

3rd Pan-European Conference on Distance Teaching

Date: 18-06-2020

Time: from 15:00 to 17:30
(Central European Time)

Summary by: *Mariana Pereira*

Organization: Polytechnic Institute of Setúbal – School of Health (IPS/ESS); Interdisciplinary Center for Applied Research (CIAS)

<https://www.ess.ips.pt/>

<https://investigacao.ips.pt/cias/about-us>

Language: Portuguese



PRIMERA COURSES
Fostering changes

3RD PAN-EUROPEAN CONFERENCE ON DISTANCE TEACHING

KEY NOTE
18. 6. 2020, 15:00 - 15:45

Teach, Engage, Inspire!
Petra Založnik, Erasmus+ by Primera Trainer

DISTANCE TEACHING BEST PRACTICE
18. 6. 2020, 15:45 - 17:30

Stay in Touch: Relationships in Distance Teaching Matter
Vesna Starman, High School Izola, Innorenew CoE

Using Book Creator as a Digital Portfolio Tool
Natalija Palčić, 4th High School "Marko Marulić" Split

MS Teams Experience: Useful Apps
Natasha Bugeja, Secretariat for Catholic Education

Challenges in Teaching Languages Online: A Practical Approach to the Digital Classroom
Zaira Miranda, Educational Consultant

Playful Learning for Better Results
Maria Grecu, Scuola Girmasubala Ion Creanga

www.erasmuspluscourses.com



PETRA ZALOŽNIK
TEACH, ENGAGE, INSPIRE!
KEY NOTE SESSION

PRIMERA COURSES
Fostering changes

3rd Pan-European Conference on Distance Teaching



VESNA STARMAN
STAY IN TOUCH:
RELATIONSHIPS IN
DISTANCE TEACHING
MATTER

PRIMERA COURSES
Fostering changes

3rd Pan-European Conference on Distance Teaching



NATALIJA PALČIČ
USING BOOK CREATOR AS
A DIGITAL PORTFOLIO
TOOL

PRIMERA COURSES
Fostering changes

3rd Pan-European Conference on Distance Teaching



NATASHA BUGEJA
MS TEAMS EXPERIENCE:
USEFUL APPS

PRIMERA COURSES
Fostering changes

3rd Pan-European Conference on Distance Teaching



ZAIRA MIRANDA
CHALLENGES IN
TEACHING LANGUAGES
ONLINE: A PRACTICAL
APPROACH TO THE
DIGITAL CLASSROOM

PRIMERA COURSES
Fostering changes

3rd Pan-European Conference on Distance Teaching



MARIA GRECU
PLAYFUL LEARNING FOR
BETTER RESULTS

PRIMERA COURSES
Fostering changes

3rd Pan-European Conference on Distance Teaching

Nota Prévia

O texto aqui apresentado considera uma síntese das comunicações apresentadas na **3rd Pan-European Conference on Distance Teaching**, que decorreu no dia 18 de junho de 2020 utilizando a plataforma Zoom.

Procurarei explicitar as principais ideias transmitidas pelas preletoras, ilustradas com algumas imagens das apresentações partilhadas e, acompanhadas ainda de alguns comentários e/ou interrogações que decorrem da minha apreciação e entusiasmo vivenciados durante as apresentações.

Espero que este documento seja também uma oportunidade, para quem não teve oportunidade de assistir à Conferência, de conhecer o trabalho desenvolvido pelas colegas. Procurarei ainda disponibilizar os links ou nome das ferramentas mencionadas e outra informação considerada relevante.

A título pessoal permitam-me ainda um comentário global de apreço pela qualidade da Conferência, expressa na qualidade das comunicações. A generosidade e entusiasmo na partilha de cada uma das preletoras, posso afirmar, foi inspirador. Obrigada.

Um agradecimento final à Blanka Taccor que moderou a sessão e a toda a equipa da PRIMERA COURSES.

Mariana Pereira, ESS/IPS & CIIAS

Key Note (15:00-15:45)

Title: Teach, Engage, Inspire

Petra Zaloznic – Erasmus + Primera Trainer



Ensinar, Envolver, Inspirar

O pressuposto de toda a comunicação assentou na importância de envolver os estudantes, o que é essencial no ensino.



Deste modo, a questão é como podemos ensinar, envolver e inspirar os estudantes?

Através de uma **Aprendizagem Participativa** (Participative Learning - PL) diz-nos Petra Zaloznic. E de modo a ilustrar este pressuposto, procurou desde o início envolver-nos na sua comunicação, criando momentos de interação, sendo o primeiro através de uma questão de partida – Porquê decidiu participar nesta Conferência?



