

## Sesiuni de instruire EDULIB – Train the Trainers

Proiectul EDULIB este dezvoltat în România și implementat la nivel național. Este primul astfel de proiect din România, având componente de învățare individualizată și asistată.

Vă invităm să participați la sesiuni de formare on-line pentru familiarizarea cu platforma EDULIB. (<https://youtu.be/9gAxTUgFA5E?feature=shared>). Pe pagina următoare puteți vedea o prezentare pe scurt a proiectului, a obiectivelor și a beneficiilor acestuia.

*Grup țintă: profesorii din învățământul gimnazial care predau disciplinele: Biologie, Chimie, Fizică, Geografie, Informatică, Istorie, Limba engleză, Limba Franceză, Limba și literatura română și Matematică.*

- Sesiunile de formare sunt împărțite în felul următor:
  - Sesiunea 1: Prezentare platforma EDULIB, interacțiune cu conținutul educațional creat, prezentare instrument de lucru Wand și crearea de lecții în Wand.
  - Sesiunea 2: Prezentare instrumente de lucru Livresq și Nextlab, creare de conținut educațional și sesiune de testare.
- Un ciclu complet de formare presupune participarea la ambele sesiuni.
- Ambele sesiuni conțin atât o parte de prezentare, cât și o parte introductivă în care participanții sunt invitați să interacționeze cu platforma.
- Durata unei sesiuni: 2 ore.
- Forma livrată: curs on-line.
- Prezența: se recomandă interacțiunea activă cu platforma pe parcursul celor 2 ore/sesiune.
- Număr participanți: participanții vor fi împărțiți în grupe de câte 15 persoane. Se poate asigura instruirea pentru un număr de până la 10 grupe simultan:  $10 \times 15 = 150$  de profesori conform următoarelor intervale orare: 10-12, 13-15, 16-18 (maxim 10 grupe/interval).
- Tip certificare: diplomă de participare.
- Evaluare finală: chestionar grilă cu 10 întrebări, în platforma EDULIB.

Înscrierea la aceste sesiuni de formare se face prin completarea unui formular online.

Link formular înscriere: <https://forms.office.com/e/PG1mE7uabp>

## Prezentare proiect EDULIB

Proiectul EDULIB este dezvoltat în România și implementat la nivel național. Este primul astfel de proiect din România, având componente de învățare individualizată și asistată. De acest proiect vor beneficia inițial 5400 de școli din România, aproximativ 700 000 de elevi din ciclul primar și cel gimnazial, 100 000 de profesori, urmând ca apoi folosirea platformei să se extindă pentru întreg nivelul preuniversitar.

Proiectul este cofinanțat din Fondul European de Dezvoltare Regională prin POC, Axa prioritară 2, contractantul fiind AARNIEC (Agenția de Administrare a Rețelei Naționale de Informatică pentru Educație și Cercetare). Implementarea acestui proiect este realizată în parteneriat cu Ministerul Educației, iar echipamentele din cadrul proiectului sunt furnizate de companiile S&T România și Trencadis. Participarea la acest proiect nu presupune niciun cost financiar din partea unităților de învățământ.

Principalele obiective ale proiectului sunt:

- Crearea unei platforme digitale integrate pentru elevi și profesori, accesibilă de pe orice *device*, incluzând: acces la lecții în format digital și alte conținuturi digitale (opere literare, lectură obligatorie sau recomandată etc.), administrare de conținut pe discipline, tematici și ani de studiu, asistent inteligent de învățare, testare automată a gradului de alfabetizare funcțională a elevilor, raportare cu privire la utilizarea conținuturilor, adaptare tehnologică a 3 000 de lecții existente la nivelul gimnazial și crearea a 700 de lecții noi, o componentă destinată cadrelor didactice pentru crearea de lecții noi, instruirea a 5 400 de profesori din toată țara.
- Dotarea a 5 400 de școli gimnaziale cu câte un pachet compus din 3 echipamente: laptop, videoproiector cu ecran de proiecție și o trusă STEM pentru laboratorul de Fizică/Informatică/Robotică.

Principalele beneficii ale proiectului sunt:

- îmbunătățirea procesului educațional prin accesul la resurse și tehnologii moderne de învățare adaptate noilor generații de copii, dezvoltarea creativității profesorilor și elevilor;
- explicațiile livrate elevilor sunt extrase de algoritmi de machine-learning dintr-o bază de informații (competențe specifice, conținuturi) asociată programelor școlare în vigoare;
- posibilitatea de a organiza ateliere de învățare digitale, pentru a crește interesul elevilor față de școală, promovând activitățile desfășurate în echipă și cele pe baza proiectelor;
- familiarizarea elevilor cu dispozitivele fizico-cibernetice, prin activități desfășurate în cadrul unor proiecte cu caracter transdisciplinar;
- crearea unor comunități de învățare, în vederea accelerării procesului de transfer al competențelor prin care sunt vehiculate conținuturi;
- prevenirea abandonului școlar și semnalarea acelor elevi care au o inactivitate ce se întinde pe anumite perioade de timp.