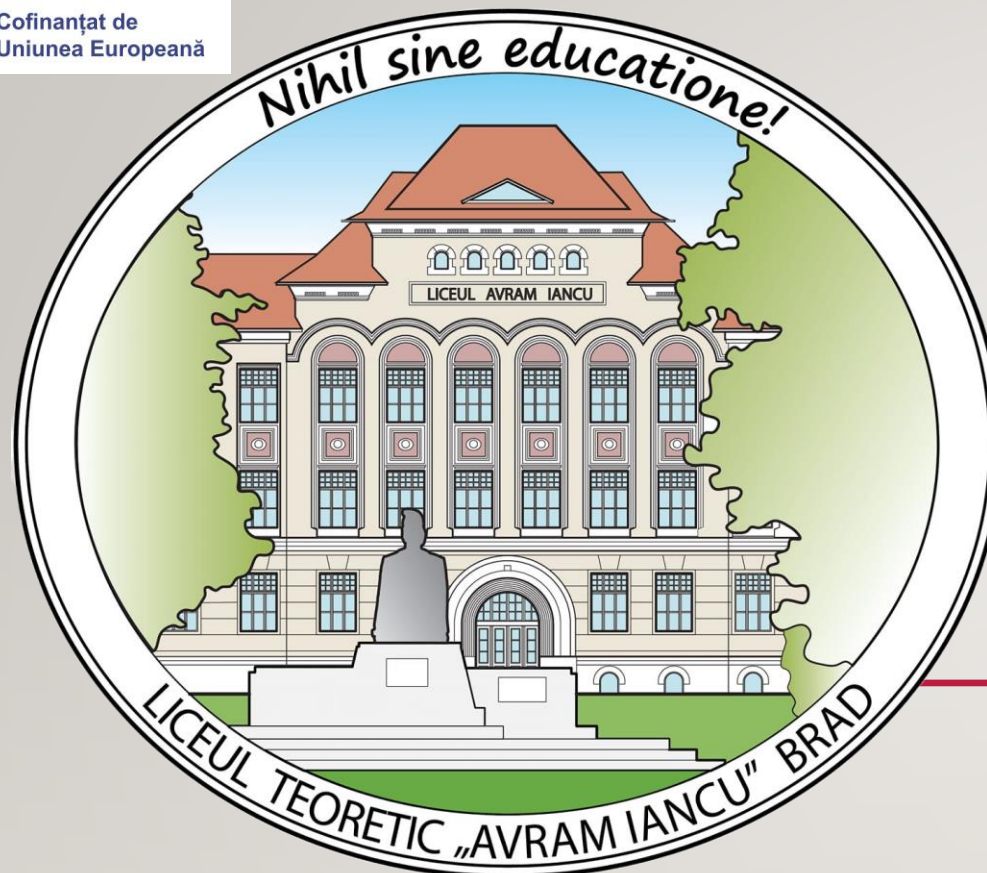




Cofinanțat de  
Uniunea Europeană



# SESIUNE DE JOB-SHADOWING ÎN GRECIA

IST GENIKO LYKEIO AMALIADAS

30/10/2023 - 03/11/2023



## OBIECTIVELE MOBILITĂȚII

---

Înțelegerea practicilor curente în educația secundară.

---

Aplicarea cunoștințelor teoretice în educație.

---

Integrarea abilităților interdisciplinare.

---

Construirea de rețele și relații în comunitatea educațională.

# ACTIVITĂȚI ȘI SARCINI

---

Observarea claselor de ICT la diferite niveluri.

---

Interviuri cu profesori pentru a înțelege abordările interdisciplinare.

---

Participare la planificarea lecțiilor.

---

Participare la evenimente de networking și dezvoltare profesională.



# METODOLOGIE ȘI SUPORT

Mentorat și monitorizare zilnică.

Întâlniri de evaluare la jumătatea și la finalul mobilității.

Jurnal de reflecție pentru documentarea experiențelor și învățăturilor.

**ÎNVĂȚĂM LA TIAI CHRONOS**

**EXPERIENȚĂ CULTURALĂ ÎMERSIVĂ**  
REALITATEA AUGMENTATĂ ȘI VIRTUALĂ

Aplicația permite vizualizarea și explorarea monumentelor Acropolei în realitatea augmentată și virtuală, indiferent de locație, fie că vă aflați în Grecia sau în străinătate.

**INTERACȚIUNE REALĂ ȘI DIGITALĂ**

Monumentele pot fi admirate în detaliu, oferind o experiență unică de parcă utilizatorii călătoresc înapoi în timp.

