



# TECHNOLOGY AND MEDIA EDUCATION



shutterstock.com · 1096030148

SANTORINI 17.8. DO 24.8.2024

DRAGICA GERŽELJ MARINŠEK IN NADJA JEJČIČ



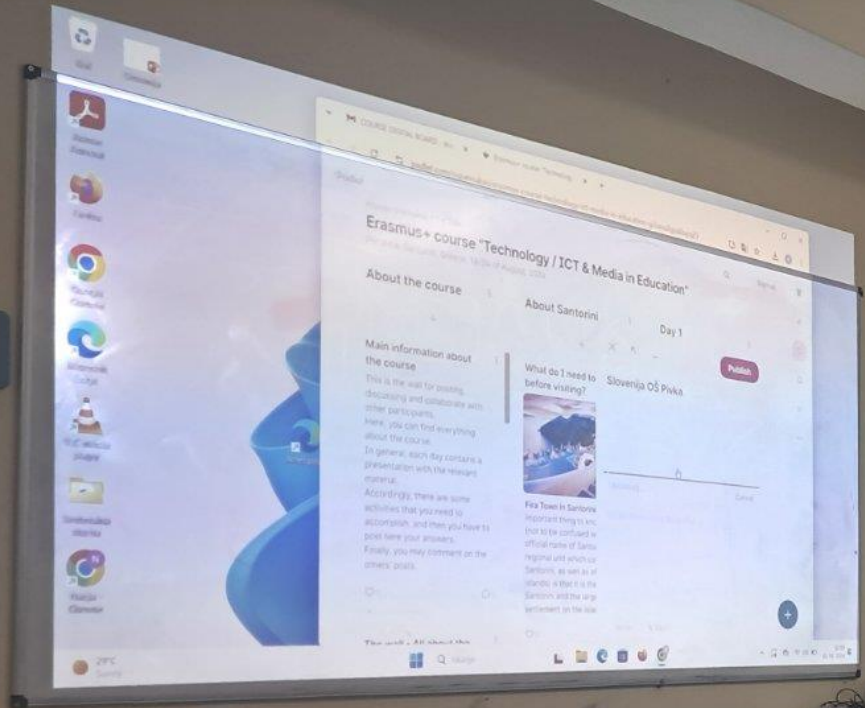
# CILJI SEMINARJA

- Cilji izobraževanja (dvig digitalnih kompetenc) so bili predstavljeni najprej na teoretični ravni, nato smo tudi praktično preizkusili programe, aplikacije, kvize, ankete...
- Vsekakor smo ob koncu seminarja dvignili nivo digitalnih kompetenc. Posledično smo tudi izboljšali znanje angleškega jezika, ker so vsa predavanja potekala v angleščini.
- Na seminarju je bilo prisotnih 6 udeležencev iz [Poljske](#) in 2 iz [Slovenije](#). Vsak udeleženeec je predstavil svojo šolo. Poljaki so bili iz športne gimnazije Glivice, bolnišnične psihiatrične šole iz Gdanska in osnovne šole podobne Waldorfski iz Krakova.
- Predavatelj je bil [dr.Filippos Giannakis iz Grčije](#).











### Integrate social media e.g. Progression

Use Instagram in order you, as a teacher or manager of your class, to post pictures of students' work during the course (with your students' permission of course).

You can also let them think about making a post themselves. Their results can be posted online in a Class-account.

Erasmus+ course "Technology / ICT & Media in Education"

Day 2

Collaborative tools - Padlet

Day 3

The meeting point is at 17:00, but we will start the workshop at 18:00. We will start the workshop at 18:00. The location of the excursion is a secret. Bring with you a hat, water and your good mood!

Day 4

Skills to use technology in your classroom.

Day 5

Digital Field Trips

VIRTUAL FIELD TRIPS

Distance Travel to select countries

PERITOZALI MESTA





# APLIKACIJE, PROGRAMI, KVIZI

Najprej nam je predavatelj predstavil teoretično osnovo, nato smo sami ustvarjali izdelke. Spoznali smo: [Padlet](#), izdelali QR kodo, [TaskCards](#), [Sway](#), iskali smo kraje na [Google My maps](#) in se pogovorili kako to aplikacijo uporabiti pri pouku. Predstavil nam je uporabo in izdelavo risank v razredu.

