



**Activitate transnațională în Kedainiai, Lituania în cadrul proiectului
Erasmus+KA229 ” Digital Approaches to Special Education - SENdata”**

27-31 martie 2023

A cincea activitatea de învățare/formare/predare a proiectului Erasmus+ KA229, „Digital Approaches to SEN Education, SENdata” (2020-1-TR01-KA229-094323_5) a avut loc în Kedainiai, „Spindulio” mokykla, Lituania. Au participat 25 de profesori din Turcia (Bursa/Yıldırım Huma Hatun Özel Eğitim Anaokulu), Letonia (Riga, Letonia Rīgas 2.Pamatskola), România (Grădinița Specială - Cluj-Napoca), Serbia (Anton Skala - Școala primară - Belgrad), Portugalia (Agrupamento De Escolas Lapiás - Sintra) și Lituania (Kedainiai „Spindulio” mokykla).

În prima zi a mobilității, împreună cu directorul școlii gazdă, Juozas Jančius, coordonatorul proiectului Ingrida Jurevičienė și ceilalți parteneri de proiect, am vizitat municipalitatea districtului Kedainiai, unde ne-am întâlnit cu primarul orașului Valentinas Tamulis și cu șefa departamentului regional de educație, Vilma Dobrovolskienė. În cadrul acestei întâlniri am discutat despre problemele actuale ale educației în diferite țări, precum lipsa profesorilor și provocările educației incluzive.

Ulterior, am vizitat școala Kedainiai „Spindulio” mokykla. Acolo am asistat la spectacolul muzical „Călătoria Pinguinului” spectacol susținut de elevii școlii. După prezentarea echipelor participanților a avut loc un tur al școlii, în care am fost familiarizați cu mediul educațional al școlii. Apoi, coordonatorul Ingrida Jurevičienė ne-a prezentat „Sistemul educațional și educația specială în Lituania”.

Am participat la activități de formare pe termen scurt organizate de specialiștii în terapia limbajului Aušra Stoškienė și Rita Kairienė. Acestea ne-au prezentat aplicații din domeniul AR/VR: „My dog Puppy: Simulator game”, „WildCraft: Animal sim online”, pe care le-am testat cu toții și am discutat totodată și despre beneficiile utilizării acestora în educația copiilor. Ziua a continuat cu workshop-ul „Ochelari 3D VR Compatibili cu iPhone și Android”, organizat de Ingrida Jurevičienė. Astfel, am avut ocazia de a juca jocuri de realitate virtuală folosind ochelari 3D VR și propriile smartphone-uri. După-amiază, am avut parte de un tur ghidat al orașului vechi din Kedainiai.

În a doua zi a mobilității, a avut loc o vizită tematică despre ”Utilizarea tehnologiilor digitale în educația timpurie” la grădinița „Pasaka” din Kedainiai. Am vizitat spațiile grădiniței, am observat modalități diverse de utilizare ale tehnologiilor digitale și modele de bune practici la grupele de „Furnicuțe”, „Albinuțe” și „Fluturași”. Profesoara Rasa Simonavičienė ne-a prezentat un raport privind aplicarea tehnologiilor informaționale în grădiniță „Tehnologii digitale – calea către o lume mai largă a cunoașterii copilului”.

Ziua a continuat cu activitățile de formare pe termen scurt a personalului în școală. Profesorul Ingrida Jurevičienė ne-a prezentat aplicația AR/VR pentru copii „Match 3D – joc de puzzle de potrivire”. Match 3D este o modalitate perfectă de relaxare și, în același timp, de testare a memoriei și a abilităților cognitive. Profesorul Vaiva Siutilienė ne-a prezentat aplicația AR/VR ”Wild Animals VR”. Am testat aceste jocuri și am discutat despre beneficiile utilizării lor în procesul educațional. Profesorul Vaiva Siutilienė a organizat pentru noi workshop-ul „Bee Bot –

Robot de podea programabil”. Acest robot, cu un desing atractiv este un sprjin în învățare, un ajutor în îmbunătățirea abilităților vizo-spațiale, a abilităților cognitive și lingvistice a copiilor.