**TEHNOLOGIE DE AVANGARDĂ**

**REȚEAUA 5G ȘI INTELIGENȚA ARTIFICIALĂ**

Aplicația utilizează viteze mari și latență scăzută pe rețeaua 5G, iar asistența digitală Clio răspunde în timp real întrebărilor scrise sau vorbite ale utilizatorilor.

**COMPATIBILITATE EXTINSĂ**

Funcționează pe rețelele 4G și 5G și WiFi, suportând dispozitive mobile iOS și Android compatibile cu ARKit și ARCore.

**TURURI PERSONALIZATE ȘI INTERACȚIUNE CU CLIO**

**TURURI PRIVATE SAU DE GRUP**

Utilizatorii pot alege între tururi private sau de grup (pentru grupuri de până la 5 persoane) și pot interacționa cu Clio pentru informații detaliate.

**CONȚINUT ISTORIC ÎNREGISTRAT**

Pe rețelele 4G și WiFi, utilizatorii pot asculta conținut istoric înregistrat în timpul tururilor private.

**PARTAJAREA EXPERIENȚEI**

**IMPARTALIZAREA MOMENTELOR**

Utilizatorii pot face fotografii și videoclipuri ale reprezentărilor monumentelor și le pot împărtăși cu colegii.

Co-funded by the European Union

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informațional.



# REZULTATE AȘTEPTATE

Integrarea tehnicilor și metodelor noi de predare observate.

Îmbunătățirea abilităților pedagogice și adaptabilitate.

Crearea de noi posibilități de colaborare și dezvoltare profesională.

**LESSON PLAN**

Co-funded by the European Union

UNITATEA EDUCATIE

**Subiect** Istoria Greciei Antice

**Clasa** A IX-A

**Obiective**

1. Să exploreze monumentele istorice ale Greciei Antice prin intermediul tehnologiei AR și VR.
2. Să înțeleagă importanța monumentelor istorice în contextul istoric și cultural.
3. Să dezvolte abilități de analiză critică și interpretare a informațiilor istorice.

**Resurse**

1. Tablete sau smartphone-uri cu aplicația COSMOTE CHRONOS instalată.
2. Conexiune la internet (WiFi sau 4G/5G).
3. Fișe de lucru cu întrebări și sarcini.

**Desfășurarea lecției**

1. **Introducere (10 minute)**
  - Prezentarea temei lecției și scurtă introducere în istoria Greciei Antice.
  - Prezentarea aplicației COSMOTE CHRONOS și discuția tehnologiilor AR și VR.
2. **Activitate Principală (50 minute)**
  - Elevii vor fi împărțiți în echipe mici și vor folosi aplicația COSMOTE CHRONOS pentru a explora monumentele Acropolis.
  - Fiecare grup va avea sarcina de a observa detaliile specifice ale monumentelor (arhitectură, inscripții, etc.) și de a răspunde la întrebările de pe fișele de lucru.
  - Elevii vor folosi asistentele digitale. Cei pentru a afla mai multe informații despre fiecare monument.
3. **Discuție și Reflecție (10 minute)**
  - Grupurile vor prezenta observațiile și răspunsurile lor.
  - Discuția despre cum tehnologia AR și VR îmbogățesc înțelegerea istoriei și a patrimoniului cultural.
4. **Încheiere (5 minute)**
  - Rezumatul activității și feedback din partea elevilor privind utilizarea aplicației în procesul de învățare.
  - Scurtă discuție despre alte posibile aplicații ale tehnologiei AR și VR în educație.

