



# INTERACTIVE ICT-BASED, DIGITAL AND WEB TOOLS FOR AN EFFECTIVE BLENDED, FLIPPED AND COOPERATIVE LEARNING

6-10.11.2023, BRUXELLES, BELGIQUE

PROJET NR. 2023-1-R001-KA122-SCH-000134992  
« L'EDUCATION DE LA VALEUR+, UN PUZZLE EN 3D : DIGITALISATION,  
DURABILITE, DIVERSITE POUR L'INCLUSION »

**PARTICIPANTS:**

LAURENȚA DOCA  
SERGIU-CONSTANTIN ENEA  
SOFICA VANĂ  
PAULA-LIVIA VORNICEANU



Cofinancé par  
l'Union européenne



---

## 1 Objectifs du stage

PAGE 03



---

## 2 Le programme

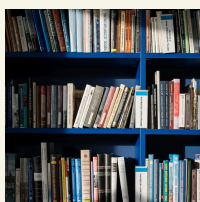
PAGE 04



---

## 3 Stratégies essentielles dans le domaine de l'éducation

PAGE 05



---

## 4 Applications éducatives digitales. Les innovations

PAGE 07



---

## 5 Bruxelles, le cœur de l'Union européenne

PAGE 09



# LE SOMMAIRE



# OBJECTIFS DU STAGE

LE COURS VISAIT À SENSIBILISER AUX QUESTIONS CLÉS LIÉES À LA CULTURE NUMÉRIQUE DANS L'ÉDUCATION DANS LE CONTEXTE DE L'APPRENTISSAGE EN CLASSE COOPÉRATIVE, MIXTE ET INVERSÉE GRÂCE À L'INTÉGRATION DES TIC. IL A ÉGALEMENT INSPIRÉ LES MEILLEURES PRATIQUES SUR LA FAÇON DONT LES TIC PEUVENT RENFORCER LA MOTIVATION, LA PARTICIPATION ET L'APPRENTISSAGE DES ÉTUDIANTS.



## Résultats enregistrés

1. Sensibilisation aux questions clés liées à la culture numérique dans l'éducation
2. Aptitudes et compétences en matière d'enseignement et d'apprentissage mixtes, inversés et coopératifs grâce à l'intégration de la technologie et des outils web.
3. Connaissance des meilleures pratiques sur la manière dont les TIC peuvent renforcer la motivation, la participation, l'esprit d'entreprise et l'apprentissage des étudiants.
4. Compétences numériques pour travailler avec une gamme d'outils, de logiciels et de programmes intéressants pour l'enseignement et l'apprentissage
5. Compétences en matière de conception et de développement de contenus d'apprentissage concrets (contenus multimédias, ressources, leçons, etc.)

# LE PROGRAMME



Jour 1 : Présentation du cours et des participants

Remue-méninges et constitution d'équipes

- Compétences clés et aptitudes pour le 21ème siècle : une introduction interactive

Apprentissage coopératif, apprentissage mixte et classe inversée en Europe : caractéristiques, valeurs et bonnes pratiques

Jour 2 : Récit numérique et contenu d'apprentissage multimédia

Montage vidéo pour l'enseignement | Création d'une histoire vidéo | Création d'une leçon vidéo interactive | Création d'un livre numérique et multimédia | Pages web et bandes dessinées

Jour 3 : L'apprentissage mixte en pratique

Créer une leçon numérique mixte | Résumer le contenu d'apprentissage : infographies, cartes mentales et autres | Plates-formes et ressources d'apprentissage en ligne | Explorer les meilleurs outils d'appréciation et d'évaluation

Jour 4 : Collaboration, créativité et résolution de problèmes

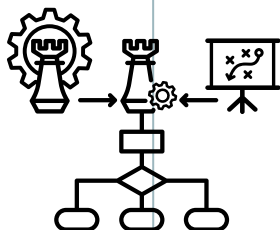
Sites web, programmes web, applications mobiles et produits électroniques pour l'enseignement et l'apprentissage : une vue d'ensemble | Outils et plateformes web collaboratifs | Gamification pour l'enseignement : caractéristiques et outils pratiques

Jour 5 : Un nouveau départ

Visite culturelle du centre-ville | Planification d'activités de suivi pour de futurs projets

Évaluation du cours | Délivrance des certificats de participation au cours

# Stratégies essentielles dans le domaine de l'éducation



## L'ESPACE EUROPÉEN DE L'ÉDUCATION

L'Esace européen de l'éducation est une initiative de l'Union européenne qui vise à faciliter la coopération entre les États membres dans le domaine de l'éducation, en promouvant l'excellence et l'inclusion pour tous. Il vise à garantir l'accès à une éducation de qualité, la mobilité académique et la reconnaissance des qualifications dans toute l'Europe. L'objectif est de créer un cadre commun d'ici 2025 afin d'améliorer les opportunités pour les jeunes et de développer un secteur de l'éducation plus fort et plus interconnecté.

