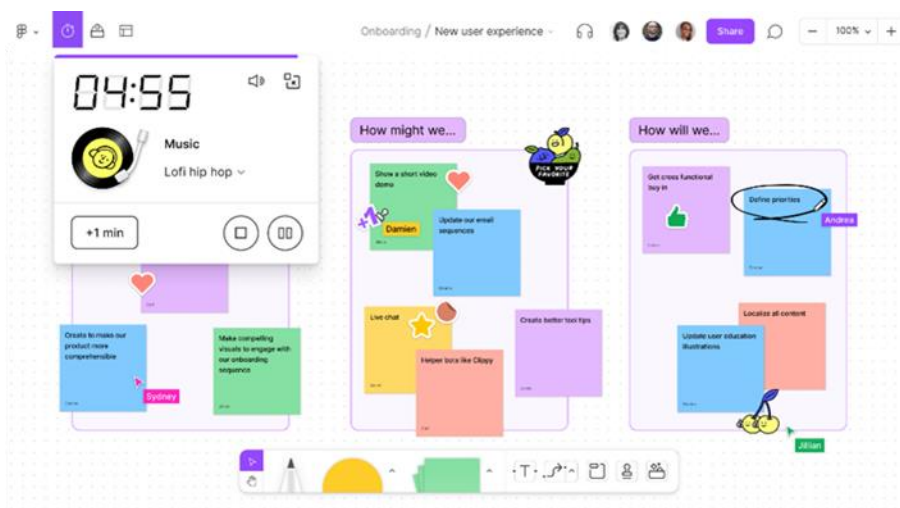
- după o scurtă introducere, au fost evaluate nevoile și așteptările participanților;
- au fost prezentate mai multe aplicații și platforme web, precum: FigJam, Padlet, Mentimeter, Baamboozle, Learning apps, Blooket, Socrative, Quizlet, ChatGPT, Magic School, Wizer.me etc.





- 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.

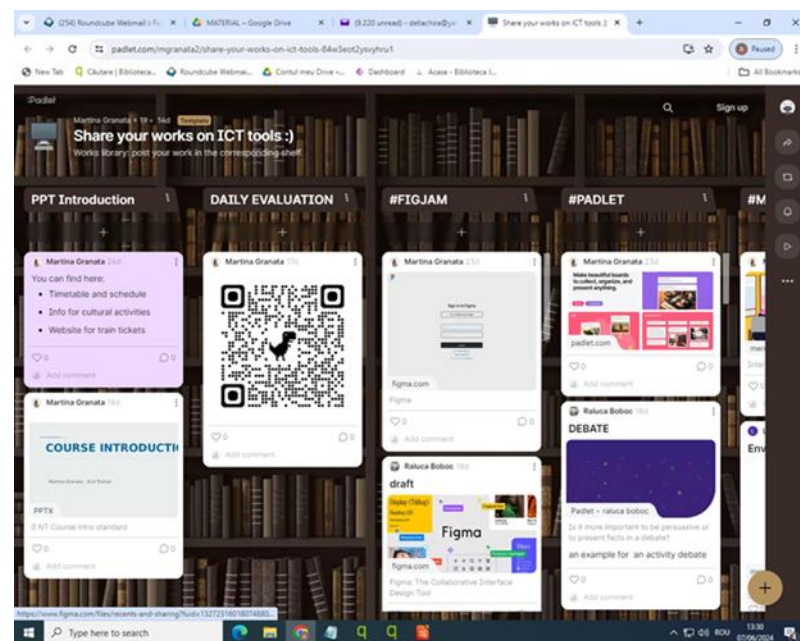
FigJam





Padlet

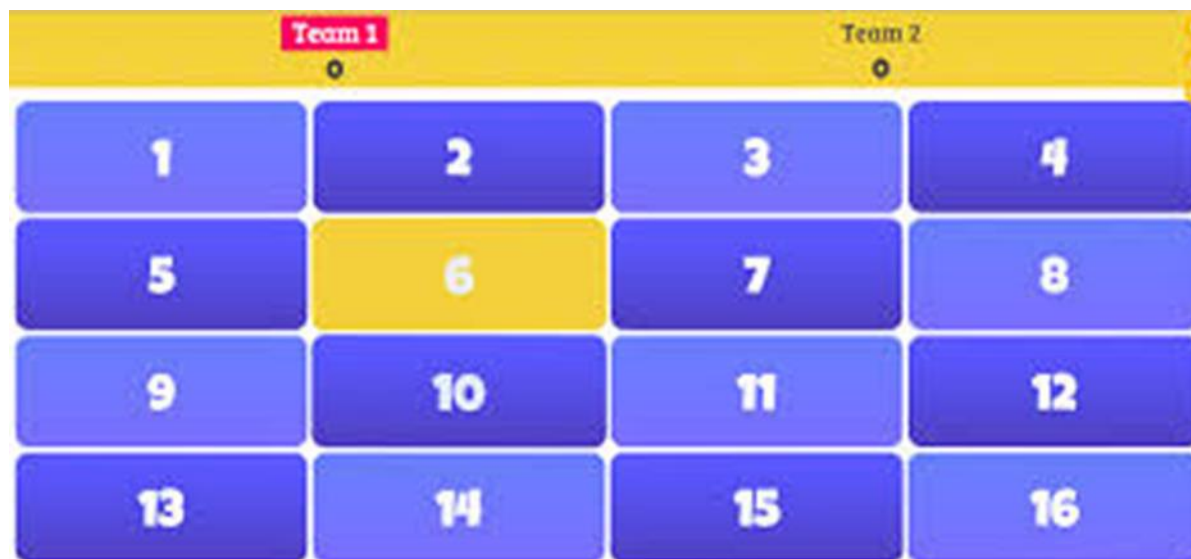
- o aplicație online care permite utilizatorilor să-și exprime cu ușurință opiniile pe un subiect comun pe un „avizier” virtual (wall);
- o pagină web unde utilizatorii publică scurte mesaje care pot să conțină text, imagini, clipuri video și/sau legături (link-uri);
- poate fi folosit pentru a posta 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