Assim, questionou aleatoriamente alguns dos participantes convidando-os a responder. Deste modo, captou a atenção dos participantes com a expectativa de serem questionados diretamente e a possibilidade de participar ativamente.

Petra Zaloznic, pode também perceber quais as expectativas de alguns elementos do grupo de participantes, identificando diferentes propósitos. E assim, de forma interativa demonstrou a forma como utiliza a aprendizagem participativa, desde o início da sua interação.

Mas o que é a Aprendizagem Participativa?

Porque é necessário envolver os estudantes?

What is PL

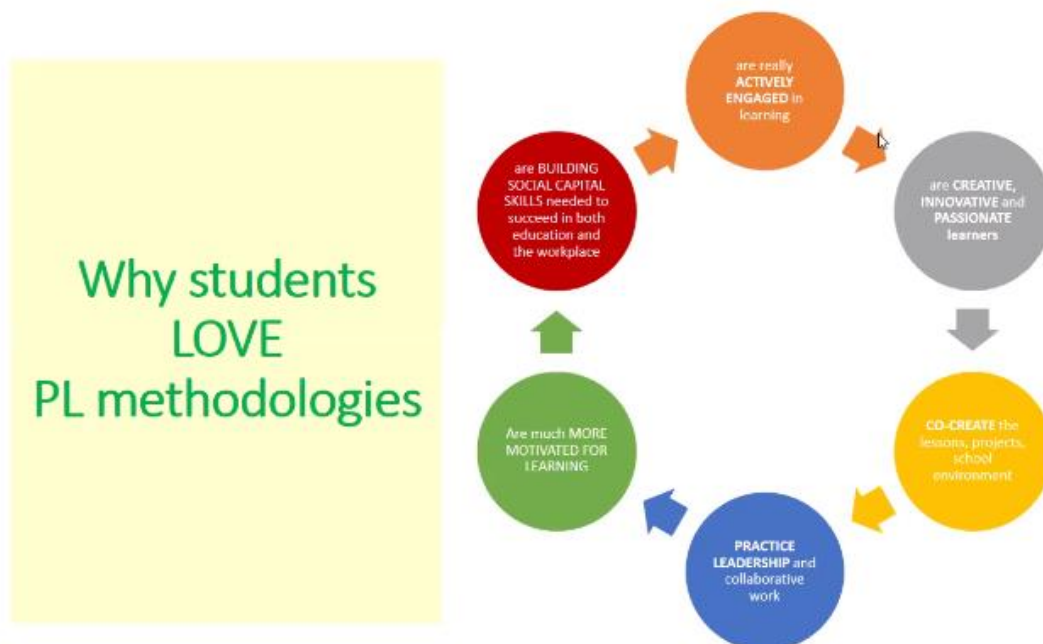
- **New methodologies** that engage all learners
- Works for **every subject area**
- Works for **all ages, all subject areas, all types of students**
- Based on the **human brain's desire to connect**, share with peers, feel in control and safe, build on / contribute to conversation based upon individual strengths



Esta é uma nova metodologia que envolve todos os estudantes e pode ser utilizada em qualquer área, em qualquer idade, com todo o tipo de estudantes, baseada no desejo humano de ligação/conexão. Importante que o estudante se sinta seguro no ambiente de aprendizagem, se sinta aceito, o que facilita o seu envolvimento e motivação.

Existem diferentes metodologias (ex: world café, story telling, etc) que se podem utilizar na aprendizagem participativa, sendo muito apreciadas pelos estudantes.

Mas em resposta à questão “Porque adoram os estudantes as metodologias de aprendizagem participativa?”, seja ensino à distância ou presencial, Petra Zaloznic ilustrou a resposta à mesma com a seguinte imagem.



Os estudantes estão ativamente envolvidos, estas metodologias permitem aos estudantes serem criativos e inovadores. Se os estudantes estiverem envolvidos, estão também motivados e são responsáveis pela sua aprendizagem. Com a aprendizagem participativa os professores são convidados a estar numa outra posição, possibilitando aos estudantes liderarem o processo, co-criarem aulas, projetos e o próprio ambiente de aprendizagem. Quando os estudantes são convidados a co-criar, sentem-se envolvidos, motivados e mostram a sua paixão. Temos assim estudantes mais motivados para aprender e desenvolver habilidades sociais necessárias quer no ambiente educativo, quer no ambiente profissional.