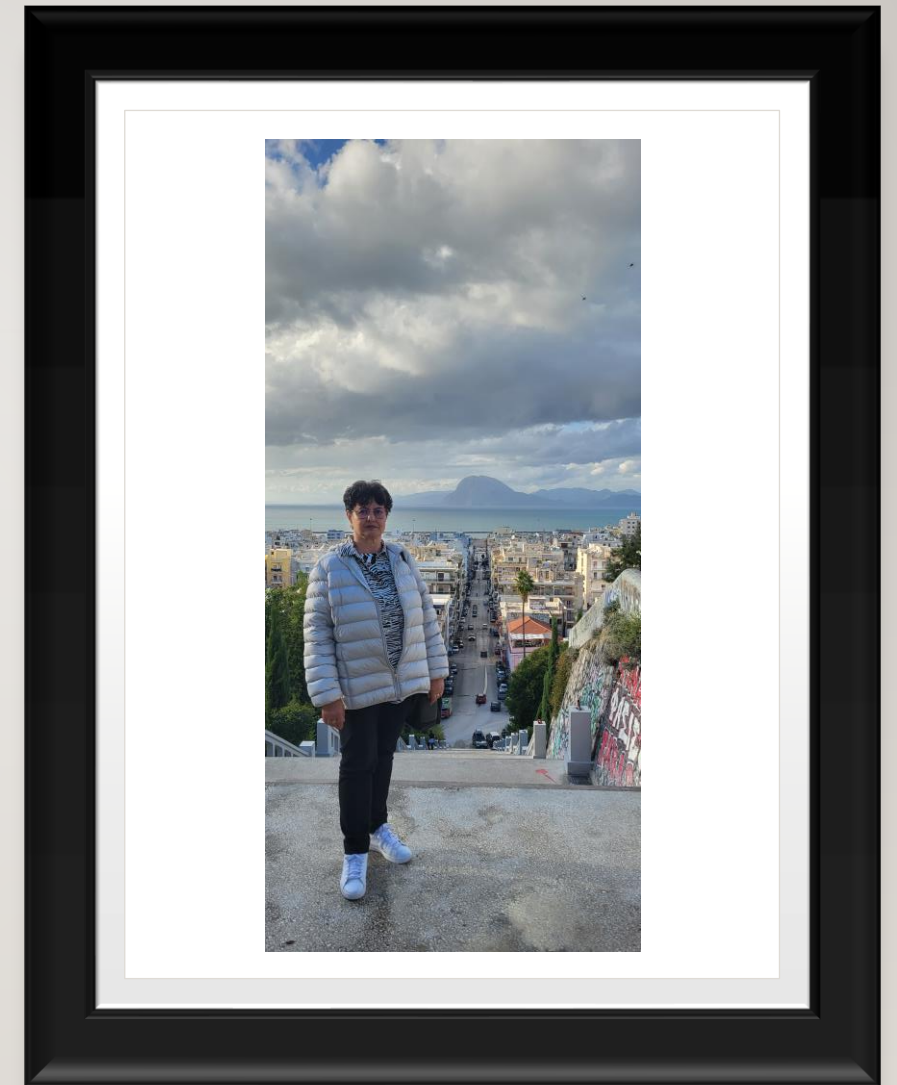
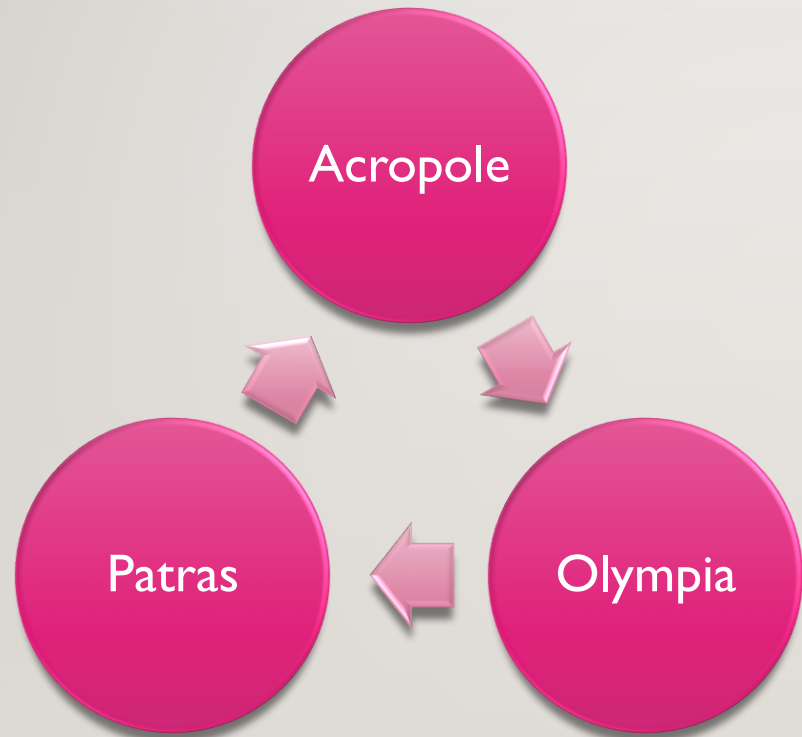
**Evaluare**

Evaluarea se va face pe baza participării active în timpul activității și a calității răspunsurilor de pe fișele de lucru.

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.

# ACTIVITĂȚI CULTURALE

---





VĂ MULȚUMESC  
PENTRU  
ATENȚIE!

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.