Pour plus d'informations : [Digital Education Action Plan](#).

## PLAN D'ACTION EUROPÉEN POUR LA LITTÉRATIE DIGITALE

Le plan d'action européen pour la littératie numérique est une initiative de l'Union européenne qui vise à améliorer les compétences numériques et à promouvoir l'utilisation des technologies dans l'éducation. Il vise à garantir l'égalité d'accès à une éducation numérique de qualité et à adapter les systèmes éducatifs à la transformation numérique. Il vise également à soutenir l'innovation et la collaboration entre les États membres afin de créer un espace d'éducation numérique efficace et accessible à tous.

Pour plus d'informations:: [Digital Education Action Plan](#).

## L'AGENDA EUROPÉEN DES COMPÉTENCES

AL'Agenda européen des compétences est une stratégie de l'Union européenne visant à améliorer les compétences et les qualifications des personnes afin de relever les défis économiques et sociaux. Il comprend des mesures visant à développer l'apprentissage tout au long de la vie, à adapter les compétences au marché du travail et à promouvoir les compétences numériques. L'agenda vise à garantir que tous les citoyens européens bénéficient des opportunités d'apprentissage et de formation tout au long de la vie nécessaires pour prospérer dans une économie verte et numérique. Pour plus d'informations : [European Skills Agenda](#)

## CADRE EUROPÉEN DES COMPÉTENCES ENTREPRENEURIALES

Le cadre européen des compétences entrepreneuriales (EntreComp) est un modèle de référence créé par l'Union européenne pour définir et développer les compétences nécessaires à l'entrepreneuriat. Il comprend 15 compétences clés regroupées en trois domaines : idées et opportunités, ressources et action. EntreComp soutient à la fois l'éducation formelle et l'apprentissage tout au long de la vie, en encourageant l'esprit d'entreprise et le développement de compétences pratiques dans différents contextes.

Pour plus d'informations: [EntreComp](#).

# Stratégies essentielles dans le domaine de l'éducation (2)

## CADRE EUROPÉEN DE COMPÉTENCES EN MATIÈRE DE DÉVELOPPEMENT DURABLE

Le cadre européen des compétences en matière de durabilité (GreenComp) est une initiative de l'Union européenne visant à développer les compétences nécessaires pour soutenir la transition vers une société durable. Il définit des compétences clés telles que la pensée systémique, l'apprentissage de la durabilité et l'action responsable pour protéger l'environnement. GreenComp fournit une base pour l'éducation à l'environnement, aidant les citoyens à contribuer activement à une économie verte et à un avenir durable.

Pour plus d'informations: [GreenComp](#)

## CADRE EUROPÉEN POUR LES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES DES ENSEIGNANTS

Le Cadre européen des compétences numériques pour les enseignants (DigCompEdu) est un guide élaboré par l'Union européenne pour aider les enseignants à acquérir et à améliorer les compétences numériques nécessaires à l'enseignement. Il décrit six domaines clés, de l'utilisation des ressources numériques à l'encouragement des compétences numériques des élèves. DigCompEdu est essentiel pour adapter l'enseignement aux nouvelles technologies et augmenter la qualité de l'enseignement grâce à l'intégration efficace des outils numériques.

Pour plus d'informations: [DigCompEdu](#).

## COMPÉTENCES DIGITALES: DIGCOMP

La compétence digitale (DigComp) est un cadre européen qui décrit les aptitudes nécessaires pour utiliser les technologies numériques de manière compétente, critique et responsable. Il identifie cinq domaines principaux : la culture numérique, la communication en ligne, la création de contenu numérique, la sécurité et la résolution de problèmes techniques. DigComp est un outil précieux pour l'éducation, la formation et le développement des compétences numériques des citoyens européens.

Pour plus d'informations: [DigComp](#).