Importante utilizar diferentes ferramentas que facilitem a participação dos estudantes. Aprendemos mais quando estamos efetivamente envolvidos.

Mas isto também significa mudar o papel do professor, deixamos de ser o centro e não detemos o controle, temos mesmo de nos permitir perder o controle por um momento para possibilitar a co-criação, confiando nos estudantes e em nós próprios. Deste modo, também a nossa linguagem deve mudar, vejamos alguns exemplos na imagem seguinte:

From	To
Teacher Teaching	Host of Learning Hosting Learning
Educating Teacher-centered Teacher-driven	Supporting Learning Student-centered Student-driven
Telling Individual success	Questioning Collaborative success
Classrooms Students Competitive	Learning Communities Learners Success for all
Students working alone	Learners working together in conversations with peers
Group processes	Structured and purposeful group processes
Focusing on the product Teaching academic subjects	Focusing on the process of learning Building individuals by also focusing on developing personal and social skills
Ensuring competency	Ensuring competency AND developing confident, capable individuals
Being afraid of failure	Being excited about failure – because it

Anfitrião da aprendizagem
 Suporte da aprendizagem
 Centrado no estudante
 Orientado pelo estudante
 Comunidades de aprendizagem
 Aprendentes
 Sucesso para todos
 Aprendentes trabalham em conjunto
 Processos de grupo estruturados
 Foco no processo de aprendizagem
 Desenvolvimento dos indivíduos com foco no desenvolvimento de competências pessoais e sociais
 Garantir competência e desenvolver indivíduos confiantes e capazes.

E no decorrer da apresentação partilhou ainda algumas dicas para o ensino participativo virtual.

Estabelecer regras para o envolvimento e para construir ambiente de aprendizagem; Mudar a dinâmica e a consciência do tempo; Importância do planeamento; Trabalho em pares, trios e grupos pequenos; Ouvir; Colocar perguntas poderosas; Tornar a aprendizagem visível; Seja no ensino presencial ou não, para uma tarefa estabelecer um prazo. Não dar demasiadas instruções ao mesmo tempo.

Tips and tricks for virtual participatory teaching

- „Rules“ of engagement and how to **build a virtual „container“ for learning**
- **Change dynamics and Awareness of time**
- Importance of planning
- Working in pairs, trios, small groups
- **Listening matters**
- Ask **powerful questions**
- **Harvest** – make learning visible
- **Direct or indirect teaching** – 1-tasks-1-deadline or...?
- New „on – line“ teaching and learning culture?
- **Technical methods** supporting participatory teaching



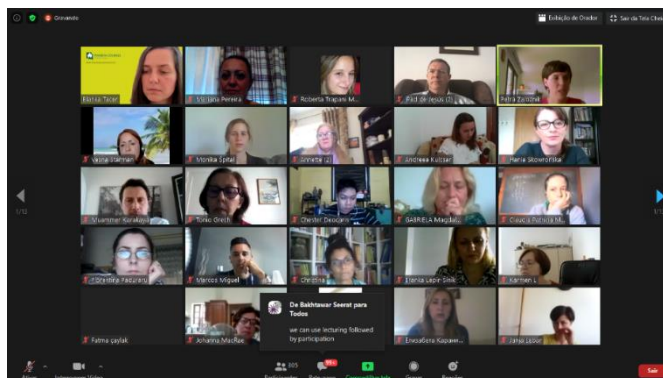
Exemplo de algumas ferramentas disponíveis on-line.

FREE on-line tools



Foi ainda explicitada a importância da utilização de questões iniciais e de fecho em ligação ao conteúdo abordado na sessão ou meramente para envolver os estudantes e captar a sua atenção. Como exemplos de questões de partida: Refira algo positivo que tenha acontecido esta semana; O que é criatividade? E, como questões finais ou de encerramento: Refira uma coisa que tenha aprendido na aula de hoje – O que aprendeu hoje? Qual o sentimento predominante relacionado com a aula de hoje? As questões iniciais podem servir para estabelecer um acordo de como irá decorrer a aula. Estabeleçam acordo com os estudantes; envolvam os estudantes; criem um espaço de segurança.

Comentário: A ideia de ser anfitrião da aprendizagem, de ser responsável por acolher os estudantes e envolvê-los na sua própria aprendizagem, de conduzirem o momento de aprendizagem, de serem motivados e estimular a sua criatividade num ambiente promotor de aprendizagens participativas, é sem dúvida uma possibilidade desafiante, mas que será compensada em termos de resultados de aprendizagem.

