



2021 *Ediția 2* **LUCRĂRILE** SIMPOZIONULUI NAȚIONAL **INOVAȚIE ȘI** **PERFORMANȚĂ** **ÎN EDUCAȚIE**

***Experiențe didactice în
cadrul școlii digitale***

NR. 2, Iunie 2021

ISSN 2784 - 0166

ISSN - L 2784 - 0166

RESURSE ȘI MATERIALE
UTILIZATE ÎN ÎNVĂȚAREA
ON-LINE

Predarea online eficientă, nu înseamnă doar preluarea conținutului lecției, ci și transmiterea conținutului, folosind tehnologia.

Pag .17

Academia



academiaabc.ro



Integrarea în educație
a strategiei de
“Gamification”

Perioada din martie 2020 până în prezent m-a făcut să mă adaptez, să mă perfecționez, să fiu bine pregătit și să devin mai atentă la nevoile copiilor.

Pag .34



SIMPOZION NAȚIONAL
**INOVAȚIE ȘI
PERFORMANȚĂ
ÎN EDUCAȚIE**

ISSN 2784 - 0166

ISSN - L 2784 - 0166



academiaabc.ro

Este un proiect

S.C. Offset S.R.L.

B-dul 1 Mai, Nr.33A, Bl.PF7, Sc.A, Ap.11,

Constanța,

Tel: 0766.491711,

Email: office@academiaabc.ro

revista@academiaabc.ro

simpozion@academiaabc.ro

Website: academiaabc.ro



LUCRĂRILE SIMPOZIONULUI NAȚIONAL „INOVAȚIE ȘI
PERFORMANȚĂ ÎN EDUCAȚIE” / NR. 2 / Iunie 2021

Experiențe didactice în cadrul școlii digitale

Editor: Secuiu Eugen



Colectivul de redacție:

Prof. Secuiu Elena



Prof. Radu Cristina



Prof. Grecu Cosmina



Cuprins: Secuiu Alexandru Andrei

**AUTORII ÎȘI ASUMĂ ÎNTREAGA
RESPONSABILITATE PENTRU
CONȚINUTUL MATERIALELOR PUBLICATE !**



CUPRINS

<i>Scoala online - o provocare acceptată</i>	PAG. 11
Autor: Albu Nicoleta	
Prof. Liceul Tehnologic Nicolae Dumitrescu-Cumpăna, județul Constanța	
<i>Lesson Plan</i>	PAG. 13
Autor: Andreea Cristudor	
Prof. Gimnazială Mera Nr.1	
<i>RESURSE ȘI MATERIALE UTILIZATE ÎN ÎNVĂȚAREA ON-LINE</i>	PAG.17
Autor: Țintă Irina Liliana	
Prof. Șc. Gimn, Vișinești - Gr. cu P.N.Vișinești	
<i>Resursele digitale și integrarea lor în lecții</i>	PAG. 21
Autor: TUDOR TATIANA	
Prof. Școala Gimnazială Pictor Nicolae Grigorescu Titu	
<i>Prinși în hățișul digital</i>	PAG. 24
Autor: Ciubotaru Adriana	
Prof. Șc. Gimn. MironCostin, Galați	
<i>ȘCOALA ONLINE – PIEDICI SAU PROVOCĂRI?</i>	PAG.26
Autor: ANDREIESCU FLORINA NATALIA	
Prof. Școala Gimnazială nr.30, Constanța	
<i>Les numériques en classe de FLE – un défi à surmonter</i>	PAG. 27
Autor: Banu Andreea-Florentina	
Prof. Liceul Tehnologic Agromontan Romeo Constantinescu Vălenii de Munte	
<i>Demersuri ale Comisiei Europene în sprijinul educației digitale</i>	PAG.30
Autor: Cristina Mirela Barabaș	
Prof. Palatul Copiilor Constanța	
<i>Integrarea în educație a strategiei de “Gamification”</i>	PAG. 34
Autor: Bernád Ildikó	
Prof. Școala Gimnazială Vaskertes, Gheorgheni	
<i>JOCUL DE PUZZLE – METODĂ DE LUCRU ÎN ONLINE</i>	PAG. 39
Autor: Bodea Letiția, profesor pentru învățământul primar	
Prof. Liceul de Informatică Tiberiu Popoviciu, Cluj-Napoca, jud. Cluj	

<i>ȘCOALA ONLINE-PERSPECTIVE NOI ÎN ÎNVĂȚĂMÂNT</i>	PAG. 42
Autor: BRICIU OLGUȚA	
Prof. ȘC. GIMN. PROF. UNIV. DR. GHEORGHE BELEIU POIANA VADULUI	
<i>METODE INOVATIVE DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE CENTRATE PE ELEV</i>	PAG.45
Autor: CHERCHEȘIU IULIA	
Prof. ȘCOALA GIMNAZIALA "LEONARDO DA VINCI"	
<i>Școala online - între necesitate și progres</i>	PAG.48
Autor: Emilia-Luminita Chirea	
Prof. înv. Primar Școala gimnazială Stănești– Stănești,jud.Vâlcea	
<i>STRATEGII DE STIMULARE A ÎNVĂȚĂRII ACTIVE ÎN CADRUL DISCIPLINELOR TEHNICE</i>	PAG. 55
Autor: AUREL DOOGARU	
Prof. LICEUL TEHNOLOGIC TRANSPORTURI AUTO TIMIȘOARA	
<i>STRATEGII DE DEZVOLTARE A MOTIVAȚIEI PENTRU ÎNVĂȚARE</i>	PAG. 58
Autor: DANIELA DOOGARU	
Prof. C.Ș.E.I. PAUL POPESCU NEVEANU TIMIȘOARA	
<i>EVALUAREA AUTOMATĂ CU AJUTORUL FORMULARELOR GOOGLE CU LIMITĂ DE TIMP</i>	PAG.60
Autor: Ferdoschi Luminița Daniela	
Prof. Liceul Teoretic CAROL I Fetești	
<i>Dansul ca artterapie</i>	PAG. 62
Autor: Gardin Beatrice Simona	
Prof. Centrul Școlar Pentru Educație Incluzivă Brașov	
<i>Integrarea R.E.D. in lecția de Dezvoltare personală Schiță de proiect</i>	PAG.65
Autor: Gheldi Filis	
Prof. Școala Gimnaziala Nr. 12 "B.P.Hasdeu" Constanta"	
<i>IEDUCAȚIA TRADIȚIONALĂ VERSUS EDUCAȚIA MODERNĂ</i>	PAG. 68
Autor: Haralambi Liuba	
Prof. Liceul Teoretic „Lucian Blaga” Constanța	
<i>Școala românească în online</i>	PAG. 71
Autor: Huma Simona	
Prof. Liceul Teoretic Vlad Țepeș	
<i>Jurnal reflexiv clasa I- CLR</i>	PAG. 74
Autor: Ion Maria -Mirela	
Prof. Școala Gimnazială Nr. 3 Mangalia	



Rolul întăririlor pozitive în educarea elevilor.....	PAG.77
Autor: Ionescu Daniela Georgeta	
Prof. Școala Gimnazială nr.79, București	
EXPERIENȚA LA CLASĂ ÎN MEDIUL ONLINE.....	PAG.81
Autor: KOVACS FLORINA	
Prof. ȘCOALA GIMNAZIALĂ LIVADA, ARAD	
EVALUAREA ÎNȚĂLĂ ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR.....	PAG. 85
Autor: KOVACS FLORINA	
Prof. ȘCOALA GIMNAZIALĂ LIVADA	
Școala digitală- evoluție de la mic la mare.....	PAG. 87
Autor: Manoliu Roxana-Ioana	
Prof. Școala Gimnazială Specială Pașcani	
Istorie – activitate online.....	PAG.89
Autor: Mariș Ioana	
Prof. Școala Gimnazială Lunca Bradului, Mureș	
APLICAȚIE PRACTICĂ GEOGRAFICO-ISTORICĂ ÎN ORIZONTUL LOCAL.....	PAG. 91
Autor: Micu Raluca	
Prof. Școala Gimnazială Nr. 13 Brașov	
CALITATEA ȘI INOVAȚIA PREMISE ALE PERFORMANȚEI ÎN EDUCAȚIE.....	PAG.94
Autor: Mihaela Nae	
Prof. Școala Gimnazială Nr. 188, sector 5, București	
DESCRIEREA UNOR STRATEGII DIDACTICE INTERACTIVE.....	PAG. 97
Autor: Neagu Mihaela	
Prof. Liceul Tehnologic "Anghel Saligny Bacau	
Strategii didactice interactive.....	PAG.101
Autor: Neagu Mihaela	
Prof. Liceul Tehnologic Anghel Saligny Bacău	
Strategii de integrare a mediului virtual în activitățile de predare-învățare-evaluare.....	PAG. 105
Autor: Nistor Ionela	
Prof. Colegiul Național Anastasescu Roșiori de Vede	

Stiluri funcționale.....	PAG. 108
Autor: Carmen Sorina Oltean	
Prof. Liceul Bănățean Oțelu Roșu	
„Eficientizarea relației mentor-student în realizarea unui parteneriat de succes în activitatea didactică digitală„.....	PAG. 116
Autor: OPRESCU DANA MARIA	
Prof. PALATUL COPIILOR ORADEA	
Resurse RED în cadrul orelor de Dezvoltare personală.....	PAG. 121
Autor: Popescu Nina Iuliana	
Prof. Școala Gimnazială nr. 8 Constanța	
Provocări ale învățământul on-line la clasele primare.....	PAG. 123
Autor: Sîrbu Bianca- Lăcrămioara	
Prof. Școala Gimnazială Buciumi, Județul Bacău	
Experiențe didactice în cadrul școlii digitale Bune practici în școala online.....	PAG. 126
Autor: Suci Petronela	
Prof. Școala Gimnazială PuiuSever Ineu, Bihor	
JOCUL DIDACTIC ȘI STIMULAREA CREATIVITĂȚII.....	PAG. 129
Autor: Tebeică Ana Loredana	
Prof. Școala Gimnazială „Alexandru cel Bun,, Bacău	
Predarea online – exemple de bune practici.....	PAG. 131
Autor: TOMA ELVIRA	
Prof. Colegiul Național Elena Cuza, București	
Educația digitală în perioada pandemiei.....	PAG. 135
Autor: TRIF ALEXANDRA ANAMARIA	
Prof. Colegiul Național Pedagogic Regina Maria”, Deva	
METODA PROIECTULUI INTEL-TEACH ÎN PREDAREA ORELOR DE GEOGRAFIE.....	PAG. 138
Autor: Adriana Ungureanu	
Prof. Liceul Tehnologic “Pamfil Șeicaru”, Ciorogârla, Ilfov	
Școala online.....	PAG. 143
Autor: Steier Dana Angela	
Prof. Școala gim. Sorin Leia Tomesti - Timis	

**ELEVUL DIGITAL ÎN RELAȚIE CU PROFESORUL TRADIȚIONAL.....PAG. 145**

Autor: Fulea Cătălina-Cristiana

Prof. Școala Gimnazială nr. 11 Dr. Constantin Angelescu Constanța

DEZVOLTAREA CAPACITĂȚII ȘCOLARULUI MIC DE EMITERE A MESAJULUI ORAL PRIN JOC DE ROL.....PAG. 149

Autor: Țuțuianu Alina

Prof. Școala Gimnazială Miha Dragomir Brăila

Învățământul online.....PAG. 152

Autor: Manu Adrian

Prof. Colegiul Național Grigore Moisil București

Utilitatea platformei PADLET în învățarea online.....PAG. 154

Autor: Kinda Ibolya

Prof. Grădinița cu P.P. Căsuța Bucuriei nr.11, Brașov

Cum menținem interesul elevilor pentru ore în pandemie?.....PAG. 157

Autor: Grecu Cosmina Elena

Prof. Școala Gimnazială Comișani

Profesorii în perioada digitalizării.....PAG. 161

Autor: Gurgu Nicoleta-Doina

Prof. Școala Gimnazială Nr.16 M.I.Dobrogianu Constanța

FORMAL ȘI NONFORMAL ÎN EDUCAȚIA ON-LINE.....PAG. 162

Autor: Bunea Mihaela

Prof. Școala Gimnazială Miha Dragomir, Brăila

Utilizarea tablei virtuale în activitatea online.....PAG. 165

Autor: Mirela Cifu

Prof. Școala Gimnazială O. C. Tăslăuanu – Harghita

CUM A TRANSFORMAT PANDEMIA COVID-19 EDUCAȚIA TINEREI GENERAȚII?....PAG. 167

Autor: CODOS MARIA BIBIANA

Prof. Școala Gimnazială Caius Iacob Arad

Noua paradigmă - predarea online pentru elevii cu CES.....PAG. 169

Autor: Dragotoiu Florentina

Prof. C.S.E.I. Constantin Pufan, Dr. Tr. Severin

Cercetări privind motivația elevilor în mediul on-line.....PAG. 172

Autor: Alexandra-Georgiana Mihai

Prof. Colegiul Național Pedagogic Spiru Haret Buzău

FORMAREA ȘI DEZVOLTAREA MOTIVAȚIILOR ȘI A GÂNDIRII CRITICE PRIN ORELE DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ.....PAG. 175

Autor: Daniela Nechita

Prof. Școala Gimnazială Aristotel Crișmaru Drăgușeni

ROLUL COMPETENȚELOR DIGITALE ȘI APLICAȚII ONLINE ÎN PREDAREA - ÎNVĂȚAREA GEOGRAFIEI.....PAG. 183

Autor: Olaru Carmen

Prof. Liceul Teoretic Alexandru Rosetti

Învățământul on line – avantaje și inconveniente.....PAG. 185

Autor: Sandu Mirela-Cristina

Prof. Școala Gimnazială "Mihail Kogălniceanu" Dorohoi

CREȘTEREA UTILIZĂRII ÎNVĂȚĂRII ONLINE-BENEFICII ȘI PROVOCĂRI PENTRU PROFESORI ȘI ELEVII.....PAG. 187

Autor: Urmuz Răduță Raluca Ioana

Prof. Școala Gimnazială Sf. Andrei , București

GÂNDURI...PUSE-N RÂNDURI.....PAG. 190

Autor: Pașca Garofița Aurelia

Prof. Școala Gimnazială Vânători- structura Mișca

Online în școala românească.....PAG. 192

Autor: Ștef Ioana Cristina

Prof. Școala Gimnazială Nicolae Bogdan Vașcău

Predarea online la grădiniță, o adevărată provocare.....PAG. 195

Autor: Berteșteanu Adriana

Prof. GPP Dumbrava Minunată , Slobozia, Ialomița

MIND MAP.....PAG. 197

Autor: Alexandrescu Valentina

Prof. Școala Gimnazială I.A.Bassarabescu, Ploiești, jud.Prahova

ȘCOALA ONLINE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL ROMÂNESC.....PAG. 201

Autor: Anton Daniela

Prof. Școala Gimnazială Sascut

PROJET DIDACTIQUE.....PAG. 204

Autor: Arieșanu Liliana – Daniela

Prof. Școala Gimnazială Câmpeni



ȘCOALA ONLINE – OPORTUNITĂȚI/ PERICOLE	PAG. 216
Autor: Ana Bordan	
Prof. Școala Gimnazială „Ioan Vlăduțiu,, Luduș- jud. Mureș	
Experiențe didactice în cadrul școlii digitale	PAG. 220
Autor: Coldea Ana-Bianca	
Impactul platformelor educaționale în grădiniță	PAG. 222
Autor: Dolofan Emilia	
Prof. Grădinița Albinuța, București	
Modalități alternative de recunoaștere a performanțelor elevilor	PAG. 226
Autor: Ramona- Lenuța Donea	
Prof. Școala Gimnazială „Dimitrie A. Sturdza”, Iași	
INSTRUMENTE ON-LINE DE ÎNVĂȚARE	PAG. 229
Autor: CODOREAN GABRIELA	
Prof. Școala Gimnazială “Oltea Doamna Oradea	
Impactul digitalizării asupra educației și formării profesionale a tinerilor	PAG. 232
Autor: Geanina Mariana Honceriu	
Prof. Liceul Teoretic Miron Costin Iași	
Le numérique à l'école	PAG. 235
Autor: Ivan Adin	
Prof. Colegiul Național Dinicu Golescu Câmpulung, jud. Argeș	
Predare-învățare-evaluare în mediul online	PAG. 237
Autor: Lal Daniela Emilia	
Prof. Liceul Tehnologic Agricol Alexandru Borza Geoagiu	
Strategii didactice utilizate în învățarea online, adaptate elevilor clasei a II-a	PAG. 242
Autor: Lulă Corina Mădălina	
Prof. Liceul Teoretic Henri Coandă, Craiova, Dolj	
DIGITALIZAREA SCOLARA –OPORTUNITATI SI AMENINTARI	PAG. 245
Autor: MICHESCU RODICA	
Prof. Școala Gimnazială „Alice Voinescu" Drobeta Turnu Severin, Mehedinți	
BOOK CREATOR – O APLICAȚIE LA ÎNDEMÂNA ORICĂRUI PROFESOR ȘI ELEV	PAG. 247
Autor: Nagy Cecilia	
Prof. Liceul de Informatică Tiberiu Popoviciu , Cluj-Napoca	

PARTENERIATELE EDUCATIONALE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL ON LINE.....PAG. 249

Autor: Oana Maria Rotariu

Prof. Liceul „Regina Maria” Dorohoi

SPECIFICUL JOCULUI DIDACTIC LA COPILUL DEFICIENT MINTAL.....PAG. 251

Autor: Szekely Emese

Prof. Centrul Școlar de Educație Incluzivă Beclean Jud. Bistrița-Năsăud

Activitatea online la grupa mică Difil, dar nu imposibil.....PAG. 255

Autor: Antal Mădălina

Prof. Grădinița cu Program Prelungit MANPEL Tg. Mureș

Jocul – metoda ce stimulează creativitatea copiilor.....PAG. 264

Autor: Sandu Doina

Prof. înv. primar Școala Gimnazială Nr.1 Hârșova

Performanța școlară implică memorie și limbaj.....PAG. 267

Autor: Coșa Elena Daniela

Prof. Liceul cu Program Sportiv Szasz Adalbert - Tg-Mureș

PROIECT DIDACTIC MODEL – ABORDAREA PREDĂRII ÎN SISTEM HIBRID.....PAG. 269

Autor: Hilochie Claudia-Florentina

Prof. înv. primar Școala Gimnazială Teliu – Structura Școala Primară Teliu-Vale

Experiențe didactice din cadrul școlii online.....PAG. 276

Autor: Anca Ioana Șugar

Prof. Școala Gimnazială „Lucian Blaga” Satu Mare

Experimentul real versus experimentul virtual în predarea fizicii.....PAG. 279

Autor: Popa Gabriela

Prof. Colegiul Național VASILE ALECSANDRI Bacău

STIMULAREA GÂNDIRII CRITICE, COMPONENTĂ ESENȚIALĂ A PROCESULUI DIDACTICO-TERAPEUTIC DERULAT CU ELEVII CU CES.....PAG. 282

Autor: Lăpușan Kinga

Prof. logoped Centrul Școlar de Educație Incluzivă Beclean Jud. Bistrița-Năsăud

Școala online - o provocare acceptată

Autor: Albu Nicoleta

Prof. Liceul Tehnologic Nicolae Dumitrescu-Cumpăna, județul Constanța

Sistemul de învățământ se reinventează către practici noi de conectare, de realizare a activităților educative utilizând instrumente și resurse digitale. Pentru mine, ca și cadru didactic a fost o provocare să-mi multiplic competențele personale specifice instruirii asistate de calculator. Circumstanțele sociale au determinat profesorii, elevii, părinții să dovedească disponibilitate, interes, măiestrie pedagogică, inventivitate și putere de adaptare.

