

AIDO: All in bowl of digitalization of education

Locație: Tallinn, Estonia

Perioada: 22.05.2023 - 26.05.2023

Scopul principal al proiectului nostru este de a extinde competențele digitale ale partenerilor participanți în vederea planificării ofertelor educaționale în domeniile educației preșcolare, primare, gimnaziale și formării educatorilor, profesorilor și, astfel, de a contribui la digitalizarea educației profesionale (vocaționale). Un alt obiectiv este crearea unei platforme pentru spații digitale de învățare dedicate educației și formării profesionale a educatorilor și profesorilor ținând cont de considerente didactice. 8 parteneri din cinci țări europene sunt implicați în acest proiect. Partenerii provin din domeniile educației profesionale, preșcolare, primare și gimnaziale.

A doua întâlnire a proiectului **AIDO: All in bowl of digitalization of education** finanțat Erasmus+ a avut loc în țara partenerilor estonieni, în orașul Tallinn, în care se află și Școala Tallinna Lasteaed Mudila.

Ziua 1

Prima întâlnire a partenerilor și a participanților a fost desfășurată într-un cadru formal, în reședința Roosikrants, o clădire dotată special pentru proiecte și prezentări. În prima parte a sesiunii de dimineață a proiectului am avut ocazia de a ne prezenta, a ne cunoaște, întâlni și reîntâlni, pentru unii dintre noi, cu partenerii proiectului, profesori, educatori sau angajați ai instituțiilor educative din țări precum Germania, Finlanda, Suedia, Lituania, România și, bineînțeles, Estonia. Tot în acest moment am făcut cunoștință cu programul, cu activitățile ce urmau a fi parcurse în următoarele 5 zile.

În partea a doua a sesiunii de dimineață ne-au fost prezentate 2 programe educaționale bazate pe tehnologie. Primul program prezentat s-a numit ProgeTiger, o metodă estoniană de a crea interes pentru tehnologie. Obiectivele acestui program sunt: alfabetizarea tehnologică și competența digitală a elevilor și a profesorilor; crearea unor rețele de cadre didactice; interesul și aptitudinile copiilor și tinerilor în domeniul STEM și al gândirii algoritmice, al rezolvării de probleme, al programării, etc. Acest program oferă sprijin pentru școli și grădinițe prin: materiale de învățare, dezvoltarea curriculumului, formarea profesorilor, rețea și mentori ProgeTiger, sprijinirea achiziționării de echipamente tehnologice, evenimente pentru elevi. Al doilea proiect prezentat s-a numit IT Academy programme and courseware și ne-a fost prezentat chiar de către managerul de proiect, Kaisa Lindenburg. Obiectivele programului IT Academy programme and courseware sunt următoarele: sistemul educațional estonian asigură disponibilitatea specialiștilor cu competențe și cunoștințe TIC care să răspundă nevoilor Estoniei, educația și cercetarea în domeniul TIC oferite în Estonia sunt de un nivel ridicat și sustenabil (doctoranzi, lectori, profesori), diferitele domenii ale vieții sunt acoperite de specialiști cu competențe TIC specifice

fiecărei specialități în parte. Scopurile acestui program sunt: să crească numărul de profesioniști IT prin specializarea timpurie a tinerilor; să dezvolte programe de studii, să îmbunătățească nivelul procesului de studiu pentru a asigura motivația candidaților de a-și finaliza studiile; să creeze condiții pentru ca absolvenții să își continue studiile la nivelul învățământului superior. Rezultatele pozitive ale acestui program sunt: studenții au abilități sociale mai bune și experiență de lucru în echipă, metode și sarcini de învățare noi și motivante bazate pe probleme reale ale companiilor, absolventul este competent pentru a începe să lucreze (cu un salariu mare) sau pentru a continua în învățământul superior, studenți care promovează examenele de stat, echilibru în ceea ce privește egalitatea de predare (aceleași programe - școli diferite), suportul de curs poate fi adaptat (nivel de calificare diferit, nevoi speciale, diferențe în ritmul de învățare, competențe lingvistice), o modalitate de a forma noi profesori.

Partea a doua a primei zile de activități a fost recreativă și relaxantă, am vizitat Muzeul în aer liber din Estonia care este o reconstrucție în mărime naturală a unui sat rural/pescăresc din secolele XVIII-XIX, care include biserică, tavernă, școală, câteva mori, o stație de pompieri, douăsprezece curți și magazine de plase de pescuit. În plus, include o clădire de apartamente de tip kolhoz sovietic din secolul al XX-lea, recent inaugurată, și o casă modernă din lemn prefabricată din 2019. Situl se întinde pe o suprafață de 72 de hectare (180 de acri) de teren, clădirile publice vechi sunt aranjate singular și în grupuri, într-un mod care reprezintă o imagine de ansamblu a arhitecturii vernaculare estoniene din ultimele două secole din întreaga Estonie. Muzeul este situat la 8 km la vest de centrul orașului Tallinn, la Rocca al Mare. Muzeul a fost înființat în 1957 și deschis pentru vizitatori în 1964. Cel mai vechi exponat al muzeului este Capela Sutlepa a bisericii suedeze Noarootsi, care a fost raportată încă din 1670. Cel mai modern exponat este o casă prefabricată din lemn din 2019 construită la muzeu; iar cel mai recent exponat care s-a deschis vizitatorilor în 2021 este clădirea de apartamente Kolhoz din anii 1960, adusă din sudul Estoniei de la o fostă fermă colectivă.