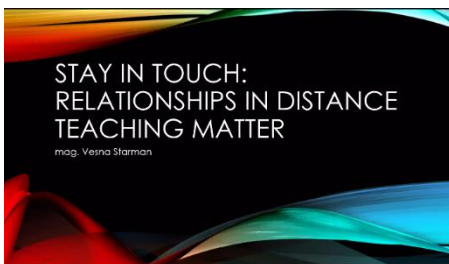


Momento de Q & A

DISTANCE TEACHING BEST PRACTICE (16:45-17:30)

Stay In Touch: Relationships in Distance Teaching Matter

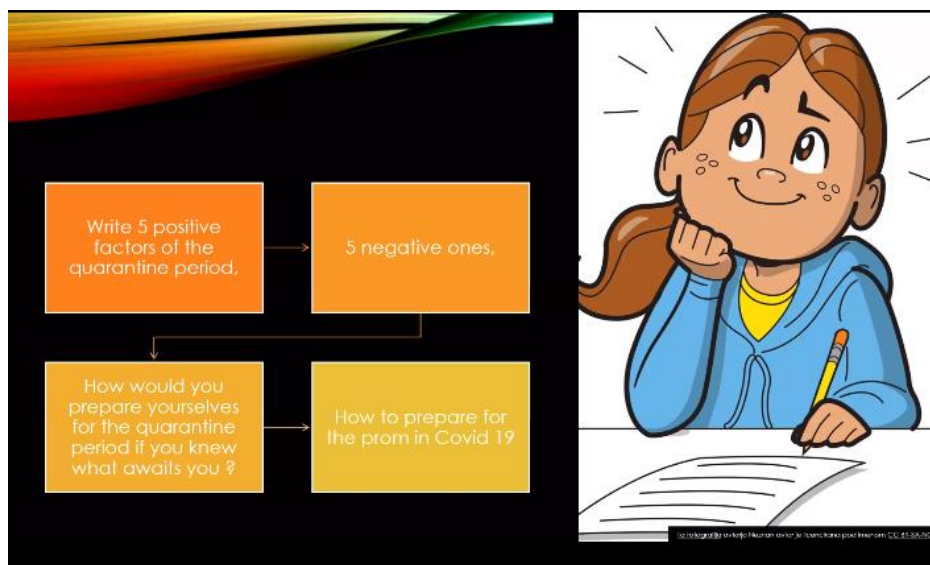
Vesna Starman, High School Izola Innorenew COE – Slovenia



Na sua comunicação **Vesna Starman** apresenta-nos o exemplo da utilização do **Online Game Board** e, explicita-nos a importância da proximidade com os estudantes em ambiente virtual.

Com a utilização desta ferramenta foi possível envolver e motivar os estudantes e partilha os resultados desta boa prática. Vejamos alguns exemplos:

O desafio era refletir acerca da situação da Pandemia Covid19 e apresentar uma proposta de solução a um problema. O exercício consistiu em identificar 5 aspetos positivos do período de quarentena; 5 aspetos negativos do período de quarentena; pensar em como se teria preparado para a quarentena se soubesse o que o esperava?, por último, o desafio de pensar como se poderiam preparar os estudantes para o Baile de finalistas em tempos de Covid19.



Foi interessante ver as respostas dos estudantes, designadamente:

Fatores positivos: mais tempo para dedicar à família; mais tempo para o próprio; Dormir mais;

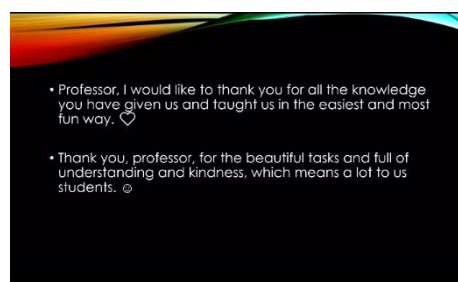
Menos gente em todo o lado; Começaram a apreciar as pequenas coisas; etc

Fatores negativos: Passar mais tempo no computador, ao telefone e em frente à TV fez com que necessitasse de óculos; Saudades de estar com os amigos; Dificuldade em entender as lições; etc.

Como se preparariam: Faria todas as avaliações possíveis antes; Iria a todas as festas, todos os fim-de-semana; Visitar familiares; Comprar um computador novo para trabalhar melhor; etc.