Un element important în succesul orelor de curs susținute online este nivelul de utilizare al calculatorului. Totuși omniprezența echipamentelor și a aplicațiilor digitale existente astăzi asigură posibilitatea exersării competențelor digitale pentru noi ca profesori. Am pornit de la premiza că am un nivel de performanțe în utilizarea TIC, mediu spre avansat și urmăresc formarea continuă a competențelor mele digitale cu accent pe clasa virtuală, platforme online de învățare, aplicații virtuale.

Evident că experiența școlii online are beneficii și provocări. Eu mă voi opri în rândurile următoare la ce le-a plăcut cel mai mult elevilor mei din clasa pregătitoare, ce ar continua să folosească la întoarcerea la clasă, din ceea ce au învățat în meetingurile din online. Am observat că erau ei înșiși mândri de propriile competențe digitale, au devenit mai răbdători, au lucrat mai mult individual, am avut prilejul să învățăm reciproc unii de la alții, să ne adaptăm și să privim lucrurile cu creativitate.

Școala online presupune o reorganizare a modului de abordare a actului didactic, a metodelor și tehnicilor de predare, a procedeelelor de lucru, a dozajului diferit al timpului și mai ales a mijloacelor didactice utilizate. Un rol important l-au avut părinții sau bunicii în gestionarea activității de acasă prin asigurarea sistemului informativ, a frecvenței și implicarea în actul învățării. Părintele deține rolul de suport emoțional pentru stările specifice acestei perioade de restricții.

Elevii clasei pregătitoare au lucrat cu aplicația Microsoft Teams, la începutul fiecărei întâlniri primeau aprecieri în legătură cu modul cum salutau, arătau, se exprimau, împărțeau emoțiile simțite cu cei prezenți. Cei 25 elevi au fost motivați să transpună experiența de învățare online într-o misiune a unor super-eroi. Activitățile acestor personaje au luat forma unor provocări de comunicare în limba română, matematică, activități integrate care contribuie la dezvoltarea personală, abilități practice: „Mănânc să devin un super-erou”; „Mă antrenez ca un super-erou”; „Îmi țin emoțiile în echilibru”; „Topul melodiilor preferate de super-eroi”. La sfârșitul cursurilor se iniția o activitate de feedback și socializare.

Tehnologia a devenit o parte a vieții noastre, iar copiii sunt atrași de mediul digital pentru că este dinamic, interactiv, colorat. Microsoft Teams a fost o punte digitală între elevi și cadru didactic, a oferit o predare eficientă și modernă, cu lecții interactive și interesante, ajutându-i pe elevi să fie implicați în activitatea didactică. Derularea online a cursurilor a încurajat elevii să aibă mai multă autonomie în învățare și să fie

mai creativi. Aceste lucruri au fost posibile prin împărțirea ecranului cu elevii, vizualizând filmulețe educative cu povestea literelor, a cifrelor, imagini ale obiectelor a căror denumire începea cu sunetele predate, jocuri tip puzzle, exersarea pe whiteboard-ul aplicației a literelor și cifrelor studiate, audierea unor cântece, fișe de lucru.

În învățarea online am fost provocată și am reușit:

- ✓ să gestionez demersul didactic;
- ✓ să susțin interesul elevilor pentru învățare;
- ✓ să adaptez școala de acasă în școală accesibilă;
- ✓ să inspir protecție și încredere;
- ✓ să distribui, primesc, evaluez oral sarcini de lucru.

Elevii de clasa pregătitoare provocați să fie cursanți ai școlii digitale au dat răspunsuri ca:

- ✓ Îmi doresc să intru primul la întâlnirea de dimineață ca să îi pot privi pe toți cei care intră după mine.
- ✓ Îmi place să scriu pe tabla pe care o împărțim cu noi.
- ✓ Îmi place că părinții stau lângă mine.
- ✓ Învăț să fiu mai bun ascultător și urmăritor.
- ✓ Am răbdare să îmi vină rândul.
- ✓ Este o școală altfel.
- ✓ Mă atrag culorile de pe ecran.

Consider că cel mai mare beneficiu pentru predarea online este că profesorul joacă în continuare cel mai important rol în experiența de învățare. Tehnologia nu poate înlocui meseria profesorului, dar este un instrument util pentru îmbunătățirea experienței atât pentru profesor cât și pentru elev. Decizia de a preda online poate încuraja profesorul să recunoască controlul pe care îl are asupra propriei cariere și să își pună resursele în direcția creativității.

Bibliografie:

Botnariuc, P., Cucoș, C., Glava, C., Iancu, E. D., Ilie, D. M., Istrate, O., . . . Velea, S. (2020). Școala Online - Elemente pentru inovarea educației. București: Editura Universității din București. Preluat de pe https://www.psih.uaic.ro/wp-content/uploads/sc_onl_rap_apr_2020.pdf

<https://psnews.ro/cele-mai-populare-platforme-educationale-online-pentru-elevi-397210/>

<https://life.ro/platforme-educationale-online-pentru-elevi/> <https://www.aspireteachers.ro/noutati/2020>



Lesson Plan

School: Gimnaziala Mera Nr.1

Teacher: Andreea Cristudor

Grade: 7th L1

Date :

Unit 2: Modern technology

Lesson 2: A high-tech bedroom

Type of lesson: Mixed type (reading, speaking, delivering of knowledge, listening, assessment)

Coursebook: Student`s Book

Additional material: (internet, handouts, pictures)

Number of classes/week: 2

Competences: 1.1. selectarea principalelor idei din programele TV/inregistrari audio-video pe teme familiar, daca se vorbeste relative rar si cu claritate

3.2. identificarea aspectelor principale din articole scurte pe teme familiar si de actualitate

Aims: By the end of the lesson, students will be able:

- to check specific vocabulary and grammar structures
- to properly use vocabulary related to the topic
- to improve reading and comprehension skills
- to improve speaking skills



Stages of lesson	Timing	Interaction	Competences	Teacher does	Students do	Observations
Warm up	5min	T-Ss	2.4	Teacher greets the students and checks the homework. Teacher invites the students to play a game: I`m inviting some friends over and we`re going to use... https://www.liveworksheets.com/mv1308704ns https://www.liveworksheets.com/pz109371qx	Students come up with different activities that they can do inside with their friends.	
Pre-reading	3min	T-Ss	1.1	Teacher asks the Ss to look both at the title of the text and the picture related to the text on page 25 and guess what the text is about. Additional questions: -Where is the boy? -How old is he? -What is he doing?	Students answer.	Teacher asks additional questions in order to make Ss speak more.



				-How is he feeling?		
While-reading	17 min	PW	1.1 3.2	1. Teacher asks Ss to read the text in turns and at the same time underline the unknown words. 2. Teacher asks Ss to summarize the text in a sentence. 3. Understanding the vocabulary – by doing ex.10, page 25. https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/peek 4. Understanding the text – ex.9, page 25. (if the time allows)	1. Students read. 2. Ss summarize briefly. 3. Ss identify the meaning of the unknown words by doing ex 10. They can use an online dictionary if necessary. 4. Ss have to correct the false sentences.	Use a dictionary if necessary
Post-reading	12 min	IW PW	2.1	1. Teacher asks Ss to talk about their own gadgets and say how often they use them. https://www.youtube.com/watch?v=LqE9qxYoLdk	Ss present their gadgets to the class and then, they work in pairs in order	While Ss talk, teacher draws a map of her Ss` gadgets, thus revising the specific



				2. Ss work in pairs and have to ask each other and answer 'What is your favourite gadget and why?' 3. Teacher asks Ss to choose a verb/word related to gadgets and build up a true sentence about it.	to talk about their favourite one.	vocabulary, but also identifying the most common gadget.
Feedback and Assessment	2min	T-Ss	3.2	Teacher briefly revises the lesson and asks students if there are any pieces of information they did not understand. Teacher grades the students.	Revise the vocabulary, the collocations, expressing reason.	
Homework	1min	T-Ss	4.4	Teacher asks students to write about their favourite gadget. Describe it, where you have it, how often you use it and on what purpose. Is it useful to you or is it just a whim/to be cool?		

RESURSE ȘI MATERIALE UTILIZATE ÎN ÎNVĂȚAREA ONLINE

Autor: Profesor inv. preșcolar Țintă Irina Liliana

Unitatea de învăț.: Șc. Gimn, Vișinești - Gr. cu P.N.Vișinești

Predarea online eficientă, nu înseamnă doar preluarea conținutului lecției, ci și transmiterea conținutului, folosind tehnologia. Mediul online de învățare vine cu provocări și resurse specifice, care presupun ca, atât cadrele didactice, cât și copiii să se adapteze și să își schimbe modul de lucru.

Modalitățile de comunicare și învățare online în învățământul preșcolar, facilitează transmiterea de informații în timp real și învățarea sincron/ansicron a preșcolarilor. Printre cele mai cunoscute platforme de învățare online sunt: **Zoom, GoogleMeet, Webex, Twin-space, Google Classroom, etc.**

Google Classroom este o aplicație din pachetul **G Suite for Education**, care are o interfață prietenoasă și intuitivă și este des utilizată în prezent de foarte mulți profesori și copii din întreaga lume.

Profesorii își eficientizează timpul, își organizează mai bine lecțiile și comunică în timp real cu ei. Aplicația permite crearea, colectarea și notarea temelor în mediul online. Profesorii pot vedea chiar înainte să ajungă în sala de clasă cine și-a terminat tema și pot oferi feedback direct fiecărui elev, pot posta anunțuri și întrebări. Astfel, comunicarea la clasă devine mai eficientă și în același timp, se extinde și în afara orelor.

Pentru elevi, cu ajutorul *Google Classroom*, temele devin mult mai interesante și mai plăcute deoarece aplicația le permite să acceseze printr-un singur click toate informațiile și materialele aferente acestora. Cu ajutorul *Google Classroom* elevii pot să inițieze conversații cu profesorul și să adreseze întrebări la care pot primi răspuns imediat, iar temele pot fi predate mai ușor de pe orice dispozitiv utilizat de către aceștia (desktop, laptop, tabletă, smartphone). Pentru părinți, *Google Classroom*, oferă posibilitatea de a primi rezumate ale activității copiilor, informări permanente privind evoluția și rezultatele avute de aceștia la școală. Pentru a putea beneficia pe deplin de obiectele Google, trebuie să avem un cont de gmail. Realizarea unui cont implică să apelăm la serviciile motorului de căutare Google și să urmăm pașii indicați. O dată cu contul creat, obținem acceptul și permisiunea de autentificare/logare la aplicația *Google Classroom*.

Cea mai utilizată platformă de ore online de către cadrele didactice din România este *Zoom-ul*. Se creează conturi gratuite pentru profesori (contul școlii nu are limită de timp, preșcolarilor și părinților acestora li se trimite un link de conectare. Se pot partaja ecranul și documentele aflate în calculator/laptop. Există opțiunea să se înregistreze întreaga conferință audio-video.

GoogleMeet, este o aplicație din suita Google for Education care poate fi accesată doar dacă aveți un cont de gmail. *Meet*, este aplicația Google de comunicare instant prin video și chat, unde se poate crea un link de întâlnire, iar participanții trebuie doar să-l acceseze, fără să aibă vreun cont, pentru a putea intra în sesiunea online. *Meet*, acceptă până la 100 de participanți gratuit și oferă aceleași opțiuni ca și întâlnirea de pe *Zoom*.

Opțiuni ce constau în, comunicare cu participanții, prin video și microfon, pe chat, prin partajarea ecranului sau activarea modului silențios pentru anumiți participanți, împărtășirea de alte link-uri pe chat.

Kinderpedia, este o platformă interactivă care simplifică comunicarea dintre părinți și grădinițe în beneficiul copiilor. Utilizatorii platformei sunt: - personalul grădinițelor – educa-tori, manageri și părinți, care pot să creeze și să gestioneze profilul copilului, pot să îl atribuie unei grădinițe și pot să inițieze dialogul cu personalul calificat al acesteia. Managerii grădinițelor creează și atribuie conturi educatorilor, creează și înregistrează grupe de copii sau generează diverse rapoarte de activitate. Educatorii pot să își formeze grupe, să creeze evenimente, să adauge imagini și filmulețe, să atribuie documente și sarcini individuale sau de grup pentru copii și părinți.

Kinderpedia, menține părinții permanent conectați cu activitățile și progresele copiilor lor. Părinții se pot implica și pot interacționa cu ușurință prin intermediul mesajelor, chestionarelor și chatului, atât cu educatorii, cât și cu ceilalți părinți.

Un program detaliat, îi ține la curent pe părinți cu activitățile grădiniței din zilele următoare, în timp ce modulul calendar le permite să aleagă dacă vor participa sau nu la evenimentele la care au fost invitați, toate acestea cu un singur click. Platforma va emite alerte de reamintire pentru evenimentele la care părinții au ales să participe.

Resursele educaționale utile în procesul de predare-învățare-evaluare on-line sunt următoarele:

Jocurile online - acestea sunt aplicații plăcute de către copii și de către cadrele didactice, deoarece își păstrează simțul ludic. Cele mai placute și mai utilizate la vârstele timpurii sunt puzzle-urile online.

Jingsawplanet - este o aplicație care permite încărcarea unui fișier de tip text sau fotografie și decuparea sub forme de piese în funcție de complexitatea dorită (de la 3 la câteva sute de bucați). Este o aplicație gratuită care nu necesită crearea de cont de utilizator, iar aceasta se poate accesa de aici: www.jingsawplanet.com

Jocurile didactice - sunt instrumente care facilitează munca în sincron în cadrul conferințelor on-line dar și în predarea și evaluarea asincronă. În mod *asincron*, temele sunt predate on-line, prin postare pe pe platforma, iar *sincron*, prin întâlnire on-line audio și video, profesor - elev.

Worldwall - este o aplicație utilă pentru crearea de jocuri interactive în susținerea învățării, fiind posibile de la 1 la 8 modele, ca exemplu: - *Cuvântul lipsă, Anagrame, Puzzle, Rebus, Adevărat sau Fals, Sortează, Chestionare, Spânzurătoare, Deschide cutia*, etc); Acesta este un instrument digital ușor de utilizat, plăcut copiilor, datorită elementelor ludice inserate.

Chatterkid - este o aplicație ușor de folosit. Se descarcă în telefon din *Magazin Google Play* și are câțiva pași simpli:

Pasul 1: Intri în aplicație.

Pasul 2: Încarci poza dorită.

Pasul 3: Desenezi gura.

Pasul 4: Înregistrezi ceea ce dorești să spună personajul.

Pasul 5: Adugi elemente, opțional.

Pasul 6: Salvezi.

Storyjumper, - este o aplicație Web ce ajută la elaborarea prezentărilor personalizate. Oferă posibilitatea elaborării cărților digitale cu text și imagini proprii și a cărților audio. Paginile sunt predefinite, cu casete pentru text și imagini, se poate modifica conținutul casetelor, adăugând fundaluri din galerie și imagini, dar și voce sau alte sunete de fundal.

Aplicațiile de tip **Feed-back** - sunt instrumente de măsurare a impactului învățării, de sondaj și de evaluare. Printre cele mai cunoscute sunt: - *Quizizz*, *Liveworksheet*, etc.

Aplicația **Quizizz** - este un instrument online pentru feed-back, cu ajutorul căruia se pot realiza evaluări formative într-un mod distractiv pentru preșcolari. Permite inserarea de răspunsuri multiple, imagini, audio, text, sondaje, răspunsuri deschise. Acestea se pot utiliza atât pentru învățarea sincron live, cât și pentru cea de acasă.

Au o interfață prietenoasă, se văd întrebările și sunt ușor de utilizat în diferitele modele oferite de platformă. Sunt importante pentru că oferă profesorului statistici, progresul copiilor, precum și rapoarte detaliate despre răspunsuri, timp etc.

Platforma Liveworksheets - este utilizată pentru a construi activități de învățare, foi /cărți de lucru, care se pot efectua online interactiv, pentru evaluare, cu feedback imediat, fișele Liveworks, permit transformarea foilor de lucru tradiționale tipăribile (doc, pdf, jpg ...), în exerciții interactive online cu autocorecție.