Ziua 2

Cea de-a doua zi a început cu prezentarea susținută de către școala Saules Gojus din Lituania a aplicației Epic și a aplicației WordWall de către școala Elena Văcărescu din România. Au fost discuții elaborate în legătură cu criteriile de evaluare realizate de către echipa de la școala Elena Văcărescu.

În partea a doua a sesiunii de dimineață ne-a fost prezent un nou program educațional bazat pe tehnologie, Ekoolikott. Acest program conține peste 20000 de materiale digitale de învățare pentru anumite niveluri de învățământ. Scopul și sarcinile principale ale acestui program sunt următoarele: pune la dispoziția utilizatorilor materiale educaționale de cea mai bună calitate posibilă, un spațiu care reunește materiale educaționale, materiale de învățare mai ușor de găsit, pune la dispoziție resurse educaționale deschise, îmbogățește educația, este liber de utilizat, poate fi reutilizat, modificat și redistribuit.

În ultima parte a sesiunii de dimineață ne-a fost prezentată și aplicația Exam de către echipa din Suedia.

În cea de-a doua parte a zilei am vizitat Muzeul de Artă Kumu și Muzeul de Artă Kadriorg. O parte a grupului a vizitat muzeul Kumu iar cealaltă parte a grupului muzeul Kadriorg.

Muzeul de Artă Kumu este unul dintre cele mai mari muzee din Estonia și unul dintre cele mai mari muzee de artă din Europa de Nord. "Kumu" este o abreviere portmanteau stilizată a cuvintelor estoniene kunsti muuseum ("muzeu de artă"). Kumu prezintă atât colecții permanente, cât și expoziții temporare. Colecția principală acoperă arta estoniană începând cu secolul al XVIII-lea, incluzând lucrări din perioada ocupațiilor (1940-1991) și prezentând atât realismul socialist, cât și ceea ce era atunci arta nonconformistă. Expozițiile temporare includ atât artă modernă și contemporană străină, cât și estoniană. Kumu a primit prestigiosul premiu "Muzeul European al Anului" din 2008 din partea Forumului European al Muzeelor.

Construcția Palatului Kadriorg a fost inițiată de țarul Petru cel Mare al Rusiei în 1718. Ansamblul palatului și al parcului a fost numit Kadriorg în onoarea soției sale Ecaterina I. Palatul a fost proiectat de arhitectul italian Nicola Michetti, iar sala sa principală ornamentată este unul dintre cele mai rafinate exemple de arhitectură barocă, atât în Estonia, cât și în nordul Europei. Palatul a servit drept clădire principală a Muzeului de Artă al Estoniei în anii 1920 și din nou în perioada 1946-1991. În anii 1930, a fost reședința șefului de stat al Republicii Estonia. În 2000, palatul s-a redeschis ca Muzeu de Artă Kadriorg, care prezintă cea mai mare colecție de artă veche din Europa de Vest și Rusia din Estonia.

Ziua 3

Începutul zilei de mijloc a proiectului a fost marcat de vizita la Fabrica de invenții PROTO care este o combinație unică de tehnologie VR nouă și prototipuri de tehnologie veche de peste un secol, formând un centru de experimente distractiv. Volumul invențiilor din această locație este, de asemenea, considerabil: există zeci de atracții care îi așteaptă pe noii aventurieri, disponibile pe diferite niveluri de dificultate și pentru fiecare grupă de vârstă. În total, există peste 20 de atracții, iar în fabrică încap aproape 200 de vizitatori care se pot juca în același timp în stațiile de experiență. Lumea care se deschide prin intermediul ochelarilor VR creează o experiență senzorială directă pentru vizitator. Vizitatorii sunt purtați înapoi într-o perioadă în care lumea avea încredere totală în motorul cu aburi, iar mașinile fantastice și invențiile lui Jules Verne pe care le cunoaștem atât de bine erau subiect de discuție. Aici, puteți conduce prima mașină și prima locomotivă cu aburi din lume, puteți merge pe fundul oceanului și puteți zbura deasupra norilor în primul balon cu aer cald din lume. Toate jocurile și activitățile au loc într-o fostă fabrică ultrasecretă, unde vizitatorii pot participa, studia și se pot juca. Tehnologia virtuală le permite oamenilor să vadă la 360 de grade mediul înconjurător și, în același timp, să ia decizii pentru ei înșiși.