Organização do Baile: Estudante e respetivo par decoram as máscaras para combinarem; A sala deve ser ampla e regularmente ventilada; Dança acontecerá, mas menos demorada e com o mínimo de contacto possível; Filmar para poder ser visto por familiares e amigos.

Finalmente, a importância desta experiência para os estudantes é demonstrada pela sua valorização da atividade e feedback devolvido à professora.



Vesna Starman, conclui a sua apresentação reforçando que é importante que os estudantes sintam que o professor os entende e respeita.

Using Book Creator as a Digital Portfolio Tool

Natalija Palcic, 4th High Scholl “Mariko Marulic” Split



A comunicação de **Natalija Palcic** fala-nos de um projeto desenvolvido no âmbito da qualidade nas turmas de Economia e Política/ Educação Cívica, considerando o 4º objetivo de desenvolvimento sustentável: Educação de Qualidade. Este projeto de cidadania (*Project Citizen Case*) é apresentado considerando as diferentes etapas do seu desenvolvimento, atividades desenvolvidas e o resultado final: um Portefólio Digital utilizando a ferramenta “Book creator”.

Vejamos algumas imagens da apresentação.

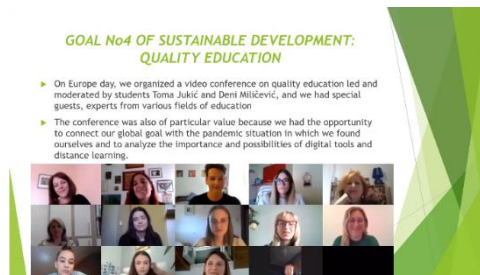
GOAL No4 OF SUSTAINABLE DEVELOPMENT: QUALITY EDUCATION

- ▶ Quality education - the 4th global goal of sustainable development - is the name and theme of our school project this years
- ▶ **MAIN DETERMINANTS OF THE 4TH GLOBAL GOAL - QUALITY EDUCATION:**
 - the most powerful means of sustainable development
 - accessibility of vocational education
 - equality of education
 - lifelong education
 - inclusive education
 - increasing the literacy rate
- ▶ It is a Project Citizen in which students brainstorm their role and activity in the community by exploring problems, detecting existing solutions, offering new ones and ultimately taking the necessary actions to achieve the goal / solution
- ▶ The activities were mainly attended by students from the elective classes of PIG/Civic education, and other students also participated in the open activities.
- ▶ We regularly reported on all activities through the school website and social networks

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

▶ The 17 sustainable development goals (SDGs) to transform our world:

GOAL 1: No Poverty
GOAL 2: Zero Hunger
GOAL 3: Good Health and Well-being
GOAL 4: Quality Education
GOAL 5: Gender Equality
GOAL 6: Clean Water and Sanitation
GOAL 7: Affordable and Clean Energy
GOAL 8: Decent Work and Economic Growth
GOAL 9: Industry, Innovation and Infrastructure
GOAL 10: Reduced Inequality
GOAL 11: Sustainable Cities and Communities
GOAL 12: Responsible Consumption and Production
GOAL 13: Climate Action
GOAL 14: Life Below Water
GOAL 15: Life on Land
GOAL 16: Peace and Justice Strong Institutions
GOAL 17: Partnerships to achieve the Goal



Com a Pandemia, foi necessário adaptar o planejamento inicial, reorganizar as atividades, ser criativo, envolver as pessoas utilizando ferramentas online, inovar. Como exemplo de uma das atividades realizadas, foi a Conferência conduzida pelos estudantes utilizando a plataforma Zoom.

Salientado pela preletora a versatilidade da ferramenta que permite colocar imagens, vídeos, música, etc. <https://bookcreator.com/>

O feedback foi muito positivo por parte dos estudantes que apreciaram bastante a experiência.

A apresentação permitiu-nos acompanhar o percurso da atividade desenvolvida pelos estudantes desde a exploração do problema até ao resultado final, prendendo a atenção dos participantes que no final colocaram diversas questões.

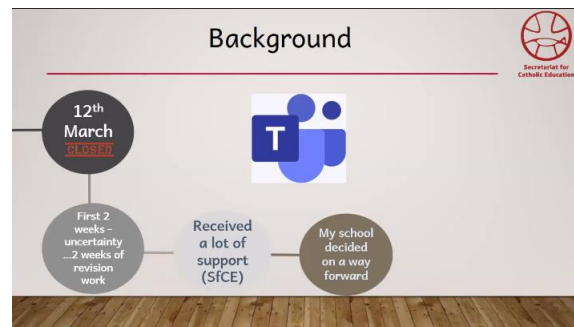


MS Teams Experience: Useful Apps

Natasha Bugeja, Secretariat for Catholic Education – Malta

Natasha Bugeja presenteou-nos com uma comunicação onde o percurso vivido pela sua instituição durante a Pandemia Covid19 foi partilhado, considerando todo o ajuste a uma nova realidade e, com a qual penso que muitos de nós se identificaram.