Pentru crearea instrumentelor pe platforma **Liveworksheets**, este nevoie de crearea unui cont, pe platformă, care se poate obține accesând linkul: <https://www.liveworksheets.com/>

Cadrele didactice pot folosi resurse sau mijloace de realizare variate, precum și alternative de comunicare cu copiii și părinții acestora. De asemenea, trebuie avut în vedere că nu toți copiii pot participa, cauzele putând fi lipsa tehnologiei necesare (tabletă, computer, telefon smart sau conexiune la internet), indisponibilitatea părinților, etc.

La vârsta preșcolară, copiii au nevoie de asistența adultului în citirea mesajelor scrise, în descrierea activităților, supravegherea utilizării dispozitivelor tehnice sau în oferirea materialelor necesare activităților.

**Bibliografie:**

1. <https://zoom.us//>
2. <https://meet.google.com/>
3. <https://www.liveworksheets.com/>
4. <https://quizizz.com/admin>
5. <https://www.storyjumper.com/book/read/94735226>
6. <https://wordwall.net>
7. www.jingsawplanet.com

Resursele digitale și integrarea lor în lecții

Autor: TUDOR TATIANA

Școala Gimnazială Pictor Nicolae Grigorescu Titu

Criza provocată de pandemia Covid 19 a scos în evidență importanța educației digitale pentru transformarea digitală de care avem cu toții nevoie: elevi, profesori, părinți. Este necesar, ca dascăli, în aceasta perioadă pe care o traversăm, să valorificăm potențialul tehnologiilor digitale pentru predare și învățare și să dezvoltăm competențele digitale atât ale noastre cât și ale elevilor noștri.

Elevii zilelor noastre sunt diferiți de elevii din generațiile de vârstă părinților lor, deoarece, mai ales în mediul urban, au drept rutine utilizarea rețelelor de socializare (Facebook, Twitter, Instagram), a Internetului, a e-mail-ului, a aplicațiilor prin care comunică (WhatsApp). Atunci când profesorul care utilizează doar tehnici tradiționale în procesul de predare- învățare este în dezacord cu firescul lucrurilor pentru elevi, care vor apela cu siguranță la metode moderne de informare pentru a-și rezolva sarcinile.

Modul de predare bazat pe tehnologii digitale este o oportunitate în a crea experiențe de învățare atât în mediul școlar, dar și acasă, ar putea aduce împreună grupuri de elevi din culturi și zone diferite și ar contribui la îmbunătățirea performanțelor școlare ale elevilor.

Introducerea resurselor educaționale digitale în procesul educațional permite evidențierea unui șir de avantaje:

1. Permit crearea unui tablou clar despre un fenomen studiat (ce nu poate fi observant nemijlocit în realitate);
2. Lărgesc orizontului cunoașterii, elevul nu se mai limitează la cunoștințele pe care i le transmite cadrul didactic; elevul are posibilitatea de a găsi argumente pentru a-și susține propriile idei, păreri, opinii;
3. Posibilitatea distribuirii în rețea;
4. Orele devin mai interactive și sporesc interesul elevilor față de tema studiată;
6. Cunoașterea, aprofundarea, asimilarea unui bagaj vast de cunoștințe într-o perioadă mult mai scurtă, decât prin modalități care nu includ folosirea mijloacelor TIC.
7. Dezvoltarea de relații interpersonale;
8. Evaluarea rezultatelor învățării și analiza evolutivă a fiecărui elev necesară alcătuirii planului individualizat de învățare.

Astăzi profesorii care integrează tehnologia IT în procesul de educație ajută elevii să-și dezvolte competențele de gândire și învățare, iar într-o clasă în care sunt folosite o varietate de strategii de instruire, elevii sunt profund implicați, se simt provocați și învață mai bine. Profesorii unor astfel de clase conștientizează avantajele utilizării acestor strategii pentru a-i face pe elevi să devină responsabili de propriul proces de învățare

O parte dintre resursele digitale pe care le poate utiliza un cadru didactic la ciclul primar în diferite momente ale activității, pentru optimizarea practicilor existente, dar și pentru promovarea unor noi abordări sunt: aplicațiile Google (Meet, Drive, Google Slides, Google Forms, Google Classroom, Jamboard), aplicația Droid Cam, aplicațiile Wordwall, LearningApps, Kinemaster, ChatterPix, etc.

În cazul învățării online și nu numai un spațiu virtual optim de colaborare profesor-elev îl reprezintă **platforma Google Classroom**. Profesorii pot crea clase virtuale în care își pot invita elevii. Platforma oferă posibilitatea de a posta materiale pe care elevii să le poată urmări (linkuri ale unor filme educaționale, tutoriale, prezentări, fișe de lucru, etc). Pot fi create teme pentru elevi sub forma unor chestionare, teme-întrebări cărora elevii le pot răspunde direct pe platformă sau teme în care elevii vor încărca materialul elaborat de ei. Elevii primesc feedback individual de la profesor, are posibilitatea refacerii temei conform indicațiilor și retrimiteria acesteia pentru a fi evaluată. Platforma permite o organizare a acestor materiale pe categorii, pe discipline, asigurând o mai bună organizare a activității cadrului didactic. Lucrul pe platformă dă posibilitatea dezvoltării deprinderilor digitale ale elevilor din ciclul primar, îi obișnuiește cu respectarea unor termene, cu organizarea temelelor, fișierelor. În **Google Drive** utilizatorii (profesori, elevi) își pot păstra documentele create, materialele descărcate, vizionate, având mari avantaje: este nelimitat ca spațiu și accesibil oricând intri în contul personal.

Aplicația **Google Slides** poate fi utilizată de profesori în momentul introductiv al lecției pentru prezentarea obiectivelor și a programului zilei, ca suport intuitiv în momentele de prezentare optimă a noului conținut, dar și de elevi atunci când doresc să-și prezinte o lucrare, un proiect pe care l-au lucrat individual sau în echipă, etc.

Aplicația **Jamboard** este foarte utilă în învățarea online în special în lecțiile de comunicare- însușire de noi cunoștințe, fiind substitutul flipchart-ului/ al tablei din sala de clasă chiar îmbunătățit: poți selecta liniatura specifică disciplinei, poți mări sau micșora caracterele, poți folosi culori diferite în scrierea exemplelor, poți insera figuri geometrice, imagini, fișe de lucru care devin instrumente interactive. Paginile Jaboardului creat pot fi lucrate colaborativ, dând acces unui grup de elevi care vor colabora la realizarea acelor sarcini sau pot fi distribuite fiecărui elev pentru a le lucra online individual. Profesorul are acces oricând la aceste instrumente de lucru pentru a interveni constructiv, a oferi explicații suplimentare când este necesar, toate fiind realizate simultan în timpul sesiunilor video cu copiii (**aplicația Google Meet**).

O altă aplicație utilă în etapa de demonstrație a unui mod de lucru (AVAP), a unui algoritm de calcul în scris, a așezării în pagină este **aplicația Droid Cam** cu ajutorul căreia elevii pot vizualiza pe ecranele lor, în timpul sesiunilor video, fiecare etapă demonstrată de profesor similar cu activitatea realizată în clasă.

Pentru lecțiile de evaluare se poate folosi **aplicația Google Forms** care oferă posibilitatea de a realiza o varietate de itemi (cu alegere multiplă, de tip pereche, cu răspuns scurt sau elaborat), de a insera imagini suport în rezolvarea exercițiilor. Marile avantaje ale aplicației sunt: se realizează o colectare și prelucrare automată a rezultatelor elevilor pe itemi/ pe întregul test, rezultatele se centralizează sub formă de grafic pentru fiecare item, poate fi atașată o grilă de autoevaluare pentru elevi, se poate oferi feedback și se pot nota lucrările automat sau manual.

Aplicațiile **Wordwall**, **LearningApps** sprijină cadrul didactic în relizarea resurselor proprii sub forma jocurilor interactive adecvate nivelului clasei și conținuturilor predate, acestea fiind foarte atractive, antrenante pentru copii.

Pentru exersarea competențelor de comunicare orală poate fi utilizată aplicația **Chatter Pix** care este ușor de folosit de către copii. Aceștia își pot selecta din materialele descărcate în galeria telefonului personajul care să vorbească, apoi își înregistrează replicile cu ajutorul unui smartphone. Materialele se pot încărca în Classroom sau se pot trimite pe gmail pentru a fi prezentate sau evaluate.

Există o varietate de resurse digitale care pot fi integrate în procesul instructiv-educativ accesibile claselor primare, iar utilizarea acestor resurse ne oferă multe posibilități și perspective pentru autodezvoltare, cercetare și realizarea unui proces educațional centrat pe elev. Acestea vor asigura crearea unui mediu de învățare în vederea creșterii accesului la educație de calitate și formării unor competențe cheie și profesionale, care să faciliteze integrarea pe piața muncii.

Bibliografie:

<https://digitaledu.ro/>

<https://iteach.ro/resurse/>

Suportul de curs al proiectului C.R.E.D.

Prinși în hățișul digital....

Prof.Ciubotaru Adriana,
Șc.Gimn.Miron Costin, Galați

Asemeni unui copil ce se plimbă printr-un magazin plin de jucării și se simte uimit, copleșit, neliniștit, curios, așa și profesorul acestor zile de școală în pandemie, trăiește niște stări noi. Și încearcă prin orice mijloace să se adapteze, să-și adapteze materia astfel încât să o facă atractivă copiilor, încearcă să descopere metode și strategii moderne, digitale pentru a ajunge la sufletul copiilor.

Dacă contextul pandemiei a determinat reorientarea și chiar reinventarea mijloacelor și metodelor de predare-învățare-evaluare, atunci se impune o aprofundare a resurselor pe care mediul online le oferă, o selectare a acestora, o îmbunătățire a conținutului, dar mai ales oferirea de noțiuni și informații corecte, pertinente și valoroase. Așa cum *elevii trebuie alfabetizați în privința mediului online, și profesorul real trebuie să-și înnoiască tacticile și tehnicile de predare-învățare-evaluare*. Nu e suficient să știi să folosești wordwall, padlet, storyjumper, kahoot, toontastic, quizzuri și alte multe forme de *entertainment*, ci e important să le folosești pentru a înfrumuseța ora deromână, în cazul meu.

Consider că profesorul reprezintă acel element al societății care se află în permanentă schimbare, o schimbare care este datorată modificărilor economice, sociale, politice și mai ales emoționale, relaționale. Astfel, nevoile nativilor digitali ai zilelor noastre, copiilor, depășesc ceea ce am învățat în facultate sau la cursurile tradiționale de psihopedagogie. Trebuie ca profesorul real să se identifice cu elevii în ceea ce privește raportarea la elementele digitale, să încerce să se facă vizibil chiar dacă este în spatele unui ecran. Dacă înainte profesorul era **vizibil**, stând în fața elevilor, trecând printre bănci, acum, se pare că din cauza discuției cu mai multe ecrane, devine **invizibil**. Însă fiecare dintre noi a identificat forme de relaționare pe platformele de predare prin care trebuie să fim la fel de vizibili. Acest lucru l-am realizat printr-un brainstorming altfel, printr-un padlet, printr-un wordwall, printr-o prezentare powerpoint altfel, prin împărțirea clasei virtuale în camere mai mici în care mă duc în vizită, prin evaluări interactive, prin proiecte...și printr-o serie interminabilă de strategii și metode care i-au făcut pe elevi-chiar zilele trecute- să exclame că sunt cea mai drăguță și **relaxată**, că ora de română trece atât de repede și atât de frumos. Cuvinte magice care m-au emoționat teribil, venind din partea unui elev care....nu că nu iubea româna, dar nu era prea compatibil cu mine. Deci, toată strădania mea de a mă moderniza, aliniindu-mă la trendul vremii, a funcționat. Toate cursurile și webinarile, ședințele de pe zoom de formare și câte și mai câte...au funcționat. Nu cred că este vreun profesor care nu și-ar dori să audă acele cuvinte din partea unui elev. Nu cred că este mândrie mai mare să simți că ești **vizibil**, că te-ai așezat în fața copiilor cu adevărat....deși, fizic, suntem la mulți metri depărtare.

Și pentru că am reușit să mă fac **vizibilă** pentru el, am contabilizat și alte lucruri bune: deschiderea unor elevi introvertiți de la care greu scoteam două-trei cuvinte, îmbunătățirea relațiilor dintre ei, căci au lucrat în echipe la unele proiecte, relaxarea din timpul testelor, solicitarea de explicații în plus, cererea unor sarcini în plus

Să te așezi pe scaunul de **elev**, la o vârstă...destul de matură, pare imposibil, însă absolut necesar. Și nu vârsta trebuie să fie un impediment. Apetența profesorului pentru adaptare și schimbare este cheia de a-i face pe elevi să empatizeze cu materia ce se transmite într-un mod atractiv. Fără o adaptabilitate și o flexibilitate a cadrului didactic actul educațional nu va avea o finalitate productivă, care să determine construirea unei personalități moderne a elevilor. Dacă am sesizat atâte lucruri minunate, am fost alarmată și de partea opusă: de acele lucruri de pe online, care ar putea dăuna elevilor - expunerea la conținutul negativ al internetului. Controlul părinților este un vis, căci părinții au ...multe pe cap, așa că ne revine tot nouă, cadrelor didactice obligația de a-i învăța că nu tot ce e pe internet e bun. Selecția nu mai este așa de ușor de făcut, iar interzicerea vizionării sau participării la astfel de platforme nu mai este posibilă, de aceea, noi, profesorii și ceilalți participanți la actul educațional și la formarea adolescentului, trebuie să oferim modalități de identificare a elementelor pozitive, constructive. Exersarea și aplicarea cunoștințelor dobândite nu se mai poate face clasic, prin întrebare și răspuns sau prin eseuri de multe pagini și mai ales nu prin reproducerea din memorie a unor pagini. Totul trebuie/a trebuit regândit. Infrastructura complexă a internetului seamănă cu mintea unui adolescent....iar noi trebuie să o descoperim.

De aceea educația digitală este o necesitate în sistemul de învățământ actual, atât pentru profesori, cât și pentru elevi.

ȘCOALA ONLINE – PIEDICI SAU PROVOCĂRI?

p.i.p. ANDREIESCU FLORINA NATALIA

Școala Gimnazială nr.30, Constanța

Cu aproape doi ani în urmă, școlile și liceele din România puteau doar să-și imagineze ce ar putea face tehnologiile digitale pentru elevi și pentru sistemul de învățământ, în general. La începutul pandemiei COVID 19 instituțiile de învățământ se concentrau asupra celor mai importante obiective: prezența cât mai mare a tinerilor la ore și îmbunătățirea performanțelor școlare ale acestora, în vederea susținerii cu succes a examenelor de evaluare națională, respectiv de bacalaureat. Pe de altă parte, o întrebare devenise prioritară: Cum facem să asigurăm accesul tinerilor la o educație de calitate? Noțiuni precum "teleprezență", „interconectare” sau „tablă interactivă” păreau, desigur, să țină de domeniul SF, sau, mai degrabă, ele nici nu existau în vocabular.

Azi, viitorul este deja aici. Mii de copii se conectează singuri sau ajutați de părinți sau de frați mai mari pe diverse platforme educaționale pentru a se întâlni în clase virtuale cu colegii și cu doamna lor învățătoare/profesoară. Profesorii ce accesează aceste tehnologii își adaptează lecția la clasă pentru mediul digital. Maria Montessori spunea: „ Să nu-i educăm pe copii pentru lumea de azi. Această lume nu va mai exista când ei vor fi mari. Și nimic nu ne permite să știm cum va fi lumea lor. Atunci să-i învățăm să se adapteze...”

Reforma continuă a sistemului de învățământ românesc a pus mereu la încercare dascălii și capacitatea acestora de a se adapta cerințelor educaționale. Ce reprezintă pentru noi toate aceste schimbări? Depinde din ce unghi privești lucrurile... Pot fi piedici, dar pot constitui provocări prin care să ne auto-descoperim și să găsim forme noi și eficiente de a educa. Calea spre succes înseamnă din punctul meu de vedere găsirea celei mai eficiente strategii didactice, în funcție de situația de învățare.

Școala noastră utilizează Platforma de învățare Google Classroom. Prin intermediul aplicației Google Meet le putem acorda elevilor noștri sprijinul necesar în dobândirea cunoștințelor noi. Voi considera că sunteți de acord cu mine că școala online are puncte tari și puncte slabe, ca orice altă școală. Situația pandemică ne-a impus găsirea altei forme de predare-învățare-evaluare, iar acest lucru a fost posibil sub formele cele mai eficiente de învățare. În urma studiului individual pe care l-am făcut pentru realizarea acestui material, doresc să vă prezint succint câteva produse realizate în cadrul orelor online cu elevii clasei a IV-a, al cărui colectiv l-am coordonat în anul școlar 2019-2020. Este important de precizat că am observat o prezență a elevilor de 100% în școala online și că majoritatea au respectat regulile grupului (pe care le-am propus împreună cu ei și au fost supuse la vot).

Una dintre provocări a fost sărbătorirea Zilei Școlii (23.04.2020), pe care copiii o așteptau în fiecare an cu nerăbdare, însă de data aceasta au pregătit gândurile și urările lor pe câte o foaie de hârtie, pe care au prezentat-o colegilor în cadrul întâlnirii online. În această perioadă am folosit într-o pondere mai mare metoda proiectelor iar rezultatele au fost notabile, elevii implicându-se în realizarea lor, precum și în prezentarea originală a acestora. Majoritatea elevilor au învățat pașii de realizare a materialelor în Power Point și au respectat regulile privind organizarea materialelor folosite pentru documentare și consemnarea acestora la bibliografie. Elevii au reușit să comunice mai clar informațiile esențiale, și-au îmbunătățit stilul oratoric, iar pentru creșterea eficienței impactului înțelegerii temelor au recurs la prezentarea propriului

ecran colegilor. Elevii au realizat proiecte de familie (Paștele în pandemie), proiecte de documentare (Animalul/planta preferat/ă), proiecte geografice (Călătorie în țara tuturor posibilităților), proiecte istorice (Mi-ar plăcea să fiu -o personalitate istorică- pentru că...), proiecte sportive (Dansuri și dansatori) etc.