# APPLICATIONS ÉDUCATIVES DIGITALES. LES INNOVATIONS



## DIGITAL STORY TELLING ET L'ENSEIGNEMENT MULTIMÉDIA

- Montage vidéo pour l'enseignement
- Création d'une histoire vidéo
- Création d'une leçon vidéo interactive
- Création d'un livre numérique et multimédia
- Pages web et bandes dessinées

<https://www.clarisketch.com/>

<https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator#>

<https://quizizz.com/admin>

<https://makebeliefscomix.com/Comix/>

<https://simpleshow.com/>



## LA COLLABORATION, LA CRÉATIVITÉ ET LA RÉOLUTION DE PROBLÈMES

- Sites web, logiciels web, applications et produits électroniques pour l'enseignement et l'apprentissage
- Outils et programmes de collaboration

<https://info.flip.com/en-us.html>

<https://wordwall.net/>

<https://www.khanacademy.org/partner-content/cas-biodiversity/how-is-biodiversity-studied/biodiversity-fieldwork/v/biodiversity-expeditions-field-methods>

<https://www.360cities.net/search?utf8=%E2%9C%93&query=scilla>



## BLENDED LEARNING

- Créer une leçon numérique d'apprentissage mixte
- Résumer le contenu d'apprentissage: infographies, cartes mentales
- Explorer les meilleurs outils d'évaluation

<https://screenpal.com/>

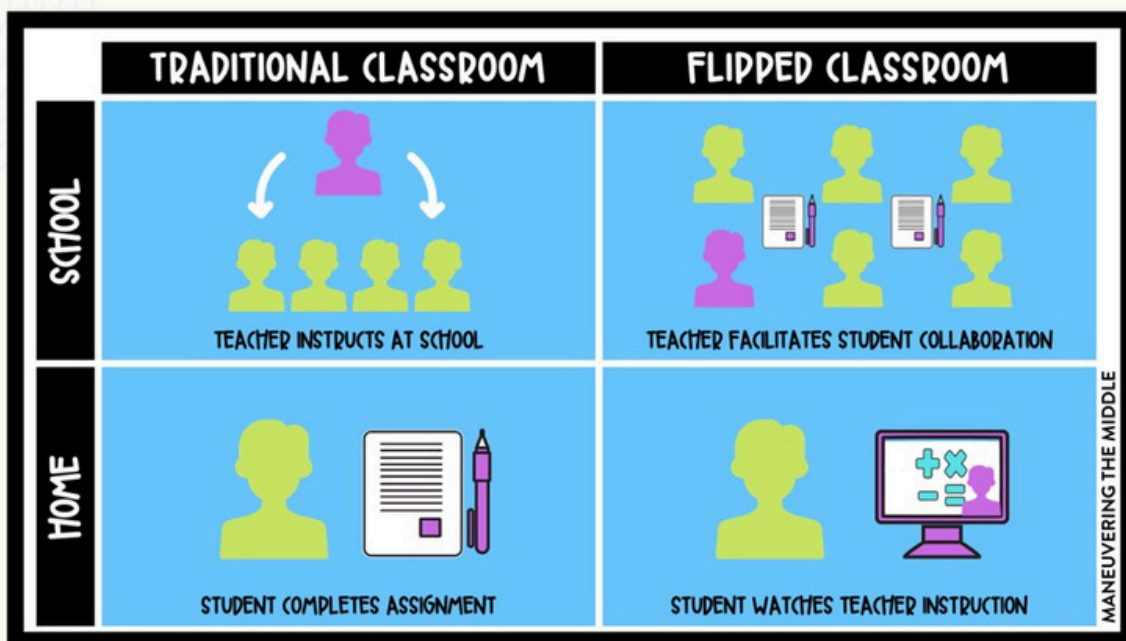
<https://www.weschool.com/>

<https://padlet.com/>

<https://coggle.it/>

<https://quizlet.com/>





**FLIPPED CLASSROOM** este un demers invers, prin care copiii se familiarizează cu un conținut nou acasă, îl exersează și pun în practică la școală. Rolurile se inversează, mediul de învățare se schimbă, elevul devine elementul central al procesului instructiv – educativ, fiind propriul ghid în interacțiunea cu materialul nou.

## FLIPPED CLASSROOM

La flipped classroom est un modèle éducatif dans lequel le processus d'enseignement traditionnel est inversé : les étudiants étudient le matériel théorique à la maison, en utilisant des ressources numériques, et le temps passé en classe est consacré à des activités pratiques, à des discussions et à l'application des connaissances.