În cea de-a doua parte a zilei am fost conduși într-un tur "bântuit" al orașului Tallinn. Orașul vechi din Tallinn, inclus în patrimoniul mondial UNESCO, este considerat cel mai bine conservat oraș medieval din Europa de Nord. În interiorul acestor ziduri fortificate, clădirile vechi de secole, cu

acoperișurile lor din țiglă roșie, curțile ascunse și străzile sinuoase pietruite prezintă un farmec unic, căruia este greu să-i rezisti. Turul a început cu câteva povești despre latura macabră și ciudată a istoriei medievale a Tallinn-ului, de la legi vechi și ciudate la viața de zi cu zi a călăilor, despre numeroasele fantome care bântuie orașul și îi sperie pe cei vii, de la călugări cu robe negre la frumoase doamne. Am pornit din Grădina Regelui Danez care se află chiar lângă Toompea, pe panta din fața Bisericii Sfântul Nicolae. Potrivit unei vechi legende, acesta este locul în care un steag a coborât din cer în timpul invaziei daneze, iar acest steag a fost cel care a schimbat cursul bătăliei în favoarea regelui Valdemar al II-lea. Mai târziu, steagul a devenit steagul național al Danemarcei. Sculptura Tuli lipp ("Steagul coborât") vorbește despre această legendă. Sculptura celor trei călugări, care se află în grădină, este completată de o instalație luminoasă și de un panou informativ pe zidul orașului. Următoarea atracție a fost Catedrala Alexandru Nevski, care este cea mai mare biserică ortodoxă din Tallinn. Este dedicată marelui prinț al Kievului și, mai târziu, sfânt, Alexandru Nevski, care în 1242 a câștigat Bătălia de pe gheață de pe lacul Peipus, în apropiere de granița de astăzi dintre Estonia și Rusia. Ultimele obiective vizitate în acest tur au fost Kiek in the Kõk și tunelurile subterane. Kiek in de Kõk, a fost cel mai puternic turn de artilerie din Țările Baltice, construit în secolul al XV-lea. Astăzi, muzeul expune istoria fortificațiilor orașului și istoria crimei și a pedepselor în vechiul Tallinn. Tuneluri subterane au o istorie fascinantă. Au fost construite în anii 1670, dar nu au prea fost folosite până în secolul al XX-lea, când au fost renovate în adăposturi antiaeriene la timp pentru cel de-al Doilea Război Mondial. În timpul perioadei sovietice au fost modernizate în continuare pentru a li se adăuga electricitate, apă curentă, ventilație și telefoane. Zidurile masive care înconjoară pasajele și tavanul boltit sunt realizate din piatră de calcar. Galeria în sine au o lățime de până la 2,5 m și o înălțime de până la 3 m. Pasajele au fost construite deasupra solului, dar, deoarece nivelul străzii este puțin mai înalt în prezent, precum și faptul că pasajele sunt acoperite cu o masă atât de mare de pământ, oamenii tind să se refere la acestea ca fiind pasaje "subterane".

Ziua 4

Dimineața a început cu o vizită la Muzeul Niguliste, construit în secolul al XIII-lea, este unul dintre puținele muzee găzduit într-o biserică. Aici am găsit pietre funerare medievale, altare unice și cea mai faimoasă operă de artă din Tallinn, un fragment din tabloul lui Bernt Notke, Danse Macabre (Dansul morții). Această pictură veche de peste cinci sute de ani mediatizează viziunea asupra lumii din Evul Mediu, dar este relevantă și astăzi. Obiectele de argint provenite de la biserici, bresle și de la Frăția Capetelor Negre expuse în Camera de Argint sunt deosebit de valoroase. Un lift de sticlă ne-a dus în turnul bisericii și la platforma de observație, care oferă o priveliște de 360 de grade asupra orașului vechi.

În a doua parte a dimineții ne-am întors la reședința Roosikrants unde am lucrat până după masa târziu la realizarea criteriilor de evaluare a aplicațiilor ce vor urma să le testăm în următoarea perioadă.

Ziua s-a încheiat cu cina festivă la restaurantul Olde Hansa, un restaurant cu temă medievală, de

renume internațional, care este situat în inima orașului vechi din Tallinn. Experiența medievală autentică este creată printr-o combinație de mâncăruri gătite după rețete vechi de 700 de ani.

Ziua 5

Ultima zi de activități a proiectului a început cu finalizarea criteriilor de evaluare începute în ziua precedentă. După două zile de muncă am reușit să finalizăm instrumentul principal al proiectului nostru și anume chestionarul privind criteriile de evaluare a viitoarelor aplicații.

În partea a doua a dimineții echipa din Suedia a propus un workshop. Am fost împărțiți în 3 grupe și am răspuns unui număr de întrebări pe care le-am completat în aplicația Padlet.

În încheiere am programat următoarele întâlniri online și ultima vizită a proiectului care se va desfășura în orașul București, România în intervalul 11-16 martie 2024.

În urma activităților desfășurate pe parcursul săptămânii în Tallinn, putem spune că obiectivele acestei părți a proiectului au fost îndeplinite cu succes și putem privii cu speranță spre viitor.