O altă provocare a constituit-o evaluarea elevilor prin chestionare realizate personal cu ajutorul aplicației Googleforms, pe care le-am aplicat la disciplinele: matematică, limba română, istorie, geografie și educație civică. Impactul acestora în rândul elevilor a fost unul favorabil, rezultatele fiind în corelație cu nivelul de pregătire.

https://docs.google.com/forms/d/12fBsu6d_Hv0Zfq2ftnEUu8pQjNm8zOfNwOYVhPamsig/edit

test istorie

Provocarea cea mai mare și cu o încărcătură emoțională deosebită a fost activitatea de final de ciclu primar (Adio, norișori isteți!), în care, alături de părinți, frați, bunici, fiecare norișor și-a prezentat propriul material cu amintiri. Unul dintre elevi a enunțat la sfârșitul activității următoarea întrebare: Cine spune că ALTFEL înseamnă că trebuie să fie obligatoriu rău?

Cred că situația actuală ne obligă să depășim barierele tradiționalului și să ne orientăm spre formarea competențelor cheie printr-un demers didactic creativ, căci, „Există un singur obiect de studiu pentru educație, și acela este VIAȚA, în toate manifestările sale”, așa cum afirma Alfred North Whitehead în 1929.

Bibliografie:

- Neagu, G. – Sanse de acces la educatie in societatea romaneasca, Editura Lumen, Iasi 2012 Surdu E. Prelegeri de pedagogie generală. București: Editura Didactică și Pedagogică,
- Bocoș, M., Teoria curriculumului. Elemente conceptuale și metodologice,; Ed. Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca, 2008, pag. 45
- Ciolan, L. , Învățarea integrată. Fundamente pentru un curriculum transdisciplinar, Ed. Polirom, Iași, 2008
- Crișan, Al. (coord.), Curriculum școlar. Ghid metodologic, București:M.E.I.-I.S.E., 1996
- Miclea M., Psihologie cognitivă, Editura Gloria, Cluj- Napoca, 2000;
- Hardley M., Accomplished Teachers- Integrating Computers into Classroom Practice, Bank Street College of Education Center for Children and Technology, NY 10025, 1990
- Botnariuc P., Cucoș C, Glava C, Iancu D., Ilie M., Istrate O., Labăr A., Pânișoară I., Ștefănescu D., Velea S. ,Scoala online- elemente petru inovarea educației – raport de cercetare evaluativă, Ed. Universității din București, București 2020
- Curs CRED <https://formare.educared.ro/>

Les numériques en classe de FLE – un défi à surmonter

Prof. Banu Andreea-Florentina

Liceul Tehnologic Agromontan Romeo Constantinescu

Vălenii de Munte

La réalité quotidienne de la pandémie de SARS COV-2 a changé notre vision sur l'enseignement en général. Nous, les enfants, les parents, les professeurs, on a été obligé à nous adapter à une nouvelle manière d'enseigner – d'apprendre – d'évaluer. On doit reconnaître qu'il a été une période qui a mis à l'essai notre capacité d'adaptation.

En ce qui concerne la classe de FLE, on a introduit depuis longtemps les numériques dans notre approche didactique. On utilise toutes sortes d'outils informatiques et numériques pour pouvoir développer chez nos élèves les quatre compétences du Cadre Commun Européen des langues: la compréhension écrite, la production écrite, la compréhension orale et la production orale.

Cette période d'enseignement en ligne nous a offert la possibilité de travailler beaucoup avec des documents authentiques en classe de FLE. À partir des bandes dessinées, des petits extraits des livres, des journaux, des revues, des blogues, jusqu'aux capsules audiovidéo, enregistrements des interviews, bandes-annonces, films, dessins animés, chansons, etc.

En même temps, on a utilisé des stratégies didactiques - méthodes et activités - pour favoriser les échanges, la collaboration, les débats entre les élèves: discussion, jeu de rôle, remue-méninges, classe inversé. Tout cela a été possible avec l'aide des outils interactifs comme: TV5 Monde, Kahoot, Wordwall, sites internet, forums, Google Meet, tableau interactif, réseaux sociaux, etc.

On va présenter quelques-unes des applications interactives pour faire connaître leur rôle pendant la classe virtuelle:

1. Google Meet – une plateforme de communication instantanée à travers la vidéo et le chat. Pour pouvoir participer à une rencontre en ligne sur Google Meet on doit avoir un compte créé par notre école et on doit recevoir une invitation à travers des liens internet.

2. Kahoot – une application qui permet la conception des questionnaires interactifs pour vérifier les connaissances acquises ou pour recevoir un feed-back de la part des élèves, leur donnant la possibilité de s'autoévaluer. Elle est très facile à utiliser sur différents supports: tablette, ordinateur, smartphone.

3. Mentimeter – une application qui facilite l'interaction avec les élèves en temps réel à travers les questions, les sondages, les questionnaires. On peut introduire des activités qui éveillent l'attention des élèves pour la nouvelle leçon et on peut l'utiliser pour obtenir des feed-back pendant la leçon concernant les connaissances acquises.

4. Wordwall – permet la création des ressources pédagogiques à partir d'un modèle, sous formes des jeux interactifs: des quiz, des exercices d'appariement, des jeux de mots, etc. On peut proposer ainsi des devoirs à nos élèves qui leur font plaisir.

5. Padlet – propose la création des murs virtuels sous formes des „posts” à l'aide des images, des textes, des capsules audiovidéo, des liens internet. On peut collaborer, on peut réaliser une banque de ressources didactiques et on peut communiquer avec nos élèves sur cette application.

6. Le tableau virtuel – un outil très important dans l'apprentissage qui ne peut pas manquer de la classe numérique. Il y a des nombreuses applications comme ZOOM, Whiteboard, Jamboard qu'offrent différentes options pour écrire, dessiner, effacer, créer des jeux, ajouter des vignettes „posts”.

Tous ces outils ont aidé nous, les professeurs et les élèves, à découvrir des moyens nouveaux d'interagir pendant les classes virtuelles de FLE. Ces outils numériques ont encouragé les échanges en classe, ont mis l'accent sur l'apprenant comme acteur principal du processus d'enseignement-apprentissage. Le rôle de l'enseignant a été de faciliter l'accès des élèves au cours en ligne à travers la préparation de ces cours en avant, à travers les explications données avant, pendant et après les cours aux élèves. L'enseignant devient ainsi un facilitateur, un organisateur qui prend sa place à côté des élèves.

Bibliographie:

Iepure Călin, Curcubătă Răzvan, Vaida Bogdan, „*Captivează-ți elevii în online mai ceva ca în clasă!*”, editura Sellification, ediția 2020, Timișoara.

Sitographie:

https://www.estudiodefrances.com/?page_id=2528

Demersuri ale Comisiei Europene în sprijinul educației digitale

Autor: Cristina Mirela Barabaș

Prof. Palatul Copiilor Constanța

Pandemia determinată de virusul SARS CoV-2 a provocat perturbări majore în desfășurarea procesului de învățământ pe plan mondial și a determinat trecerea la învățarea la distanță, reliefând numeroase puncte slabe în ceea ce privește capacitatea de utilizare a tehnologiei.

Într-un mod vizionar, prin acte asumate anterior izbucnirii crizei medicale, Comisia Europeană a arătat importanța digitalizării educației. Încă din Martie 2017, prin Declarația de la Roma, Comisia Europeană a arătat că procesul de învățământ este îmbunătățit de tehnologiile digitale, care deschid accesul la o multitudine de resurse și informații. Reuniunea de la Tallinn desfășurată în luna septembrie 2017 a transmis mesajul de a crea o Europă digitală puternică și coerentă¹, Consiliul European desfășurat în luna octombrie 2017 s-a arătat favorabil dezvoltării unor sisteme de educație adecvate erei digitale², iar prin summitul social de la Götteborg s-a conturat un „Spațiu european al educației” și un „Plan de acțiune pentru educația digitală”³.

Primul summit european dedicat educației a avut loc în luna Ianuarie 2018, iar în cadrul acestuia, Comisia Europeană a propus un plan de acțiune pentru școli, stabilind forma în care se pot utiliza eficient tehnologiile digitale pentru a dezvolta abilități necesare în viață, într-o perioadă caracterizată prin transformări rapide. Constatând că majoritatea tinerilor nu utilizează Internetul în scopuri educative, ci în general pentru activități de socializare, Comisia Europeană expune prin acest plan cauzele care au determinat această stare de fapt. Motivele principale identificate de Comisie, pentru inadaparea

¹ Informații disponibile la : <https://www.presidency.ro/ro/media/politica-externa/participarea-presedintelui-romaniei-domnul-klaus-iohannis-la-reuniunea-informala-a-consiliului-european-pe-teme-digitale-tallinn-estonia>, accesat la 3 ianuarie 2021.

² Informații disponibile la : <https://www.consilium.europa.eu/media/21611/19-euco-final-conclusions-ro.pdf>, accesat la 3 ianuarie 2021.

³ Informații disponibile la https://www.consilium.europa.eu/media/35283/ro_leaders-agenda-note-on-education-and-culture.pdf, accesat la 3 ianuarie 2021.

învățământului acestei importante evoluții, sunt lipsa conexiunilor de bandă largă și a echipamentelor în școli și lipsa competențelor profesorilor de a utiliza în activitatea instructiv-educativă instrumentele digitale. Prin acest plan se urmărește corectarea cauzelor, astfel încât tinerii să poată beneficia de alfabetizare digitală în condiții de securitate cibernetică, să poată conlucra online în mod independent și să se diminueze decalajele dintre ei prin metode de predare personalizate. Așa, tinerii europeni vor schimba statutul de consumatori jocuri și aplicații în acela de creatori în domeniul digital, fiind perfect capabili să înțeleagă și să contracareze riscurile reprezentate de știrile false, atacurile informatice, bullying-ul pe Internet sau orice alte activități ilegale din mediul online.

Conform priorităților planului de acțiune 2018, educației îi revenea rolul de consolidare a rezilienței în acest timp al transformărilor rapide. Măsurile propuse erau: furnizarea unei conectivități de mare viteză la Internet, formarea cadrelor didactice, materiale educaționale adecvate, creșterea accesului la tehnologie pentru elevi, astfel încât Europa să beneficieze în continuare de forță de muncă educată și să-și mențină avantajul competitiv față de alte economii ale lumii.

În anul 2020, încercând să sprijine dezvoltarea educației digitale, Comisia Europeană, a creat un nou „Plan de acțiune-2020” care sintetizează concluziile desprinse din situația de criză sanitară și creionează proiectul unui sistem educațional digital de înaltă performanță.

Planul, este un îndemn la cooperare între statele europene pentru a conștientiza necesitatea adaptării sistemelor educaționale la noua era digitală. În a doua parte a anului 2020 s-a desfășurat o amplă consultare publică (peste 2700 de contribuții) privind acest plan de acțiune, focusată pe experiența de învățare din timpul pandemiei. Concluziile arată că circa 60% din respondenți înainte de pandemie nu folosiseră aproape deloc instrumente de învățare on-line, fiind forțați să-și formeze sau amelioreze în timpul crizei competențele digitale⁴, iar cei mai mulți consideră trecerea la educația digitală ca fiind grăbită și neplanificată. Au fost raportate dificultăți în privința accesului la tehnologie și chiar abandonul unui mare număr de cursanți.

Prin perturbarea majoră provocată sistemelor de educație, criza a arătat necesitatea statelor de a conștientiza urgența în ceea ce privește dezvoltarea educației digitale.

⁴ Informații disponibile la: [Public consultation launched on the new Digital Education Action Plan | Educație și formare \(europa.eu\)](https://public-consultation-commission.europa.eu/), accesat la 3 ianuarie 2021.

Noul plan, acoperă perioada 2021-2027, fiind un răspuns al Uniunii Europene la situația specială, și urmărește două priorități strategice: dezvoltarea unui „ecosistem” de educație digitală performantă, prin asigurarea unei infrastructuri digitale conectate la Internet, dezvoltarea competențelor digitale ale profesorilor, crearea de platforme securizate, dezvoltarea unui conținut educațional de cea mai bună calitate. O a doua prioritate este asigurarea unei formări în domeniul IT de la o vârstă cât mai mică, dar și formarea continuă de competențe avansate, pentru a spori numărul de specialiști înalt calificați în acest domeniu.

Comisia Europeană propune un set de acțiuni, astfel încât educația la distanță să devină motivantă, eficace, și incluzivă, iar dreptul la educație al copiilor să fie respectat. Una dintre acțiuni vizează elaborarea unui cadru european referitor la conținutul educației digitale, astfel încât acesta să valorifice diversitatea culturală. O altă măsură urmărește posibila lansare a unei platforme educaționale europene de schimb, unde să fie partajate resurse educaționale certificate. De asemenea, Comisia se angajează a susține conectivitatea gigabit a școlilor, accesul la platforme și aplicații specializate, achiziționarea de echipamente, încurajând statele să valorifice sprijinul financiar oferit de inițiativa Connectivity4Schools.⁵ Totodată, cadrele didactice sunt încurajate să utilizeze platforma „Erasmus Teacher Academies” și instrumentele de autoevaluare on-line SELFIE⁶.

În prezent, aproximativ 20% din tinerii europeni nu au un nivel minim de competențe digitale, iar cei din familii cu venituri modeste încă nu au acces la tehnologie digitală⁷, însă prin măsuri corelate, Comisia urmărește scăderea, până în 2030, sub 15%, a acestui indicator și încurajează egalitatea de gen prin participarea femeilor la programe de învățământ superior în domeniul TIC⁸.

Împrejurările grele traversate în anul 2020 au afectat major sistemele de educație dar au grăbit evoluții care ar fi putut dura decenii. Lecția anului trebuie valorificată pentru a grăbi trecerea de la educația on-line de urgență, folosită la debutul pandemiei, la o educație digitală accesibilă, flexibilă, documentată, creativă, și în special incluzivă.

⁵ Planul de acțiune pentru educația digitală (2021-2027), disponibil la: [Planul de acțiune pentru educația digitală \(2021-2027\) | Educație și formare \(europa.eu\)](#), accesat la 3 ianuarie 2021.

⁶ Self-reflection on Effective by Fostering the use of Innovative Educational technologies

⁷ Informații disponibile la: [Digital economy and society statistics - households and individuals - Statistics Explained \(europa.eu\)](#), accesat la 3 ianuarie 2021.

⁸ Peste 80% din specialiștii TIC în 2015 sunt bărbați (Eurostat, 2015).



Bibliografie și resurse WEB:

1. <https://www.presidency.ro/>
2. <https://www.consilium.europa.eu/>
3. <https://ec.europa.eu/>

Integrarea în educație a strategiei de "Gamification"

Autor: Bernád Ildikó

Prof. Școala Gimnazială „Vaskertes”, Gheorgheni

Perioada din martie 2020 până în prezent m-a făcut să mă adaptez, să mă perfecționez, să fiu bine pregătit și să devin mai atentă la nevoile copiilor. Am învățat de la elevi, m-am documentat singură, am luat parte la nenumărate cursuri de formare și perfecționare pentru a putea desfășura o activitate de predare calitativă, care să îi implice pe elevi, astfel încât să îi motivez. Marea provocare a reprezentat-o pentru mine găsirea unei modalități prin care să-i țin pe elevi aproape, să-i motivez și să îi fac curioși pe tot parcursul orei predate. În clasă știam că tuturor li s-a oferit aceeași posibilitate de a învăța, însă de acasă nu mai aveam control. Ambiția cu care am pornit în găsirea unor modalități eficiente de predare online a dus în final la obținerea unui feedback pozitiv din partea elevilor, iar acest lucru a contat foarte mult. Cursurile de formare desfășurate până în momentul întreruperii contactului fizic cu elevii nu au pus accentul pe activități online, dar un aspect important mi-a rămas bine întipărit în minte și a continuat să stea la baza planificării orei online, iar acesta era *gamification*.

Ca urmare am acordat o atenție mai mare integrării *gamification* în activitatea la clasă mi-am dezvoltat competențele necesare prin participarea la un curs de formare continuă.

Gamification este transpunerea unui context obișnuit de învățare într-o situație asemănătoare unui joc. După părerea mea gamificarea nu este o metodă revoluționară, jocul fiind un instrument cunoscut, deoarece părinții noștri, bunicii noștri au folosit jocul pentru a-și învăța copii.

Spre deosebire de *game-based learning*, *gamification* nu presupune ca elevii să joace jocuri, să utilizeze jucării sau să acceseze jocuri electronice. Nu este necesară elaborarea de sisteme complicate de recompensare bazată pe acumularea de puncte, dar se pot utiliza unele mai simple (acordarea de diplome în funcție de nivelul atins).

În sala de clasă, *gamification* se poate integra într-un mod firesc, prin transformarea unor lecții sau cursuri modulare în situații autentice de joc, ca un joc de aventură, de exemplu. Elevii pot crea un personaj, pot participa la lecția-joc ca parte a unei echipe, câștigând „puncte de experiență” și recompense pentru diversele lor acțiuni. Ei sunt recompensați pentru ajutorul dat altor elevi sau pentru performanță. De asemenea, elevii pot suporta consecințe (în joc) pentru comportamentele care sunt în contradicție cu mediul de învățare.

Pentru a încuraja participanții să desfășoare o anumită activitate se pot adăuga acesteia elemente de tip joc cum ar fi:

- Puncte – pentru fiecare activitate desfășurată se primesc puncte în funcție de modul în care a fost realizată activitatea. Punctele se pot acorda pentru calitate, pentru viteză, pentru începerea activității sau pentru finalizare acesteia, etc. Punctele acumulate pot fi convertite ulterior în recompense.

- Tabelă de scor – pe această tabelă se afișează scorurile obținute de participanți în ordine descrescătoare astfel încât să existe evidența a performanțelor realizate de jucători.
- Nivele – sunt folosite pentru a permite dezvoltarea graduală a abilităților jucătorului. Folosirea acestora este utilă în măsurarea evoluției jucătorului și în dezvoltarea încrederii în sine a acestuia
- Trofee – un trofeu se poate obține atunci când jucătorul a acumulat un anumit număr de puncte, a ajuns la un anumit nivel de performanță, a realizat activități conexe importante pentru dezvoltarea abilităților sale, etc.
- Recompense – recompensele pot fi virtuale (de exemplu puncte, note sau trofee) sau reale (cadouri mici) și au ca scop susținerea sau dezvoltarea motivației jucătorilor.