Apresenta as várias ferramentas que foram sendo adotadas e a forma como ultrapassaram as dificuldades encontradas. Destaque para a importância da cooperação e interajuda, suporte dos técnicos e desenvolvimento da equipa de docentes.



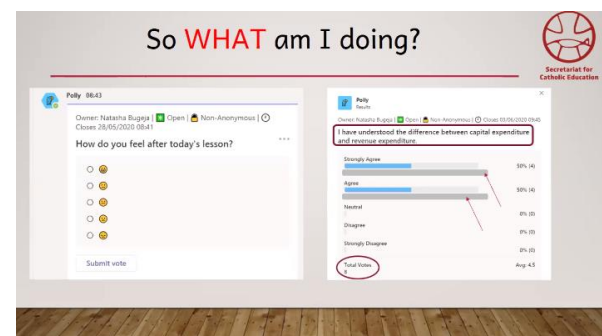
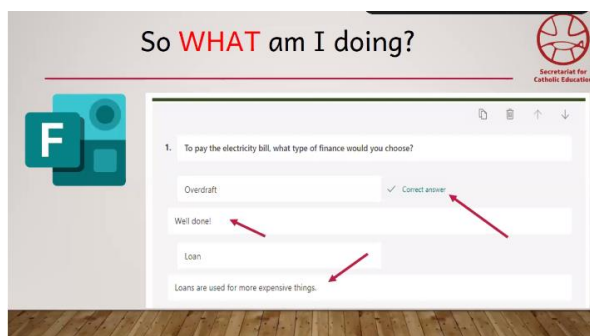
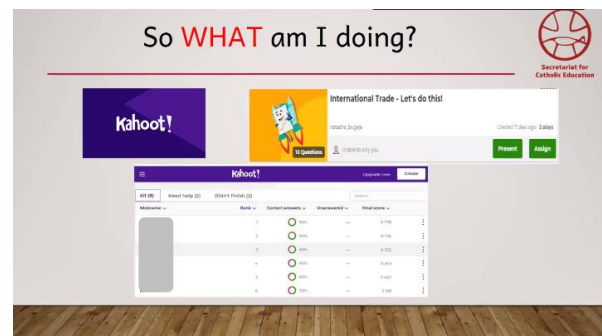
A primeira opção foi pela plataforma Teams, podendo os docentes optar por aulas síncronas ou assíncronas, no entanto, logo de início se percebeu que não foi fácil envolver todos os estudantes. As razões eram várias, mas a limitação de acesso aos recursos foi salientada.

A criação de orientações para os estudantes sobre as aulas online foi muito positivo e facilitou a comunicação entre todos. Todos passaram a utilizar melhor as ferramentas.

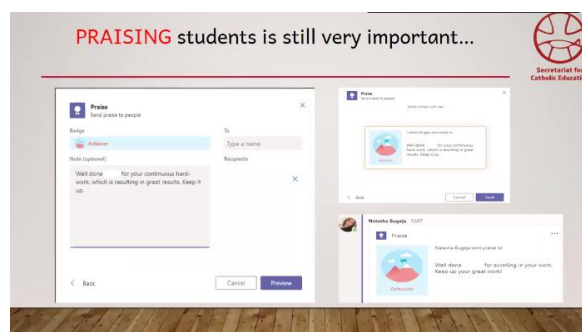


Ao longo da comunicação foram partilhadas algumas questões com que os professores se depararam, como por exemplo, com saber o que os estudantes estão a fazer? Como conseguir que os estudantes mostrem que estão a participar, a aprender? Partilhadas algumas das estratégias utilizadas e ferramentas online de suporte à leção.

Outro aspeto foi relacionado com a avaliação, como e que ferramentas utilizar para avaliar os estudantes. Ex: Kahoot, Microsoft forms, etc. Demonstrado como são utilizados e a vantagem de possibilitar feedback escrito imediato aos estudantes. Estas ferramentas permitem a sua utilização para avaliar diferentes aspetos da aula, desde as aprendizagens dos estudantes, passando pela avaliação da sessão, à própria autoavaliação que permite ao estudante monitorizar e ajustar o seu progresso.