Spoznali smo pojem [gemified learning](#) -Igriv način učenja. Uporabljali smo aplikacijo [Code.org](#), [Visual art context](#), [Duolingo](#)-aplikacijo za učenje jezikov, [Puzzle creator](#)-ustvarjalec sestavljanek, [Game for 3D design](#),

Naslednji dan smo spoznali aplikacijo [Virtual field trips](#) in se sprehajali po Grand canyon, [Action band](#) je aplikacija, ki omogoča igre kot je iskanje skritega zaklada.

Posvetili smo se tudi vprašanju kako v najkrajšem možnem času pridobiti povratno informacijo od učencev. Spoznalismo [Straw Poll](#), [Kahoot](#), [QuizizZ](#), [Wordwall](#), [Canva](#), [Word art](#)..

# PASTI TEHNOLOGIJE IN UMETNE INTELIIGENCE

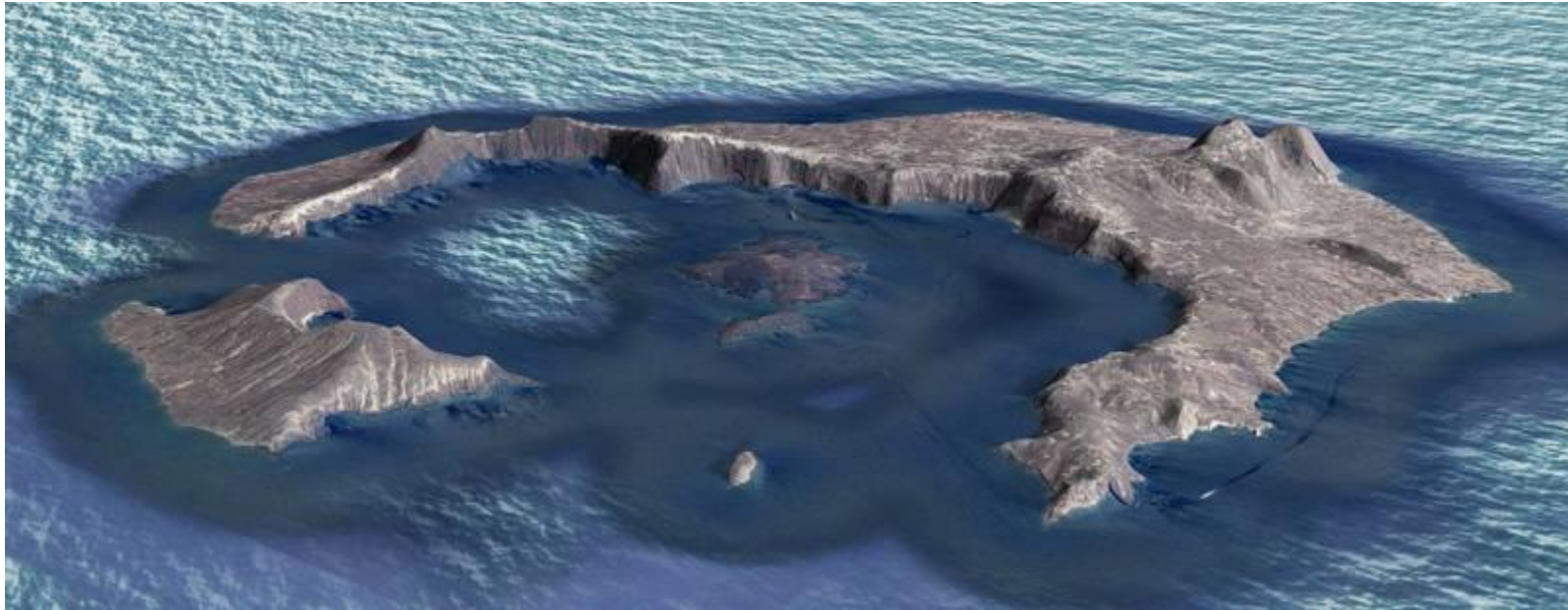
Zadnji dan smo evalvirali seminar in se pogovorili o umetni inteligenci in smiselnosti uporabe le te v izobraževanju. Pri tej temi smo se zelo razgovorili in postavili veliko vprašanj, vendar nam je predavatelj povedal, da je to tema drugega seminarja.





# KALDERA SANTORINI

## POTOPLJENI VULKAN



# SONČNI ZAHOD





# UTRINKI