Beneficii ale *gamification* în educație



1. Crește angajamentul elevului

Gamification poate ajuta educatorii să creeze experiențe care îi angajează deplin pe elevii lor. *Gamification* le reține atenția și îi motivează, având în vedere că aceștia se străduiesc să ajungă la un obiectiv. Atunci când elevii se simt bine în procesul de învățare și știu că vor fi recompensați într-un fel sau altul pentru eforturile lor, încetează a mai fi observatori pasivi și devin participanți activi. Procedând astfel, ei sunt capabili să absoarbă în mod eficient informațiile și să angajeze memoria pe termen lung, deoarece cunoașterea în sine este legată de experiența favorabilă furnizată prin această strategie.

2. **Face învățarea distractivă și interactivă.**

Educatorii pot avea o varietate de scopuri și obiective de-a lungul activității de învățare, însă atingerea acestora în mod eficient depinde într-o foarte mare măsură de nivelul de implicare al elevilor. *Gamification* dă învățării un caracter nu numai informativ, dar și distractiv, și interesant, prin introducerea elementului interactiv. Astfel, elevii se simt pe deplin integrați în procesul de învățare, devenind ei înșiși o parte a acestuia.

3. **Îmbunătățește absorbția de cunoștințe noi și capacitatea de a le reține.**

Fie că proiectați un curs *e-learning* care este centrat pe conținut sau nu, scopul este întotdeauna același: de a ușura asimilarea de noi cunoștințe, dar mai important, de a le permite elevilor să acceseze aceste cunoștințe atunci când au, de fapt, nevoie de ele în lumea reală. *Gamification* poate îmbunătăți absorbția de cunoștințe și stimula retenția lor prin jocul endorfinelor și al conștientizării beneficiilor reale.

4. **Oferă elevilor posibilitatea de a vedea aplicațiile din lumea reală.**

Această metodă permite elevilor să vadă legătura celor învățate cu lumea reală. Astfel, procesului de învățare i se conferă o calitate sporită, deoarece elevii aflați în cadrul jocului acționează cu gândul la consecințe sau recompense. În cazul în care nu se mobilizează în mod corespunzător, ei nu sunt recompensați pentru acțiunile lor sau nu au posibilitatea de a trece la nivelul următor. În esență, le dai șansa de a explora un subiect pe larg și de a înțelege cum ar putea să aplice acele informații în afara sălii de clasă (virtuală sau nu), experimentând într-un mediu distractiv și fără riscuri. Apoi, atunci când se vor aventura în lume, ei vor avea puterea de a utiliza aceste cunoștințe în domeniul profesional sau personal.

5. **Îmbunătățește experiența generală de învățare pentru toate grupele de vârstă.**

Atunci când elevii se distrează și sunt încântați de învățare, atunci este mult mai probabil să ajungă mai ușor la soluții. Chiar și atunci când subiectul este considerat plictisitor sau complicat, informațiile pot fi asimilate mai ușor, pentru că elevii se bucură de procesul de învățare, participând în mod activ. De fapt, se poate integra *gamification* în lecții în așa fel încât elevii nici să nu-și dea seama că sunt angrenați în achiziționarea de noi informații. Absorbția de cunoștințe devine pur și simplu un produs secundar, deoarece elevii se concentrează pe acordarea de recompense și pe trecerea de la un nivel la altul în cadrul cursului. Elevii nu au de-a face cu stresul asociat adesea cu învățarea, pentru că sunt prea ocupați să se distreze și să se bucure de curs.

Cum poate interveni această metodă în educație?

- Cognitiv - Jocurile oferă sisteme complexe de reguli pentru jucători, ceea ce îi determină să exploreze prin experimentare activă. Mai exact, jocul îl ghidează pe jucător și îl păstrează angajat în sarcini, uneori cu dificultate ridicată. O tehnică importantă în gamification este aceea de a livra provocări concrete, care sunt perfect adaptate la nivelul de calificare al jucătorului și care presupun creșterea dificultății în funcție de progresul jucătorului. Pe de altă parte, jocul îi permite elevului să își seteze propriile tactici pentru a câștiga, iar asta îi sporește motivația și angajamentul. Aceste tehnici, aplicate în școală pot transforma perspectiva elevului asupra învățatului.
- Emoțional - Jocurile invocă o serie de emoții puternice, de la curiozitate, optimism, bucurie, până la frustrare. De asemenea, îi fac pe jucători să treacă prin experiențe emoționale negative și chiar le transformă pe cele din urmă în experiențe cu reprezentare pozitivă. Cel mai profund exemplu al transformării emoțiilor în timpul unui joc este cel al "fricii de eșec". Jocurile mențin o relație pozitivă cu eșecul pentru că fac din feedback un ciclu rapid și transmis în doze mici; ei încearcă, o iau de la capăt până reușesc.
- Social- Jocul le permite membrilor implicați să încerce noi identități și roluri, cerându-le să ia decizii în joc de la noile lor puncte de observație. În jocurile video, pot lua rolul unui mercenar, al unui șofer de curse, al unei prințese și multe altele. Jucătorii, de asemenea, pot lua roluri explicite prin care să exploreze în spațiul unui joc, noi părți ale personalității lor. De exemplu, un adolescent timid poate deveni un lider care conduce armate întregi.

Concluzie : pentru motivarea elevilor și pentru implicarea lor în actul educațional, utilizarea tehnicilor de gamificare sunt foarte utile . Chiar dacă construirea unor astfel de instrumente de către profesori și utilizarea lor sunt adevărate provocări, din punctul meu de vedere, folosirea gamificării în domeniul educațional are un rol foarte important deoarece aceasta stimulează interesul elevilor și îi ajută pe aceștia să dobândească informațiile într-o modalitate mai ușoară și mai interesantă specifică vârstei fiecăruia.

Bibliografie :

- Dima Muravlov (2018) *Gamification in Education and its Examples*, disponibil online la <https://raccoongang.com/blog/gamification-education-and-its-examples/>
- Joey Lee (2011) *Gamification in Education: What, How, Why Bother*, disponibil online la https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother
- Joseline (2011) *An Inspirational Teacher's Story of Making Learning Fun*, disponibil online la <https://www.gamification.co/2011/09/16/an-inspirational-teachers-story-of-making-learning-fun/>
- Jun Loayza (2019) *The 10 Best Educational Apps that use Gamification for adults in 2019*, disponibil online la <https://yukaichou.com/gamification-examples/top-10-education-gamification-examples/>



- Markets and Markets (2018) *Gamification in Education Market* disponibil online la <https://www.marketsandmarkets.com/Market-Reports/gamification-education-market-10910763.html>
- Suzanne Holloway (2018) *Gamification in Education: 4 Ways To Bring Games To Your Classroom* published in Top Hat, disponibil online la <https://tophat.com/blog/gamification-education-class/>
- UNESCO (2020) *COVID-19 Educational Disruption and Response*, disponibil online la <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>
- <https://targeton.ro/blog/cum-poti-folosi-avantajele-gamification-in-educatie/>
- Cristopher Papas , 'Gamification In eLearning: Science and Benefits', la <https://elearningindustry.com/science-benefits-gamification-elearning>

JOCUL DE PUZZLE – METODĂ DE LUCRU ÎN ONLINE

**Bodea Letiția, profesor pentru învățământul primar
Liceul de Informatică 'Tiberiu Popoviciu', Cluj-Napoca, jud. Cluj**

Jocul de puzzle a fost și va rămâne unul din jocurile preferate ale persoanelor de toate vârstele. Folosirea acestui joc are efecte pozitive, mai ales asupra copiilor. Prin ele, copilul descoperă noi orizonturi, posibilități și își dezvoltă multe laturi ale personalității.

Pentru ca puzzle-urile să-și facă efectul și să fie cu adevărat utile, complexitatea acestora trebuie să corespundă vârstei. Respectiv, copiilor mici, care abia fac cunoștință cu lumea înconjurătoare și învață să-și coordoneze mișcările și gândurile, trebuie să le dăm cele mai simple puzzle-uri, cum ar fi puzzle-urile moi cu elemente foarte mari sau imaginile-decupaj, în care trebuie asamblate câteva elemente de bază. Acest lucru îi va ajuta să se orienteze în spațiu și să prindă firul logic al problemei.

Datorită situației actuale (pandemie – învățare online), am descoperit că jocul de puzzle poate fi folosit cu succes și în online.

Unde? La toate obiectele de studiu.

De către cine? Pornind de la elevii din clasa pregătitoare, până la cei din clasa a IV-a.

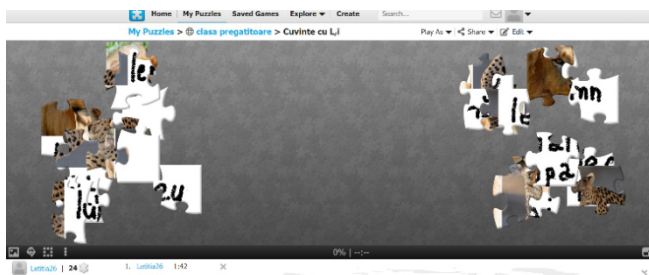
Când? Pe tot parcursul orelor de curs, fie că sunt ore de predare, de fixare, de consolidare sau de recapitulare a cunoștințelor. Chiar și în cadrul orelor de evaluare poate fi folosit, efectele benefice fiind la fel de importante ca și calificativul obținut (elevii nu reproduce/recită cunoștințele asimilate, nu mai resimt acel stress – la gândul că se pot încurca.

Cum? Folosindu-mă de aplicații.

De ce? Pentru că orele pot fi mai atractive, interactive, competitive, rezolvările putându-se face atât individual, cât și pe echipe.

Aș vrea să vă prezint, în continuare, două jocuri puzzle pe care le-am realizat pentru:

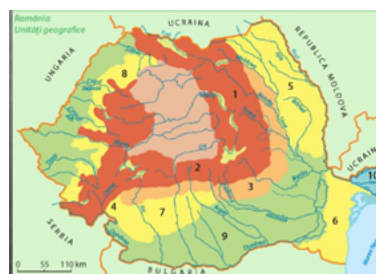
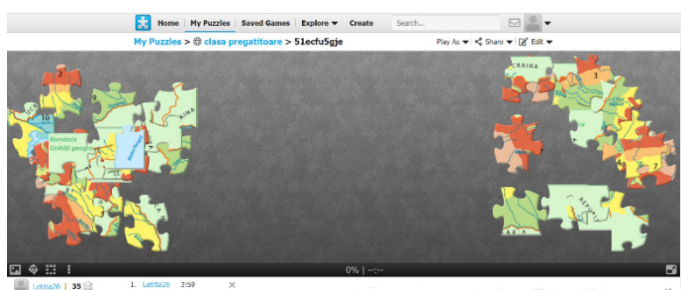
1. CLR (comunicare în limba română), la clasa pregătitoare – sunetul și litera "L, l" – lecție de predare
<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0c6c339e8c87>



Imaginea finală conține atât imagini, cât și cuvinte. După rezolvarea puzzle-ului, putem găsi și alte cuvinte care să conțină sunetul nou (în diferite locuri: la începutul, în interiorul sau la sfârșitul cuvântului), putem formula propoziții care să cuprindă cuvinte care conțin sunetul nou, putem să compunem ghicitori și să răspundem la ele, putem să găsim alte cuvinte prin înlocuirea unei litere din cuvintele citite (leu-meu; lupă-supă, cupă, rupă; lemn-semn, demn, etc.).

2. Geografie – Marile unități de relief ale României – lectie de recapitulare

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=14e0d4dd1a54>



După rezolvarea acestui puzzle, elevii pot completa denumirea marilor unități de relief ale României, folosindu-se de harta mută.

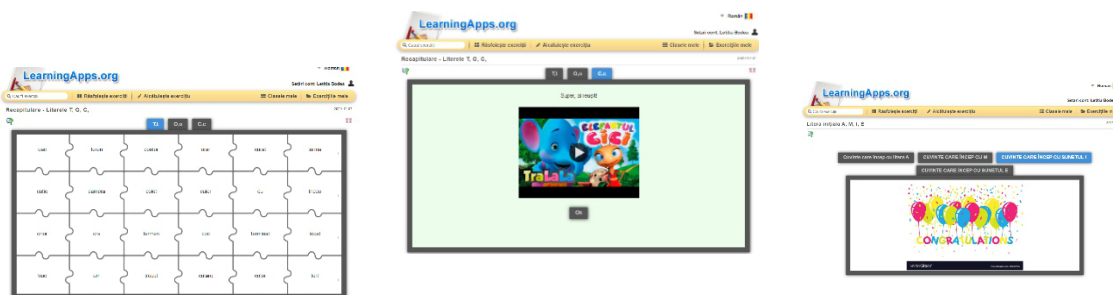
Astfel, ei recunosc așezarea corectă pe hartă a acestor forme de relief, se orientează mai ușor și mai rapid și recapitularea li se pare mult mai atractivă, decât o simplă enumerare a acestor unități de relief. O dată cu reunoașterea unității de relief, se poate face și o scurtă caracterizare a acesteia: localizare, aspect, bogății ale solului, importanța economică, etc.

Aici am dat doar două exemple. Așa cum am amintit deja, jocul poate fi folosit și la celelalte obiecte de studiu, inclusiv la matematică, științe, istorie, dezvoltare personală, arte vizuale și abilități practice, etc. Totul ține de creativitatea cadrului didactic de la clasă.

O altă aplicație, unde putem folosi jocul de puzzle, este LearningApps.org. Am dat doar două exemple pe care eu le-am creat pentru Comunicare în limba română, pentru clasa pregătitoare. Recompensele obținute în urma rezolvării acestor jocuri sunt diferite: un banner cu felicitări și un cântecel pe care l-am cântat împreună. Jocul poate fi realizat și pentru alte obiecte de învățământ.

<https://learningapps.org/display?v=pipogx4rt20>

<https://learningapps.org/display?v=p3dkenyp320>



Spre deosebire de prima aplicație pe care am prezentat-o, LearningApps.org oferă posibilitatea cadrului didactic să-și creeze o clasă în care să propună elevilor jocurile.

Clasa Pregatitoare D

[Conturile elevilor \(26\)](#) [Fișierul clasei](#) [Statistică](#) [Activități](#)

Aici poate vedea și statistic activitatea copiilor, ce tipuri de jocuri le plac, unde întâmpină dificultăți și unde copiii pot crea, la randul lor, jocuri.

Cele două platforme îi oferă posibilitatea creatorului să stabilească dacă jocul rămâne privat sau este făcut public. Din punctul meu de vedere, foarte important a fost ca să am acces la informații care m-au ajutat să îmi îmbunătățesc activitățile cu elevii, în perioada de predare on-line.

Această metodă este doar una din multiplele soluții pe care ni le propune învățarea online. Dificultățile pe care le-am întâmpinat au fost de natură logistică (competențele pe care le avem fiecare dintre noi în ceea ce privește lucrul la calculator, existența unei conexiuni la internet, posibilitatea de a avea un computer/laptop), dar ele au fost depășite, astfel încât procesul instructiv-educativ să nu li se pară elevilor, mai "greu" decât școala în format fizic.

ȘCOALA ONLINE-PERSPECTIVE NOI ÎN ÎNVĂȚĂMÂNT

PROF.ÎNV.PRIMAR BRICIU OLGUȚA

ȘC.GIMN. PROF.UNIV.DR.GHEORGHE BELEIU ,POIANA
VADULUI

În cadrul istoriei,educația s-a dezvoltat odată cu societatea și a acționat ca un factor de progres,vehiculând valorile materiale și spirituale în decursul veacurilor. Cea mai prețioasă valoare pe care a creat-o educația,ca element al culturii este omul,personalitatea umană,fiind

o condiție a existenței umane,o necesitate vitală pentru dezvoltarea societății,asigurând o legătură continuă între generații și în toate sferele sociale. În general, educația o condiție a existenței umane, o necesitate vitală pentru dezvoltarea societății, asigurând o legătură continuă între generații și în toate sferele sociale.

Societatea se află într-o continuă schimbare și adaptare care țin de normalul unei societăți active, curioase, inovative, dornice de autodepășire. Schimbările apar într-un anumit domeniu și în funcție de efectele produse, ajung treptat să cuprindă majoritatea câmpurilor de activitate ale oamenilor.

Școala este instituția socială în care se realizează educația organizată a tinerei generații. Ea este factorul decisiv pentru formarea unui om apt să contribuie la dezvoltarea societății, să ia parte activă la viață, să fie pregătit pentru muncă. Procesul de învățământ este cel care conferă școlii rolul decisiv în formarea omului. Misiunea școlii este aceea de a contribui la realizarea idealului educativ impus de cerințele vieții sociale. Procesul de educație din cadrul școlii este îndrumat și condus de persoane pregătite în mod special pentru acest lucru, "dascălii" care transmit generațiilor tinere, în mod organizat și planificat, valorile culturale create de generațiile trecute, le îndrumă pașii în vastul domeniu al științelor, veghează asupra formării personalității lor, asupra orientării lor școlare și profesionale.

S-a crezut că introducerea mijloacelor moderne de învățământ (mijloace audio-vizuale, manuale programate, mașini de instruire, televiziune, internet) ar duce la diminuarea rolului învățătorului - profesorului. În realitate, așa cum observă chiar unul din creatorii instruirii programate, B. F. Skinner, folosirea în școală a acestor mijloace „amplifică rolul dascălului ca ființă umană”.Orice elev este o individualitate complexă, care nu poate fi înțeleasă și direcționată spre un scop social decât de o persoană pregătită, învățătorul sau profesorul. Ei sunt de neînlocuit. De aici însă nu rezultă că relația dintre cadrul didactic și elev trebuie să rămână cea din școala tradițională. Principala funcție a învățătorului - profesorului în școala modernă nu este de „a predă”, de a transmite cunoștințe, ci de a îndruma și organiza activitatea de cercetare a elevilor, trebuie să stabilească o relație armonioasă de la început cu elevul pentru a nu-i afecta acestuia dezvoltarea psihică, afectivă și personală, să creeze o relație care să-i permită elevului să prindă aripi în dezvoltarea lui urmând firul lin al vieții, exact ca o simfonie perfectă.