No ensino à distância, reforço também para a importância do elogio aos estudantes, seja individual seja em grupo, reconhecendo o seu envolvimento, desempenho e esforço. Este foi um dos aspetos reforçados no final da comunicação de Natasha Bugeja.





Challenges in Teaching Language Online: A Practical Approach to the Digital Classroom

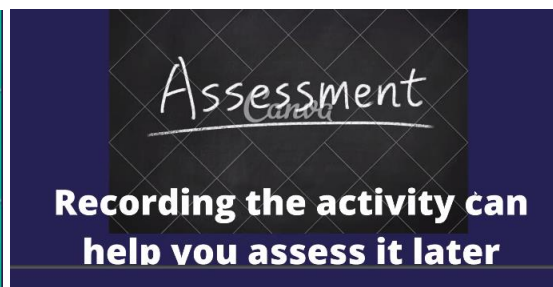
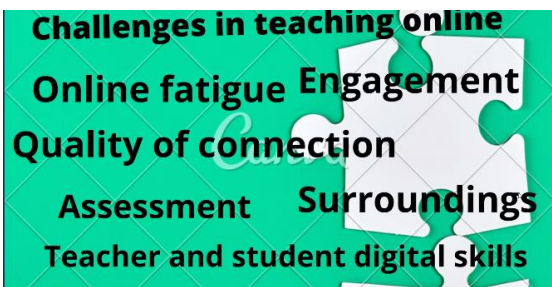
Zaira Miranda, Educational Consultant – Portugal

Comunicação que nos mostrou potencialidades do ensino à distância e a oportunidade que este modelo possibilita para o desenvolvimento de competências sociais, culturais e artísticas.

Zaida Miranda, reforçou a importância da teoria que fundamenta a prática, mas também que a melhor teoria é a que é informada pela prática, e deste modo procurou ilustrar com a sua comunicação e experiência esta sua assunção.



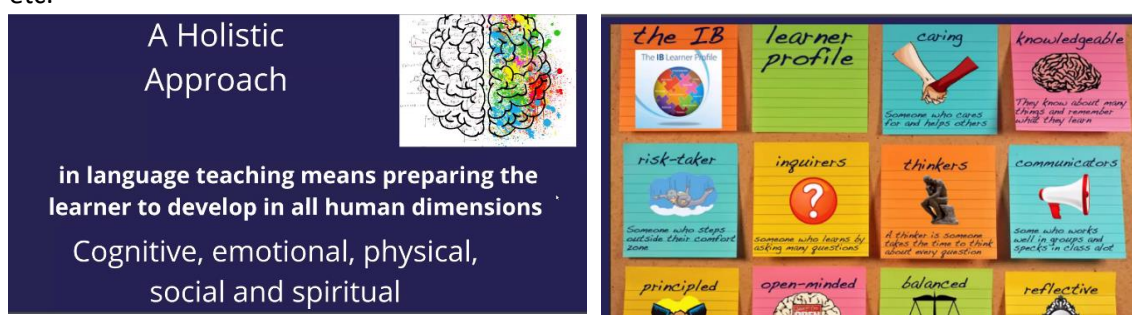
Abordou de forma genérica alguns dos problemas que o ensino à distância coloca a todos os intervenientes nesta fase, designadamente alguma fadiga associada ao estar online; a qualidade das ligações e dificuldades com o acesso nas melhores condições aos recursos. Por outro lado, as questões com que os professores se deparam para melhor envolverem os estudantes e promover um efetivo ambiente de aprendizagem. A avaliação, como avaliar os estudantes?



E quanto às competências digitais dos estudantes, com potencializar as suas habilidades nesta área, mas para as ferramentas adotadas no ensino à distância? Importa complementar as competências digitais de estudantes e professores.

Emerge nesta comunicação o conceito de “Abordagem Holística” no ensino à distância, Zaida Miranda considera que os estudantes necessitam de ser preparados como cidadãos, que seja promovido o desenvolvimento dos estudantes não apenas no domínio cognitivo mas também emocional, físico, social e espiritual.

Deste modo, interroga-nos sobre o perfil de estudante que gostaríamos de ter, tendo emergido adjetivos como por exemplo: motivados; independentes; criativo; aprendentes; líderes; felizes; etc.