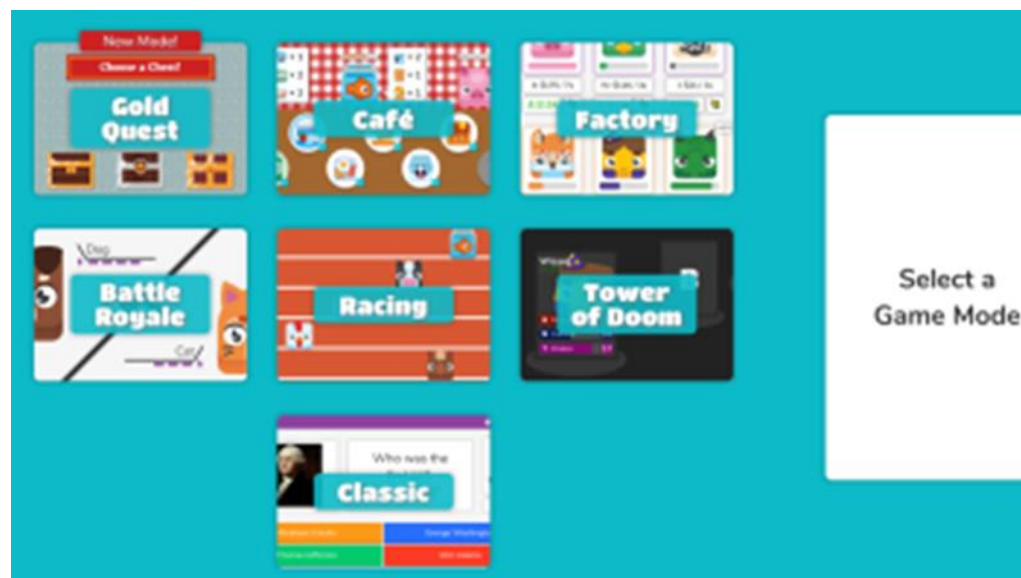
- o platformă de învățare online care folosește jocuri în procesul de predare a limbilor străine;
- o selecție largă de jocuri care pot motiva elevii să învețe o limbă străină;
- pentru toate vârstele;
- online sau în clasă (verificare concepte/recapitulare etc.).



Blooket

- o platformă de tip quiz 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?



Ponte Vecchio.



ChatGPT

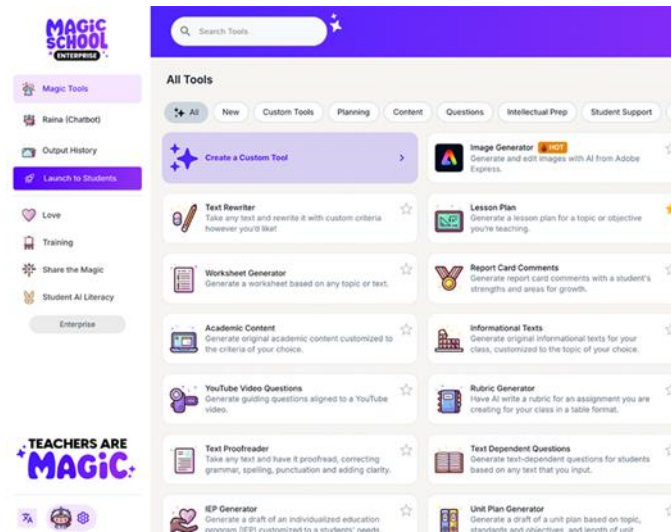
- o aplicație software concepută pentru a imita o conversație de tip uman pe baza indicațiilor utilizatorului;
- face parte dintr-o nouă generație de sisteme de inteligență artificială care pot conversa, pot genera text lizibil la cerere și chiar pot produce imagini și videoclipuri inedite pe baza a 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.



MAGIC SCHOOL

Magic School

- un set de instrumente IA pentru a ajuta profesorii să elaboreze planuri de lecție, să conceapă teme, să genereze materiale, să creeze buletine informative etc.;
- o platformă de inteligență artificială adaptată profesorilor și oferă zeci de instrumente pentru a îmbunătăți practicile de predare;
- poate fi folosită atât de profesori cât și de elevi.



Abilități dobândite

- cunoașterea celor mai bune aplicații, instrumente IA și resurse TIC 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.



Concluzii

- prin participarea la acest curs am reușit să obținem o imagine de ansamblu asupra celor mai importante tehnologii TIC 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 mulțumim!

delia.chira@bjc.ro

ramona.campean@bjc.ro

gilda.daisa@bjc.ro