Data de 11 martie 2020 a reprezentat pentru învățământ un moment fără precedent, care avea să aducă schimbări majore la nivelul desfășurării actului educațional. Nimeni nu ar fi prevăzut niciodată o astfel de situație. Când m-am pregătit pentru a deveni dascăl nu m-am gândit, că voi ajunge să predau în fața unui ecran, cu elevi stând și ascultând de cealaltă parte a monitorului.

Școala online este o mare provocare pentru profesori, elevi și părinți, profesorii jucând în continuare cel mai important rol în experiența de învățare.

Profesorul obișnuit a trebuit să se transforme în „Profesor digital”, actul didactic este reorganizat, pornind de la metode și tehnici de predare, procedee de lucru, dozajul diferit al timpului și terminând cu materialele și mijloacele didactice utilizate. Monitorizarea învățării se realizează într-un alt mod acum, câteodată chiar foarte greu.

Rolul părintelui este acum cel de partener al cadrului didactic, în situația mutării școlii în noul sistem-online. Părintele este unul dintre factorii care trebuie să gestioneze activitatea de acasă și să se asigure atât de funcționarea fizică a sistemului informatic, de frecventarea cursurilor de către elev, cât și de motivarea și implicarea acestuia în actul de învățare, totodată este ajutorul direct pentru elevii din clasa pregătitoare și clasa I, acolo unde prezența părintelui este absolut necesară. Părintele deține rolul de suport emoțional pentru stările specifice acestei perioade restrictive, trebuie să empatizeze cu copilul, să discute cu el, oferind multe explicații despre situația actuală și să susțină educația și învățarea.

Schimbările survenite datorită pandemiei ne-au forțat să trecem printr-o etapă nouă de realizare a actului didactic, sunt vizibile dar cu toate piedicile întâlnite elevii mei au rămas aceeași, foarte punctuali și silitori.

Pentru mine ca dascăl la început a fost un pic dificil deoarece am simțit că sunt în clasa pregătitoare, denumirea-Google Classroom a fost prima literă din alfabet, a trebuit să creez clasa virtuală unde să pot predă în continuare materia, a urmat apoi instruirea elevilor și a părinților în utilizarea acestei platforme.

Acum s-au obișnuit cu acest nou mod de lucru, le este ușor să participe la orele online, am organizat zilnic sesiuni video în Google Classroom, parcă am fi fost în sala de clasă, în fiecare zi așteptau cu nerăbdare să participe la ore.

Google Classroom este un serviciu de gestionare a învățării creat și întreținut de Google. Acesta oferă (împreună cu celelalte produse Google cu care se integrează) o metodă rapidă de comunicare (Google Chat), comunicare prin e-mail (GMail), convorbiri în timp real cu elevii (Google Meet), documente, prezentări și foi de calcul integrate (Disc Google, suita de programe de birou online de la Google), programări inteligente cu Google Calendar și multe altele.

Google Classroom este un serviciu foarte ușor de utilizat, dar care simplifică foarte mult procesul educațional. Google Classroom este un serviciu web gratuit, dezvoltat de Google pentru școli, care își propune să simplifice crearea, distribuirea și clasificarea sarcinilor într-un mod care să nu implice hârtia. Scopul principal al clasei Google este de a eficientiza procesul de partajare a fișierelor între profesori și elevi (teme și lucru în clasă).

Pentru o bună colaborare și înțelegere, pentru ca să putem merge înainte cu lecțiile, să nu se acumuleze goluri mari nerecuperabile în dobândirea de noi cunoștințe de către elevi, în această perioadă grea am folosit orice mijloace pe care le-am considerat eficiente și care au dat rezultate. De exemplu, am trimis elevilor fișe de lucru, iar pentru cei din clasa I am folosit caiete unde le-am scris de model litera de mână, le-am scris litera de mână cu punctulețe câteva rânduri, ei au scris după model și foarte repede au învățat astfel să scrie corect. Le-am scris cuvinte și propoziții, am citit în fiecare zi, pentru ei totul fiind nou și necunoscut. Pot să spun fără nici o rețineră că elevii mei s-au descurcat foarte bine, mă bucur foarte mult și le mulțumesc părinților care nu s-au plâns niciodată, pentru sprijinul și interesul de care au dat dovadă, chiar dacă un

părinte a avut mai mulți elevi la școală și multă muncă în gospodărie ,și-a organizat timpul astfel încât să-i poată ajuta pe fiecare.

Chiar dacă am clase simultan, în fiecare zi lecțiile cu elevii mei le-am susținut separat cu fiecare clasă,am discutat,am citit,am calculat, și-au luat notițe în timpul sesiunii video, au avut fișe de muncă independentă sau materiale ajutătoare, inclusiv în format video. Prin aceste lecții online, eu am reușit să îmi acopăr toată materia așa cum am planificat, efectiv, eu mi-am desfășurat procesul didactic, diferența fiind aceea că nu am fost în sala de clasă clasică ci într-o sală de clasă virtuală și am folosit aproape toate instrumentele de evaluare pe care le foloseam la orele de curs,elevii primind feedback imediat. O sesiune video a durat în jur de 30 de minute, în paralel am folosit, tot felul de aplicații care sunt gratuite,Wordwall ,Leewworksheets ,learningApps, fiind foarte interesante și totodată foarte utile pentru mine ca dascăl ,dar și pentru elevi.

Chiar dacă nu am fost pregătiți pentru aceste schimbări rapide,chiar dacă timpul a fost foarte scurt nelăsând timp de gândire și mobilizare suficient am reușit să ne integrăm ,să fim puternici,să mergem înainte cu fruntea sus.

Deoarece la început nu am avut cunoștințele necesare pentru a predă online am urmat mai multe cursuri și webinarii foarte utile ,astfel am reușit ceea ce părea aproape imposibil de realizat predare-învățare - evaluare online.

Chiar dacă această pandemie ne-a dat o lecție foarte dură am realizat că orice obstacol poate fi depășit dacă suntem uniți ,prin comunicare,bunăvoință,înțelegere și prin multă muncă din partea tuturor celor implicați. Activitatea desfășurată de noi, cadrele didactice, în această perioadă își va lăsa amprenta asupra elevilor, dar și asupra noastră. Aceștia vor avea un model în noi, un model de adaptare, de ambiție, de perseverență, de perfecționare, de îmbunătățire, pe care îl vor putea urma sau cel puțin de care își vor putea aminti în momentele dificile pe care le vor întâmpina de-a lungul vieții sau al carierei pe care aleg să o urmeze.

Bibliografie:

- 1.www .didactic. ro;
- 2.Antonesei, L., (2002), O introducere în pedagogie, Ed. Polirom, Iași;
- 3.Cucoș, C., (1996), Pedagogie, Ed. Polirom, Iași;
- 4.Nicola, I., (1996),Tratat de pedagogie școlară, E.D.P., București;

METODE INOVATIVE DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE CENTRATE PE ELEV

Profesor inv. primar: CHERCHEȘIU IULIA
ȘCOALA GIMNAZIALA "LEONARDO DA VINCI"

În școala modernă, dimensiunea de bază în funcție de care metodele de învățământ sunt considerate inovative este caracterul lor activ adică măsura în care sunt capabile să declanșeze angajarea elevilor în activitate, concretă sau mentală, să le stimuleze motivația, capacitățile cognitive și creatoare.

Aceste metode inovative se numesc metodele interactive centrate pe elev, acele modalități moderne de stimulare a învățării și dezvoltării personale încă de la vârstele timpurii, instrumente didactice care favorizează interschimbul de idei, de experiențe, de cunoștințe.

Metodele de învățământ pot fi definite ca „modalități de acțiune cu ajutorul cărora, elevii, în mod independent sau sub îndrumarea profesorului, își însușesc cunoștințe, își formează priceperi și deprinderi, aptitudini, atitudini, concepția despre lume și viață”

Metoda este selectată de cadrul didactic și este pusă în aplicare în lecții sau activități extrașcolare cu ajutorul elevilor și în beneficiul acestora; presupune, în toate cazurile, o colaborare între profesor și elev, participarea lor la căutare de soluții, la distingerea dintre adevăr și eroare și care, sub forma unor variante și/sau procedee selecționate, se folosește pentru asimilarea cunoștințelor, a trăirilor valorice și a stimulării spiritului creativ.

Când se alege o metodă, se ține cont de finalitățile educației, de conținutul procesului instructiv, de particularitățile de vârstă și de cele individuale ale elevilor, de psihosociologia grupurilor școlare, de natura mijloacelor de învățământ, de experiența și competența cadrului didactic.

Metodologia didactică actuală este orientată către implicarea activă și conștientă a elevilor în procesul propriei formări și stimularea creativității acestora. În acest context, prefacerile pe care le cunosc metodele de învățământ cunosc câteva direcții definitorii. Relația dinamică-deschisă constă în raporturile în schimbare ce se stabilesc între diferitele metode. Diversitatea metodelor este impusă de complexitatea procesului de învățare, fiecare metodă trebuie să fie aleasă în funcție de registrul căruia i se raportează. Amplificarea caracterului formativ al metodelor presupune punerea accentului pe relațiile sociale pe care le are elevul în procesul de culturalizare și formare a personalității. Reevaluarea permanentă a metodelor tradiționale vizează adaptarea lor în funcție de necesități și raportarea lor la evoluția științei.

Metodele activ-participative pun accent pe învățarea prin cooperare, aflându-se în antiteză cu metodele tradiționale de învățare. Educația pentru participare îi ajută pe elevi să-și exprime opțiunile în domeniul educației, culturii, timpului liber, pot deveni coparticipanți la propria formare. Elevii nu sunt doar un receptor de informații, ci și un participant activ la educație. În procesul instructiv-educativ, încurajarea comportamentului participativ înseamnă pasul de la „a învăța” la a „învăța să fii și să devii”, adică pregătirea pentru a face față situațiilor, dobândind dorința de angajare și acțiune. Principalul avantaj al metodelor activ-participative îl reprezintă implicarea elevilor în actul didactic și formarea capacității acestora de a

emite opinii și aprecieri asupra fenomenelor studiate. În acest mod, elevilor le va fi dezvoltată o gândire circumscrisă abilităților cognitive de tip superior, gândirea critică. Aceasta reprezintă o gândire centrată pe testarea și evaluarea soluțiilor posibile într-o situație dată, urmată de alegerea rezolvării optime pe baza argumentelor.

Principalele metode de dezvoltare a gândirii critice sunt: metoda Ciorchinelui; metoda Mozaic; metoda Cubul; metoda Turul Galeriei; metoda 6/3/5; metoda Lotus; metoda Palariile ganditoare; metoda Frisco; metoda Schimba perechea; metoda Explozia stelara; diagrama Venn.

Interactivitatea presupune o învățare prin comunicare, prin colaborare, produce o confruntare de idei, opinii și argumente, creează situații de învățare centrate pe disponibilitatea și dorința de cooperare a copiilor, pe implicarea lor directă și activă, pe influența reciprocă din interiorul microgrupurilor și interacțiunea socială a membrilor unui grup.

Implementarea acestor instrumente didactice moderne presupune un cumul de calități și disponibilități din partea cadrului didactic: receptivitate la nou, adaptarea stilului didactic, mobilizare, dorință de autoperfecționare, gândire reflexivă și modernă, creativitate, inteligența de a accepta noul și o mare flexibilitate în concepții.

Este bine ca profesorul să modeleze tipul de personalitate necesar societății cunoașterii, personalitate caracterizată prin noi dimensiuni: gândire critică, creativă, capacitate de comunicare și cooperare, abilități de relaționare și lucru în echipă, atitudini pozitive și adaptabilitate, responsabilitate și implicare.

Un învățământ modern, bine conceput permite inițiativa, spontaneitatea și creativitatea copiilor, dar și dirijarea, îndrumarea lor, rolul profesorului căpătând noi valențe, depășind optica tradițională prin care era un furnizor de informații. În organizarea unui învățământ centrat pe copil, profesorul devine un coparticipant alături de elev la activitățile desfășurate. El însoțește și încadrează copilul pe drumul spre cunoaștere.

Utilizarea metodelor interactive de predare – învățare în activitatea didactică contribuie la îmbunătățirea calității procesului instructiv - educativ, având un caracter activ – participativ.

Principiile care stau la baza învățării eficiente centrate pe elev sunt:

- Accentul activității de învățare trebuie să fie pe persoana care învață și nu pe profesor.
- Recunoașterea faptului că procesul de predare în sensul tradițional al cuvântului nu este decât unul dintre instrumentele care pot fi utilizate pentru a-i ajuta pe elevi să învețe.
- Rolul profesorului este acela de a administra procesul de învățare al elevilor pe care îi are în grijă.
- Înțelegerea procesului de învățare nu trebuie să aparțină doar profesorului – ea trebuie împărtășită și elevilor.
- Profesorii trebuie să încurajeze și să faciliteze implicarea activă a elevilor în planificarea și administrația propriului lor proces de învățare prin proiectarea structurată a oportunităților de învățare atât în sala de clasă, cât și în afara ei.
- Luați individual, elevii pot învăța în mod eficient în moduri foarte diferite. Se pune de asemenea accentul pe autoevaluarea cadrului didactic și pe practica reflecției, pentru a facilita dezvoltarea

profesională continuă. Dezvoltarea profesională a personalului trebuie să ofere cadrelor didactice aptitudinile și încrederea necesară pentru:

- A identifica necesitățile individuale de învățare ale elevilor;
- A încuraja și a facilita învățarea independentă, ajutînd elevii să „învețe cum să învețe”;
- A practica principiile învățării pe baza includerii;
- A înțelege și a utiliza strategii de învățare activă, centrate pe elev;
- A înțelege și a utiliza strategii de diferențiere.
- Pentru a sprijini instruirea centrată pe elev și utilizarea metodologiilor moderne de lucru la clasă, se va pune accent pe strategii de predare care să corespundă stilurilor individuale de învățare.

Avantajele metodelor interactive centrate pe elev sunt:

- Creșterea motivației elevilor, deoarece aceștia sunt conștienți că pot influența procesul de învățare;
- Eficacitate mai mare a învățării și a aplicării celor învățate, deoarece aceste abordări folosesc învățarea activă;
- Învățarea dobîndește sens, deoarece a stăpîni materia înseamnă a o înțelege;
- Posibilitatea mai mare de includere – poate fi în funcție de potențialul fiecărui elev, de capacitățile diferite de învățare, de contextele de învățare specifice;
- Sprijină abilitățile pentru învățarea pe parcursul întregii vieți;
- O pregătire mai bună pentru exercitarea unei profesii;

Profesorul nu mai este cel care ține o prelegere în fața elevilor ci e mediator și îndrumător în activitatea de învățare pe care aceștia o parcurg. Predarea se realizează prin utilizarea unor metode activ – participative care să solicite interesul, creativitatea, imaginația, implicarea și participarea elevului, în scopul însușirii unor cunoștințe care să-i folosească.

BIBLIOGRAFIE

- Cerghit, I., 2006, Metode de învățămînt, editura Polirom, Iași
- Ionescu, M., Radu I., Didactica modernă, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2001
- Moise, C., 1996, Concepte didactice fundamentale, Ankarom, Iași
- Văideanu, G., 1986, Pedagogie- ghid pentru profesori, ed. Universității Al. I. Cuza, Iași.

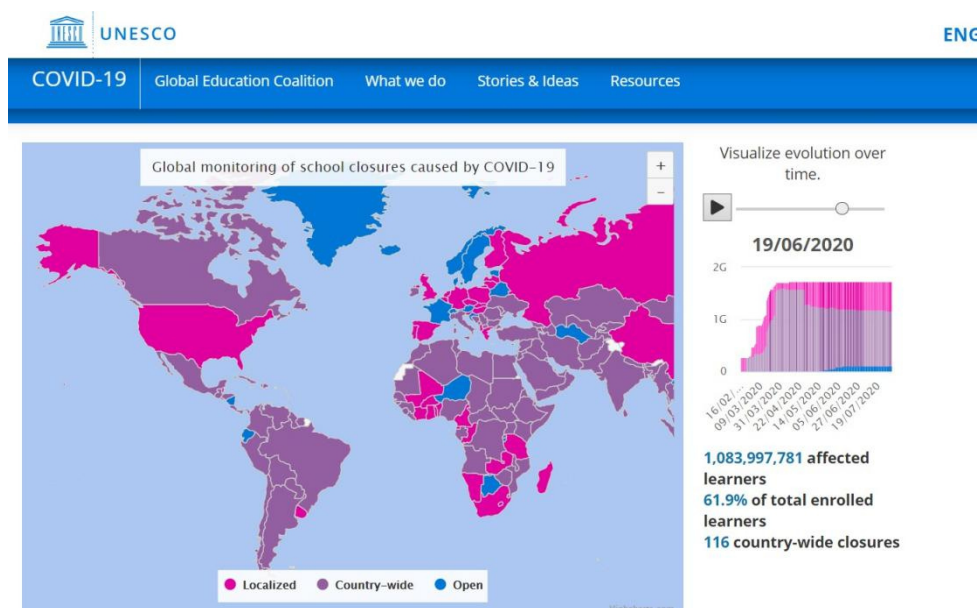
Școala online - între necesitate și progres

Autor: Emilia-Luminita Chirea

Prof. înv. Primar Școala gimnazială Stănești – Stănești,
jud. Vâlcea

Pandemia de SARS-CoV-2, a rezultat în școli închise în întreaga lume. Căci, în timp ce țările lumii se află în diferite puncte ale ratelor de infecție cu COVID-19, la nivel mondial există în prezent peste 1,3 miliarde de copii din 186 de țări afectate de închiderea școlilor din cauza pandemiei.