Como fazer? Zaida Miranda partilhou alguns exemplos, sugestões, mas permitam-me salientar as questões culturais abordadas durante a apresentação e a forma como os estudantes aprenderam sobre culturas diferentes.

Através das diferentes estratégias de participação adotadas os estudantes podem participar de forma efetiva, com controlo das diferentes atividades e ajustando ao seu próprio perfil. Também nas formas de avaliação o envolvimento dos estudantes e as suas habilidades são potenciados.

Com a “Abordagem Holística” os estudantes desenvolveram competências linguísticas, culturais, técnicas, criativas, artísticas, etc.

Foi curto o tempo para partilhar e explorar esta experiência e as aprendizagens dos estudantes.

Deixo-vos com a imagem de um dos slides que apreciei particularmente e que reforça uma das frases de Zaida Miranda durante a sua comunicação: *“Importante estar disponível para aprender com todos”*.



Playfyl Learning for Better Results

Maria Grecu, Scoala Gimnariala Ion Creanga



Na comunicação de Maria Grecu a tônica foi na forma de tornar o ensino à distância mais atrativo para os estudantes. Possibilitou a reflexão acerca de vários aspetos que condicionam o envolvimento e motivação dos estudantes e apresentou exemplos de utilização de várias ferramentas. Por exemplo, como forma de diminuir o stresse associado à avaliação se utilizarmos o jogo é mais divertido e diminui o stresse.

Algumas das ferramentas apresentadas por Maria Grecu: Puzzlemaker; MathChimp; Wordwall; Quizizz; Genially; Purpose Games; MapHub; BitbyBit; ClassCraft. De salientar a sua interatividade e possibilidades de interação por parte dos estudantes, podendo ainda os estudantes criar os seus próprios jogos.

Level One
Tools for making attractive learning activities

- Puzzlemaker**
Create customized puzzles.
+ info
- Wordwall**
Create different types of interactive games.
+ info
- MathChimp**
Contains games, videos, worksheets.
+ info
- Quizizz**
Create assessments exercises.
+ info

Level Two
Tools for creating your own games

- Genially**
Create different types of games and other stuff.
+ info
- Purpose Games**
Create a variety of quizzes.
+ info
- MapHub**
An interactive map, suitable for building educational games.
+ info

Level Three
Tools that allows students to develop strategies

- BitbyBit**
Preparation for coding.
+ info
- ClassCraft**
Create webquest in a learning experience.
+ info

Estas ferramentas possibilitam diferentes formas de usar o jogo, como forma de aprendizagem, mas também para avaliação. Os vários exemplos apresentados foram muito ilustrativos das potencialidades destas ferramentas no processo de ensino e aprendizagem, favorecendo um ambiente descontraído, mas promotor do desenvolvimento, por exemplo, da criatividade.

Após diferentes comunicações, todas elas inspiradoras, finalizamos a Conferência com um momento de debate (imagem infra).

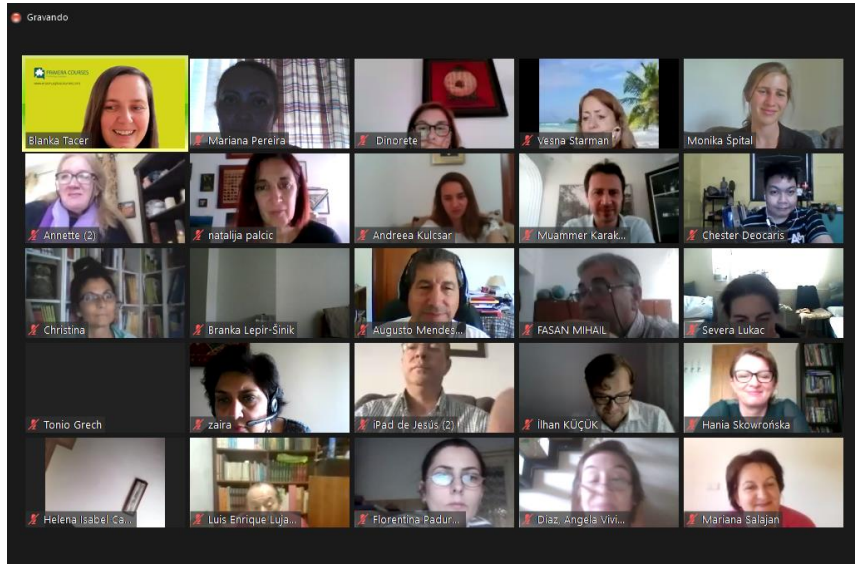


Imagem do debate final.