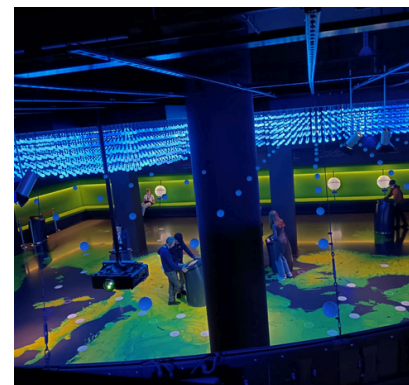
Ce modèle met l'accent sur l'apprentissage actif et collaboratif, donnant aux étudiants la possibilité d'acquérir une compréhension plus approfondie des concepts par le biais d'exercices et de projets sous la direction de l'enseignant. La classe inversée encourage l'implication des étudiants dans leur propre processus d'apprentissage et améliore les résultats scolaires en personnalisant et en adaptant l'enseignement aux besoins individuels.

## APPLICATIONS

Dans le modèle de la classe inversée, les activités en classe se concentrent sur l'application pratique des connaissances déjà acquises à la maison. Par exemple, en cours de mathématiques, les élèves peuvent résoudre des problèmes complexes en équipe sous la direction de l'enseignant, en discutant des différentes approches et solutions. Dans les cours de sciences, ils peuvent réaliser des expériences ou des projets de laboratoire, après avoir appris les bases théoriques à l'aide de vidéos ou de cours en ligne. Dans les cours de langue, les élèves peuvent participer à des jeux de rôle et à des discussions interactives afin d'exercer leurs compétences en matière d'expression orale et d'écoute. Ce modèle permet un apprentissage personnalisé, car l'enseignant peut fournir un retour d'information direct et un soutien aux élèves qui ont des difficultés.



# Bruxelles, le cœur de l'Union européenne



**BRUXELLES, SOUVENT CONSIDÉRÉE COMME LE CŒUR DE L'UNION EUROPÉENNE, EST LE CENTRE ADMINISTRATIF ET POLITIQUE DE L'UNION, OÙ SIÈGENT LES PRINCIPALES INSTITUTIONS EUROPÉENNES TELLES QUE LA COMMISSION EUROPÉENNE ET LE PARLEMENT EUROPÉEN. LA VILLE EST UN CENTRE IMPORTANT POUR LA COOPÉRATION INTERNATIONALE ET L'ÉLABORATION DE POLITIQUES COMMUNES. ELLE DÉFINIT LES ORIENTATIONS STRATÉGIQUES DE L'UNION POUR LES PROJETS ET INITIATIVES EUROPÉENS, Y COMPRIS CEUX QUI RELÈVENT DU PROGRAMME ERASMUS+.**

# Erasmus+



Liceul Teoretic „Ion Neculce” Târgu Frumos



Finanțat de Uniunea Europeană

Proiect de mobilitate de scurtă durată - Educație școlară

## EDUCAȚIA de valoare+, un puzzle 3D

✓ DIGITALIZARE,  
✓ DEZVOLTARE durabilă,  
✓ DIVERSITATE pentru INCLUZ!UNE

2023-1-RO01-KA122-SCH-000134992  
01.09.2023-31.08.2024

**FORMARE CONTINUĂ ÎN SPAȚIUL EUROPEAN AL EDUCAȚIEI**



Interactive ICT-Based, Digital and Web Tools for an Effective Blended, Flipped and Cooperative Learning (Bruxelles, Belgia)

Preventing and Intervening in (Cyber)Bullying (Strasbourg, Franța)

Eco - Friendly Classroom; Environment & Ecology in the Digital Age (Chantilly, Franța)

**EDUCAȚIE EUROPEANĂ PENTRU VIITOR**

Education For ValuE+  
blog cu resurse educaționale deschise

ATITUDINE LA ALTITUDINE  
club de dezvoltare personală

EcoFriendly School  
parteneriate europene eTwinning



CONTACT:  
Str. Cuza Vodă, nr. 65  
Târgu Frumos, județul Iași, România  
neculceeducational@gmail.com  
liceulionneculce.ro  
educationforvalue.wordpress.com

**Parteneri**



<https://educationforvalue.wordpress.com>

FINANÇÉ PAR L'UNION EUROPÉENNE. LES POINTS DE VUE ET OPINIONS EXPRIMÉS N'ENGAGENT QUE LEURS AUTEURS ET NE REFLÈTENT PAS NÉCESSAIREMENT CEUX DE L'UNION EUROPÉENNE OU DE L'ANPCDEF. NI L'UNION EUROPÉENNE NI L'ANPCDEF NE PEUVENT EN ÊTRE TENUS RESPONSABLES.