Conform celor mai recente cifre lansate de UNESCO, aproximativ 1,3 miliarde de elevi și studenți din întreaga lume nu au putut participa la școală sau la cursuri universitare începând cu 23 martie 2020. Cifrele UNESCO se referă la elevii înscriși la nivelurile de învățământ preșcolar, primar, secundar inferior și secundar, precum și la nivel terțiar. 1.379.344.914 elevi și studenți (sau 80% din populația școlarizată a lumii) sunt acum ținuti în afara instituțiilor de învățământ prin închiderea acestora la nivelul întregii țări.



Impactul COVID-19 asupra educației la nivel global
(<https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>)

Și în România, începând cu data de 11 martie 2020, s-a adoptat măsura trecerii de la activitățile de învățare din clasa tradițională la învățarea mediată de tehnologie și internet. Procesul de tranziție de la învățarea clasică la cea în mediul online a fost condiționat de accesul la resurse proprii (tehnologie educațională, infrastructură digitală, etc) atât al cadrelor didactice, cât și al elevilor și familiilor acestora, precum și de nivelul de competențe digitale deținut de aceștia. Pentru mulți, această schimbare trebuie să fi fost o dislocare considerabilă atât pentru educatori, cât și pentru elevi în furnizarea de educație.

În timp ce unii consideră că trecerea la învățarea online are multe dezavantaje (fără formare digitalizată, tehnologie, resurse și ghiduri suport, învățarea online va avea ca rezultat o experiență slabă a utilizatorului, care este incorectă pentru o creștere susținută, o impactare negativă asupra dezvoltării socio-afective a copiilor), alții susțin deja avantajele: prin apariția unui nou model hibrid de educație, cu beneficii semnificative, cum ar fi integrarea tehnologiei informației în educație, educația online va deveni în cele din urmă o componentă integrală a educației școlare.

Vorbind de inerentele provocări, în România mai putem menționa:

lipsa competențelor digitale în rândul cadrelor didactice și ale elevilor,

lipsa accesului fiabil la internet și / sau tehnologie a unora dintre aceștia pentru a putea participa la învățarea digitală; acest lucru marchează și adâncește mai mult decalajul deja existent ante-pandemie între cei din medii privilegiate și defavorizate și este cert că această pandemie a dezbrăcat inegalitățile profunde și durabile care afectează țara și școlile noastre.

Conform Raportului de cercetare evaluativă "Școala Online - Elemente pentru inovarea educației" (Botnariuc, și alții, 2020) care descrie toate elementele de context al școlii online din România, se menționează totodată că următoarele:

sistemul de învățământ este doar parțial pregătit, o parte din cadrele didactice nu posedă în acest moment suficiente informații și competențe specifice instruirii asistate de calculator;

curriculumul permite într-o măsură variabilă/ secvențială/ revizuită transpunerea în activități la distanță;

companiile edtech nu au fost stimulate pentru a construi soluții interoperabile, mulate pe nevoile de sistem ale educației.

Un alt studiu relevant pentru discuția noastră este cel dezvoltat între American Institutes for Research și Universitatea din Chicago Consortium on School Research, care au efectuat o comparație între clasele online și cele desfășurate față-în-față. Cercetarea lor a reliefat faptul că orele online nu sunt la fel de eficiente ca și orele în persoană pentru majoritatea elevilor.

Totodată, cursurile online au nevoie de un curriculum puternic și de practici pedagogice puternice.

Profesorii trebuie să înțeleagă ce știu elevii și cum ar putea să-i ajute să învețe o lecție nouă. În acest sens,

alte cercetări arată că, în medie, elevii rețin cu 25-60% mai multă informație atunci când învață online, comparativ cu doar 8- 10% într-o clasă tradițională. Învățarea electronică necesită 40-60% mai puțin timp pentru a învăța decât într- un cadru tradițional de clasă, deoarece elevii pot învăța în ritmul lor propriu, mergând înapoi și recitind, sărind sau accelerând conceptele după cum aleg. Ceea ce diferă în cadrul mediului online este că elevii pot avea mai multe distrageri și mai puține supravegheri, ceea ce le poate reduce motivația.

Profesorul va trebui să stabilească norme pentru implicare, jocuri interactive și de stimulare a elevilor să intervină în cadrul lecțiilor, să pună în mod regulat întrebări și să răspundă colegilor lor, etc. Având în vedere că studiile au arătat că copiii își folosesc intens simțurile pentru a învăța, a face învățarea distractivă și eficientă prin utilizarea tehnologiei este crucială. Astfel, pentru a obține beneficii complete ale învățării online, trebuie să existe un efort concertat pentru a oferi această structură, folosind o serie de instrumente de colaborare și metode de implicare care promovează incluziunea, creativitatea, asertivitatea.

Este clar că această pandemie a perturbat complet un sistem de învățământ despre care mulți afirmă că și- a pierdut deja relevanța, nu numai în România, dar și la nivel global. În cartea sa, "21 de lecții pentru secolul XXI", savantul Yuval Noah Harari prezintă modul în care școlile continuă să se concentreze pe abilitățile academice tradiționale și pe învățarea la distanță, mai degrabă decât pe abilități precum gândirea critică și adaptabilitatea, care vor fi mai importante pentru o societate de viitor. Am putea vedea trecerea la învățarea online drept catalizatorul pentru crearea unor noi metode mai eficiente de educare a elevilor. În timp ce unii se îngrijorează că natura grăbită a tranziției online ar fi împiedicat acest obiectiv, alții intenționează să facă din învățarea online „noul lor normal” după ce au experimentat beneficiile de primă mână.

Cursurile online nu sunt, în general, la fel de eficiente ca orele față-în-față, dar cu siguranță sunt mai bune decât nimic. În prezent, clasele virtuale permit elevilor să acceseze lecții și exerciții și să interacționeze cu profesorii în moduri care ar fi fost imposibil dacă o epidemie ar fi închis școlile chiar cu un deceniu sau două mai devreme. Așadar, s-ar putea să fim sceptici în ceea ce privește învățarea online, dar este timpul să o îmbrățișăm și să o îmbunătățim.

REFERINȚE BIBLIOGRAFICE:

Botnariuc, P., Cucoș, C., Glava, C., Iancu, E. D., Ilie, D. M., Istrate, O., . . . Velea, S. (2020). Școala Online - Elemente pentru inovarea educației. București: Editura Universității din București. Preluat de pe https://www.psih.uaic.ro/wp-content/uploads/sc_onl_rap_apr_2020.pdf

UNESCO. (2020, 05 25). <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>. Preluat de pe <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>

Metodele aritmetice de rezolvare a problemelor ... în excursie

Prof. Codău Andra Ramona
Școala Gimnazială Nr.11 Oradea

Galileo Galilei spune că „Matematica este limba cu care Dumnezeu a scris universul”. Nimeni nu poate nega importanța matematicii în viața noastră de zi cu zi. Costul unui coș plin la supermarket, rețeta pentru a face ciocolată, prăjituri, distanța de la București la Paris, misterele universului, descoperirea unor tratamente în medicină sunt doar câteva exemple mai simple sau mai complexe care demonstrează că matematică este pentru toți și pentru toate și este folositoare în viață.

Din păcate însă, nu toți elevii au înclinații native către matematică. De aici și respingerea ei, aproape “tradițională” pentru mulți elevi. Caracterul abstract al acestei discipline, dublat de lipsa aplicațiilor simple și concrete oferite de profesor, care să illustreze utilitatea practică a matematicii duc inevitabil la o „respingere” emoțională din partea unor elevi când vine vorba de studiul matematicii. Iată deci, că aici intervine talentul profesorului care știe să transforme o materie recunoscută de elevi ca “aridă”, într-una frumoasă și folositoare. Copiii învață cel mai bine atunci când conceptele sau abilitățile sunt predate într-un context real, din lume, mai degrabă decât în mod izolat.

Metodele aritmetice de rezolvare a problemelor este un conținut relativ nou pentru clasa a V-a, deoarece apare pentru prima dată în programa școlară din 2017, la clasa a V-a (Anexa nr. 2 la ordinul ministrului educației naționale nr. 3393/28.02.2017 MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE). Abordând această temă cu elevii claselor a V-a se realizează o continuitate între ciclul primar și cel gimnazial, urmărind o construcție curriculară logică și coerentă, care îmbină nivelul intuitiv cu rigoarea specifică matematicii, construcție adaptată caracteristicilor elevilor în această etapă de dezvoltare.

Metoda figurativă, metoda reducerii la unitate, metoda comparației, metoda mersului invers și metoda falsei ipoteze îi ajută pe elevi să-și organizeze judecățile, raționamentele, să-și contureze în minte scheme de rezolvare, algoritmi de lucru care apoi se transferă și se aplică în rezolvarea de probleme. Studiind și înțelegând mai multe tipuri de probleme și metode de rezolvare a lor, elevul constată că munca lui devine mai ușoară, că de multe ori poți spune că știi să rezolvi problema de îndată ce ai descoperit categoria din care face parte.

Ce traseu alegem?

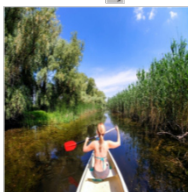
1. Care egalitate este adevărată?

a) $4 \cdot 3 + 2 \cdot 5 = 70$

c) $2 + 1 \cdot 4 + 3 = 15$

d) $(3 \cdot 4) - (1 + 2) = 9$

a) 

b) 

c) 

Ca un exemplu de bună practică în consolidarea aplicării acestor metode, am ales să abordez cu elevii o temă plăcută pentru ei: organizarea unei excursii. Astfel, rezolvarea de probleme a devenit mai plăcută, elevii fiind curioși să descopere pasul următor.

imaginea 1 <https://unsplash.com/photos/4ipl-GYCnbM> autor: Vincenzo De Simone

imaginea 2 https://unsplash.com/photos/suA5dZZ_nBA autor: Călin Stan

imaginea 3 <https://unsplash.com/photos/E7CpR-gKpc8> autor: Vincent Ledvina



2. Vârful Bihorul și vârful Măgura Șimleului au împreună 2446 m. Vârful Bihorul are cu 58 m mai mult decât înălțimea vârfului Măgura Șimleului înmulțită cu 3. Care este înălțimea fiecărui vârf?

imagine <https://unsplash.com/photos/hvPB-UCAmU> autor: Lucas Clara



3. Călătorii parcurs în prima zi o distanță de 4 ori mai mică decât lungimea drumului, a doua zi au parcurs o distanță de 4 ori mai mică decât drumul rămas, a treia zi restul de drum, adică 180 km. Care este lungimea drumului parcurs în cele 3 zile?

imagine <https://unsplash.com/photos/qDBkwm1lkDs> autor: Tanya Nedelcheva



4)

4 muncitori termină o lucrare în 9 zile.

În câte zile vor termina lucrarea 6 muncitori?

image <https://unsplash.com/photos/t8l4MZuXonY> autor: John Kakuk



5) La un hotel sunt 24 de camere cu 2 și cu 4 paturi, în total 68 paturi.

Câte camere sunt cu 2 paturi și câte camere sunt cu 4 paturi?

imagea <https://unsplash.com/photos/AH8zKXqFITA> autor: Patrick Robert Doyle



6)

3 covrigi și 2 briose costă 14 lei, iar 7 covrigi și 2 briose costă 22 lei.

Cât costă un covrig și cât costă o brișă?

imaginea <https://unsplash.com/photos/weg93vRGgGk> autor: Ibrahim Boran



Suma de 750 € a fost plătită cu 27 de bancnote
cu valorile de 10 € și 50 €.

Câte bancnote de 10 € și câte bancnote de 50 €
s-au folosit?

imaginea <https://unsplash.com/photos/lhltMGdohc8> autor: Michael Longmire

STRATEGII DE STIMULARE A ÎNVĂȚĂRII ACTIVE ÎN CADRUL DISCIPLINELOR TEHNICE

AUREL DOOGARU
LICEUL TEHNOLOGIC TRANSPORTURI AUTO TIMIȘOARA

Disciplinele tehnice prezintă un mare interes de cunoaștere pentru elevi, dar, acesta se amplifică în scopul unei însușiri temeinice a informațiilor numai dacă profesorul îi situează în centrul activității didactice pe elevi, implicându-i în situațiile de învățare, asigurând o continuitate ritmică, o repetare sistematică, logică și activă a cunoștințelor.

Profesorul va apela la tactici, metode, procedee active și participative, va crea situații de autonomie intelectuală și acțională a elevilor, va stimula și încuraja creativitatea, imaginația și spiritul lor critic.

În activitățile didactice centrate pe elevi, strategia cea mai frecvent utilizată este învățarea activă. Putem defini învățarea activă ca un proces ce permite elevului un contact direct cu materialul studiat. Învățarea activă reprezintă un tip de activitate didactică ce se bazează pe activitatea elevului, pe intervenția sa nemijlocită, transformatoare, asupra materialului de studiat.

Stilul de predare trebuie adaptat stilurilor de învățare. Cercetările arată că implicarea activă a elevului în rezolvarea sarcinilor educaționale, facilitează o învățare superioară cantitativ și calitativ celei tradiționale.

Prin implicare activă se înțelege interacțiunea directă a subiectului cu conținutul învățării și transformarea acestuia, cât și conceperea de răspunsuri, de către elevi.

Învățarea activă presupune renunțarea la metodele expozitive de predare și facilitarea de contacte cât mai diverse și frecvente cu materialul de învățat.

Direcții de acțiune pentru facilitarea învățării active:

- Învățarea prin descoperire, folosind material concrete
- Reflecția – acordarea unui timp în care elevul reflectează asupra unui răspuns privind o situație dată
- Activități pe grupe – alcătuirea unor grupe mai mari sau mai mici de elevi , care primesc o sarcină parțială în sarcina temei
- Dezvoltarea gândirii critice și încurajarea acesteia
- Utilizarea unor metode moderne, de grup – brainstorming, fish bowl, turul galeriei, etc.
- Învățarea pe baza de proiect – conceperea activității didactice ca proiect de cercetare aplicată

Avantajele și dezavantajele învățării active

➤ Avantaje

- Cel mai important beneficiu este: Rata mai bună a învățării
- Dezvoltarea abilităților de muncă individuală și de grup
- Exersarea abilităților metacognitive
- Dezvoltarea gândirii critice

➤ Dezavantaje:

- Consumul mare de timp
- Necesitatea restructurării didactice

Principiile care stau la baza învățării eficiente centrate pe elev:

- Accentul activității de învățare trebuie să fie pe persoana care învață și nu pe profesor;
- Recunoașterea faptului că procesul de predare în sensul tradițional al cuvântului nu este decât unul dintre instrumentele care pot fi utilizate pentru a-i ajuta pe elevi să învețe.
- Rolul profesorului este acela de a administra procesul de învățare al elevilor pe care îi are în grijă;
- Recunoașterea faptului că, în mare parte, procesul de învățare nu are loc în sala de clasă și nici când cadrul didactic este de față.
- Înțelegerea procesului de învățare nu trebuie să aparțină doar profesorului- ea trebuie împărtășită și elevilor;

Profesorii trebuie să încurajeze și să faciliteze implicarea activă a elevilor în planificarea și administrarea propriului lor proces de învățare prin proiectarea structurată a oportunităților de învățare atât în sala de clasă, cât și în afara ei.

Stilul de învățare este o manieră particulară de a învăța, fiind stabil pe o perioadă mai lungă de timp și unic fiecărui individ. Unii elevi preferă să studieze în grup, alții singuri, unii doresc să se implice în activitate, alții preferă să observe și să reflecte asupra situațiilor de învățare. Fiecare are o capacitate de învățare și o valorifică în diferite moduri. Pentru a determina stilul de învățare trebuie observat și studiat modul în care se învață ceva nou.

Identificarea stilurilor de învățare are o importanță deosebită pentru profesor deoarece își poate adapta strategia didactică nevoilor și capacităților de performanță ale fiecărui elev.

Strategia optimă atrage după sine o învățare eficientă și o participare activă a copilului la propria învățare. Astfel, se îmbunătățesc rezultatele școlare, comunicarea, se identifică unele cauze ale eșecului, se valorifică diferențele individuale de învățare. Elevul se autocunoaște și-și îmbunătățește stima de sine, își îmbunătățește rezultatele școlare prin adoptarea unui stil personal de învățare. Părinții pot înțelege potențialul de învățare al copilului, pot găsi motivele care generau dificultățile de învățare.

Cunoașterea stilurilor de învățare sprijină demersurile profesorului de a dezvolta o învățare centrată pe elev, dezvoltând aptitudinile proprii fiecărui copil. Identificarea și recunoașterea stilurilor de învățare se poate face prin observarea și analiza activităților de învățare, pe baza explicațiilor, descrierilor, exercițiilor, pe baza unor chestionare sau prin discuții cu specialiști de la cabinetele de asistență psihopedagogică. O modalitate de a distinge stilurile individuale de învățare este cea care ia în calcul emisferile cerebrale: stilul de învățare global - bazat pe emisfera dreaptă și stilul analitic - bazat pe emisfera stângă. Felul în care ne concentrăm asupra informațiilor noi și dificile și ni le reamintim este legat de stilul nostru de învățare global sau analitic. Unii elevi învață mai ușor atunci când informațiile sunt prezentate pas cu pas, într-un model secvențial, prin care se construiește o înțelegere a conceptelor. Alții învață mai ușor fie atunci când înțeleg mai întâi conceptul și se concentrează apoi pe detalii sau când introducerea informațiilor se face printr-o povestire cu umor sau o anecdotă legată de experiența lor și susținută cu exemple și grafice.

Modelul VAK (vizual, auditiv, kinestezic) este cel mai frecvent utilizat model de stabilire a stilului predominant de învățare.