După-amiaza, a avut loc vizita culturală la Kaunas. La M.K. Muzeul de Artă Čiurlionis, am urmărit filmul în realitate virtuală al lui Čiurlionis ”Traseul îngerilor” cu ajutorul căruia am fost transpuși în arta și muzica artistului.

În a treia zi a mobilității, a avut loc o vizită culturală la Klaipėda și Palanga. Aici am vizitat terasamentul cu sculpturi al râului Dane din orașul vechi Klaipėda, la Marea Baltică. Mai târziu am ajuns în Palanga, o stațiune de lângă Marea Baltică. Am vizitat Muzeul Chihlimbarului unde au avut loc activități educaționale cu scopul de a cunoaște chihlimbarul, istoria originii sale și proprietățile sale. Apoi ne-am plimbat cu toții împreună de-a lungul coastei Mării Baltice, bucurându-ne de valurile puternice de pe Podul Mării.

În a patra zi a mobilității, am participat la activități de formare pe termen scurt a personalului organizate de profesorul Asta Juškienė. Ea ne-a prezentat aplicația AR/VR „My Cat – Virtual pet simulator”, cu ajutorul căreia copiii învață să crească și să îngrijească o pisică. Profesoara Daina Jonavičienė ne-a prezentat aplicația AR/VR „Antistress – jucării de relaxare”, un joc care încurajează starea de relaxare și de calm. Profesorul Ingrida Janulaitienė ne-a prezentat aplicația AR/VR pentru copii „Color Sort 3D – Hoop Stack”- un joc care dezvoltă atenția și memoria. Cu toții am testat aplicațiile, am purtat discuții despre beneficiile lor, iar în final am evaluat aplicațiile. Ulterior, a avut loc workshop-ul „Quiver Vision 3D Augmented Reality”. Ingrida Jurevičienė ne-a prezentat pas cu pas cum se utilizează această aplicație. Quiver este o aplicație captivantă, educativă și incitantă. Am urmat pașii prezențați și ne-am bucurat de desenele virtuale create. Apoi, a urmat o altă activitate practică cu aplicația „Animal 4D+ Augmented Reality Flashcards”. Animal 4D+ este un instrument educațional și interactiv care le permite copiilor să învețe despre diferite animale într-un mod antrenant și captivant. Aplicația folosește tehnologia Augmented Reality pentru a da viață la 26 de animale pe ecran, și prezintă caracteristicile și comportamentele unice ale animalelor. Am testat această aplicație și i-am evaluat avantajele.

După-masă, împreună cu echipa de proiect am vizitat Centrul de Formare pentru Adulți și Tineri din Kėdainiai, unde am descoperit spațiile educaționale ale instituției și am desfășurat activități în Sala de Învățare 3D cu software VR.

Ziua s-a încheiat la școală, cu întâlnirea coordonatorilor, unde am discutat despre următoarea mobilitate, care va avea loc în luna iunie în Bursa, Turcia. Apoi a avut loc evaluarea activităților mobilității și s-au semnat documentele oficiale. Fiecare a primit un certificat de participare, iar seara s-a încheiat cu un discurs emoționant al directorului Kėdainių „Spindulio” mokykla și al coordonatorului proiectului, Ingrida Jurevičienė.

În ultima zi a mobilității, a fost organizată o excursie culturală la Trakai și Vilnius. Am vizitat Castelul Trakai de pe insulă, iar apoi am descoperit istoria și cultura Lituaniei, în cadrul unui tur ghidat al orașului vechi din Vilnius.

În timpul mobilității din Lituania, participanții au reușit să-și îmbunătățească competențele și abilitățile generale, pedagogice și disciplinare astfel încât prin utilizarea tehnologiilor digitale în educația specială ar putea contribui la creșterea calității în educație.

DISCLAIMER:” Acest proiect este Co-finanțat de către Uniunea Europeană prin Programul Erasmus+. Prezenta comunicare reprezintă doar punctul de vedere al autorului și Uniunea Europeană nu este responsabilă pentru conținutul ei.”

Coordonator proiect: Prof. psihopedagog Dulca Andreea

Echipa de proiect: Prof. psihopedagog Mușuțan Liana

Prof. psihopedagog Man Alina