Stiluri de învățare - caracteristici ale comportamentului de învățare

➤ Stilul auditiv

- învață din explicațiile profesorului;
- își amintește cu ușurință ceea ce aude și ce spune
- verbalizează acțiunea întreprinsă pentru a învăța;
- este eficient în discuțiile de grup
- preferă înregistrările audio, povestirile, lectura, muzica, conversațiile

➤ Stilul vizual

- își amintesc ceea ce scriu și citesc; este important să vadă textul scris;
- le plac filmele, prezentările și proiectele vizuale
- învață pe bază de ilustrații, hărți, imagini, diagrame, tabele
- recitirea/rescrierea materialului sunt metodele de învățare și consolidare

➤ Stilul kinestezic

- învață din situațiile în care poate să experimenteze;
- lipsa de activitate determina agitație, fiind etichetat drept copil cu tulburări de comportament;
- își amintesc cu ușurință activități pe care le-au făcut cu mâinile/corpul;
- au o bună coordonare motorie
- le plac lecțiile practice cu utilizarea unor instrumente
- preferă jocul de rol, modelare.

Cel mai important este să se utilizeze metode și tehnici care să dezvolte stilul predominant de învățare al fiecărui elev, să se valorifice inteligențele emoționale pentru ca învățarea să fie motivată și eficientă. Ținând cont de aceste elemente copilul va reuși să-și formeze un stil de învățare pentru tot restul vieții.

Bibliografie:

1. Bontaș, I., *Pedagogie, (Metodele de învățământ pag.143-190)*, București, Editura ALL, 1994;
2. Oprea, C., L., *Strategii didactice interactive*, ed. a III-a, EDP, București, 2008.

STRATEGII DE DEZVOLTARE A MOTIVAȚIEI PENTRU ÎNVĂȚARE

DANIELA DOOGARU
C.Ș.E.I. PAUL POPESCU NEVEANU TIMIȘOARA

Motivația elevilor pentru învățare și identificarea celor mai reușite modalități de stimulare a acestora constituie o provocare importantă pentru activitatea mea profesională.

Încercând să identific cauzalitatea unui proces de învățare pozitiv, am adresat elevilor, din ciclul gimnazial, următoarea întrebare: *De ce învățați?*

Răspunsurile au fost diverse: pentru notă, pentru că mi s-a promis un telefon nou, pentru că așa trebuie, dacă mă întreabă alții ceva să știu să răspund, ca să mă lase părinții la calculator, ca să reușesc în viață, mă interesează, îmi place profesorul etc. Am rămas surprinsă de răspunsurile copiilor care, cu excepția ultimelor două răspunsuri, se situează în sfera motivației extrinseci. La vârsta gimnaziului elevii ar trebui să fie motivați și de structuri motivaționale intrinseci. Acestea sunt responsabile de plăcerea cu care se implică elevii în învățare. Un elev cu o motivație intrinsecă va lucra la o problemă de matematică pentru că este distractiv și îi face plăcere. Sau, o persoană cu o motivație interioară puternică va încerca să găsească soluții la o problemă datorită faptului că este extrem de implicat în ceea ce face.

Motivația intrinsecă se referă la motivația care vine din interiorul unui individ și nu din recompense exterioare, cum ar fi banii, cadourile sau notele de la școală.

Teoria autodeterminării studiază trei nevoi umane corelate:

- *nevoia de competență,*
- *de apartenență*
- *de autonomie.*

Când aceste nevoi sunt satisfăcute, starea personală de satisfacție și de evoluție socială se optimizează. Persoanele aflate în această situație sunt motivate intrinsec, fiind capabile să exploateze potențialitățile și să caute provocări din ce în ce mai mari. Conform Ryan & Deci *"Ființele umane pot fi proactive și implicate sau dimpotrivă, pasive și alienate, în funcție de condițiile sociale în care se dezvoltă și funcționează"*.

În aceste condiții, cu atât mai mult este necesară dezvoltarea motivației. Formele motivației: pozitivă și negativă, afectivă și cognitivă, intrinsecă și extrinsecă, sunt inegal productive, când sunt comparate în cadrul acestor diade. Motivația intrinsecă este superioară motivației extrinseci, dar dacă luăm în considerare și alți factori, cum ar fi vârsta elevilor, temperamentul, caracterul, vom constata că, la școlarii mici este mai productivă motivația extrinsecă, deoarece motivația intrinsecă - mult mai complexă, influențată de structurile de personalitate, nu s-a format.

Demersurile educaționale trebuie să fie centrate pe trecerea de la motivația extrinsecă la cea intrinsecă, deoarece motivația intrinsecă este optimă, include interes, exaltare și încredere, având ca rezultat creșterea performanței, a creativității, respectului de sine. Se pare că oamenii au, din naștere, o tendință către motivația intrinsecă, dar ea poate înceta dacă nu îi sunt prielnice condițiile. Teoria învățării cognitive (Ryan & Deci) susține că *"motivația intrinsecă se dezvoltă atunci când circumstanțele o permit"*.

În schimb teoriile evaluării cognitive sugerează în primul rând că *"factorii externi (recompensele materiale, termenele, supravegherea sau evaluarea) tind să diminueze sentimentul autonomiei, să producă o schimbare a cauzalității motivelor - de la interne spre externe - și să submineze motivația intrinsecă"*. (Gagne M, Deci E L., 2005).

În vederea stimulării motivației pentru învățare am exersat, diverse metode care au rolul de a crea fondul efectiv pozitiv și de a stimula motivația intrinsecă. De exemplu, o activitate interesantă a fost cea de predare a unor noțiuni de matematică prin intermediul dansului. Copii pot învăța figurile geometrice în timp ce le execută în cadrul unui dans. Treptat, în funcție de vârsta copiilor, se introduc diverse elemente, cum ar fi, de exemplu, diverse tipuri de triunghiuri, caracteristicile acestora s.a.

O altă metodă interesantă a fost „cafeneaua de învățare”, aceasta este o metoda de lucru pe grupe, fiecare grupă având de rezolvat o anumită sarcina de lucru, cursanții trebuind să treacă - pe rând, prin toate grupele. Profesorul are rolul de "gazdă" care stabilește sarcinile de lucru și îi servește pe cursanți cu suc, dulciuri, pentru a crea o atmosferă plăcută de lucru. De asemenea, în fiecare grup un participant îndeplinește rolul de "gazdă" - care prezintă noilor participanți sarcina de lucru și rezultatele obținute până atunci. În acest mod, elevii se implică în activitate în mod liber și totul se desfășoară într-un mod atractiv.

Evident că astfel de metode nu pot fi utilizate foarte des în activitățile didactice și nici la toate obiectele, dar pot fi adaptate și aplicate periodic. Ulterior aplicării unor metode de stimulare a motivației este necesară o analiză a rezultatelor acestora și în funcție de rezultate pot fi îmbunătățite. Elevii mai motivați se vor implica activ în învățare și vor obține rezultate mai bune.

Bibliografie:

1. Cuciureanu, M., *Motivația elevilor și învățarea*, 2015, București
2. *EDICT – Revista educației* (ISSN 1582 – 909X), ediția din ianuarie 2018, online
3. <http://rire.ctreq.qc.ca/la-motivation-scolaire-version-integrale>

EVALUAREA AUTOMATĂ CU AJUTORUL FORMULERELOR GOOGLE CU LIMITĂ DE TIMP

Prof. Ferdoschi Luminița Daniela
Liceul Teoretic "CAROL I Fetești"

Evaluare cu ajutorul formularelor Google este o metodă rapidă și modernă de evaluare online care constă în parcurgerea următorilor pași:

- elaborarea unui test de evaluare utilizând meniul Form din contul personal de Google Drive;
- atașarea la formularul test a suplimentului Timify.me – Timer for Google Forms;
- trimiterea testului către elevi prin e-mail, sau prin furnizarea link-ului la care se află testul;
- rezolvarea testului de către elevi și remiterea acestuia către profesor;

Secvența de lecție - Test interactiv folosind GOOGLE FORMS

Profesorul își accesează contul de Gmail, unde în Google Drive a realizat un test de evaluare cu ajutorul **Formulelor Google**.

Formularele Google permit introducerea următoarelor tipuri de itemi: cu răspuns scurt, cu răspuns sub forma unui paragraf, cu răspunsuri multiple, casete de selectare, dropdown, scară liniară, grilă cu mai multe variante, casetă de selectare sub formă de grilă, dată, oră.

După crearea testului se accesează suplimentul Timify.me.

Accesarea acestui supliment se folosește cu o adresa de gmail. Se configurează suplimentul astfel încât se stabilește timpul necesar rezolvării testului și se adaugă elevii clasei care vor primi testul.

Testul este trimis elevilor spre rezolvare prin intermediul unui link ce este furnizat de aplicația Timify sau prin e-mail (ceea ce presupune ca fiecare elev respondent să aibă un cont de e-mail).

Ordinea întrebărilor diferă de la un elev la altul, opțiune ce este stabilită de când este realizat testul, iar în cadrul testului se poate alege ca și răspunsurile să fie afișate într-o altă ordine de la un elev la altul.

Email	Info & Status
Click to enter	25 min - Submit anytime Quiz score & results visible Not yet started
Click to enter	25 min - Submit anytime Quiz score & results visible Not yet started

După ce testul a fost rezolvat, în Timify se poate vedea nota pe care a obținut-o fiecare elev, în cât timp a lucrat testul și dacă a fost tot timpul activ în testul respectiv.

Odată cu crearea și salvarea testului, în Google Forms, se crează automat o foaie pentru răspunsuri în format Excel.

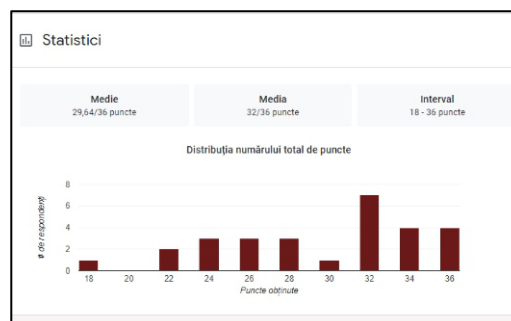
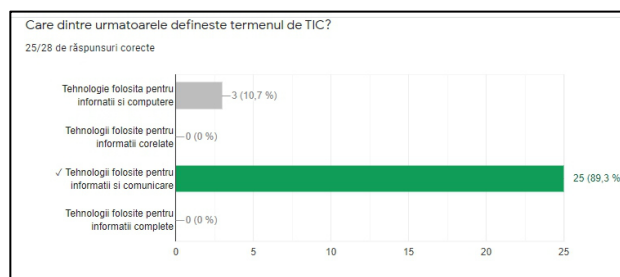
În momentul în care elevii dau trimiterea testului, numele fiecărui elev și răspunsurile date întrebărilor se înregistrează în foaia pentru răspunsuri. Acționarea meniului RĂSPUNSURI, permite vizualizarea unui REZUMAT al răspunsurilor (necesar pentru statistici) sau vizualizarea în mod INDIVIDUAL fiecărui răspuns dat de către elevi.

Respondent	Email	Info & Status
Hodos Andrei	Click to enter	20 min - Auto-close form Quiz score & results visible Started: 11:21 12 Oct 2020 Finished in time (15 min) Always in focus Score: 20
Arsenoiu Ionuț Gabriel	Click to enter	20 min - Auto-close form Quiz score & results visible Started: 11:21 12 Oct 2020 Finished in time (7 min) Always in focus Score: 24
Badea Eddy	Click to enter	20 min - Auto-close form Quiz score & results visible Started: 11:28 12 Oct 2020 Finished in time (20 min) Always in focus Score: 36

Email	Info & Status
Click to enter	50 min - Auto-close form Quiz score & results visible Started: 09:10 14 Oct 2020 Time over Unfocused 2 times
Click to enter	50 min - Auto-close form Quiz score & results visible Started: 09:06 14 Oct 2020 Time over Unfocused 7 times

Avantajele evaluării cu Google Forms

- profesorul trebuie doar să elaboreze itemii pentru test și să editeze testul;
- profesorul câștigă timp deoarece corectarea testelor se face cu ajutorul calculatorului;
- notele obținute pot fi trecute în catalog imediat;
- un test poate fi folosit la mai multe clase de același nivel, mai mulți ani la rând;
- profesorul poate limita timpul de răspuns pentru elevi, iar întrebările vin aleatoriu (fără pericolul de a copia unii de la alții);



Bibliografie

<https://www.youtube.com/watch?v=hOx6vtidPE4>

<https://www.google.com/edu/>

<https://iteach.ro/experiencedidactice/evaluarea-didactica-folosind-aplicatiile-google-forms-si-flubaroo>

Dansul ca artterapie



Prof. logoped-psiholog **Gardin Beatrice Simona**
Centrul Școlar Pentru Educație Incluzivă Brașov

Proiectul educațional „Dansez cu tine și pentru tine”, în care s-a aplicat terapia prin dans și muzică, demonstrează faptul că, aceste două tehnici creative, ocolesc filtrele logice și analitice ale minții, și își croiesc drum spre comorile ascunse ale sufletului.

Asfel am **constituit un grup partenerial** care să promoveze valori comune la nivelul beneficiarilor implicați și care să permită formarea deprinderilor motorii și senzoriale, realizând un proiect educațional.

În cadrul proiectului a luat ființă o formație de dansuri populare, care, s-a numit la început ***TUC***, apoi ***DRAGUL***. Această formație reunește copii cu dizabilități, elevi voluntari și cadre didactice.

Dansul este una dintre cele mai distractive forme de activitate fizică pe care le poate face copilul. El folosește constant și echilibrat toate grupele de mușchi și ajută la tonifierea musculaturii și la o creștere, la o modelare armonioasă a corpului. În timpul dansului se formează și se stimulează funcții importante implicate în dezvoltarea fizică a copilului: **coordonarea, forța, echilibrul, flexibilitatea**.



În cadrul acestui proiect, prin intermediul tehnicilor creative aplicate, copiii au învățat :

- *să se adapteze la situații și locuri noi,
- *să respecte reguli,
- *să ajute și să se lase ajutat,
- *să asculte, să respecte și să-și exprime nevoile, emoțiile și și-au dezvoltat
- *sentimentul de apartenență la grup .

Dansul :

- ♥ **Ajută la concentrare!** - prin antrenamente și repetiții, îi ajută să asculte de instrucțiunile oferite și să realizeze mișcările pe rând și cu răbdare, îmbunătățindu-și concentrarea.
- ♥ **Este o formă de relaxare și distracție!** Pe lângă beneficiile fizice și psihologice pe care le are dansul asupra copilului, nu este de neglijat nici factorul destindere și buna dispoziție. Are rolul de a scădea nivelul

de anxietate al copiilor, pentru că dansul este până la urmă și un mod de descarcare psihologică și de comunicare a trăirilor, prin limbaj nonverbal.



♥ ***Li ajută să își dezvolte abilitățile sociale!*** Integrarea copilului într-o formație de dans înseamnă din start integrarea lui într-o mică comunitate. Copilul poate lega prietenii și învăța cum să socializeze în grupuri. Interacțiunile cu ceilalți copii sunt esențiale în dezvoltarea socială a copilului.

♥ ***Le dezvoltă încrederea în forțe proprii și stima de sine!*** Dansul are un impact pozitiv din punct de vedere emoțional asupra copiilor. Ei învață să facă față expunerii publice și interacțiunilor sociale și cu fiecare reușită sau progres își

consolidează încrederea în sine.

♥ ***Li ajută să devină responsabili!*** Copiii învață să se adapteze în grupuri, își dezvoltă sentimentul de apartenență la grup și învață să respecte reguli, să ajute și să se lase ajutat, să asculte, să respecte și să-și exprime nevoile, emoțiile.



♥ ***Le îmbunătățește memoria!*** Dansul în grupuri organizate presupune o rutină, pași de dans prestabiliți și multe alte reguli care pun la lucru memoria copilului. Cei mici trebuie să rețină un ansamblu de mișcări în realizarea unui dans, iar prin repetiții continue, memoria le este stimulată.

Între joc și învățare nu există o delimitare precisă, ci mai degrabă o punte de legătură.

Prin mișcarea bine organizată și structurată, cadrul didactic le poate deschide elevilor calea spre un organism sănătos, capabil să asimileze informații noi din spațiul și universul ce-i înconjoară.

Activitățile se desfășoară sub formă de meloterapie, una din terapiile foarte utilizate de specialiști în diverse tulburări psihice. Terapia prin muzică, sunetele și ritmul devin instrumente cu ajutorul cărora se dezvoltă creativitatea, se intră în contact cu sinele și se tratează diverse probleme de sănătate, cum ar

fi :anxietate, durere cronică, hipertensiune, dificultăți de învățare specifice copiilor cu tulburări de dezvoltare.

Seriozitatea și curajul de a demonstra că *"și noi putem"*, ne-au îndemnat să participăm la diferite concursuri locale, zonale și naționale.

Emoția a fost prietenul nostru cel mai bun!

Formația noastră , a făcut cinste școlii fiind prezentă și în mass-media, la PROTV,dansând în direct la emisiunea *La Maruță*



Oriunde am fost prezenți, echipa noastră a impresionat prin seriozitate, profesionalism și prin frumusețea zâmbetului regăsit pe chipul copiilor noștri.



Integrarea R.E.D. in lecția de Dezvoltare personală

Schiță de proiect

Prof. inv. primar, Gheldi Filis

Școala Gimnazială Nr. 12 "B.P.Hasdeu" Constanța

Clasa a II-a

ARIA CURRICULARĂ: Consiliere și orientare

DISCIPLINA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Dezvoltare personală

TIPUL LECȚIEI: mixtă

Subiectul : Am încredere în mine! (Atitudinea pozitivă față de sine)

Competente specifice:

2.2. Transmiterea unor mesaje verbale și nonverbale simple despre propriile experiențe de viață;

2.3. Explorarea abilităților de relaționare cu ceilalți.

Obiective operationale :

O1- să redea în cuvinte proprii evenimentele filmului;

O2- să identifice soluțiile găsite de personaj pentru rezolvarea unei situații dorite;

O3- să analizeze mijloacele cu care personajul și-a îndeplinit scopul propus;

O4- să descrie aspectele pozitive redată prin intermediul personajului;

O5- să argumenteze mesajul transmis de evenimentele prin care trece personajul.

Strategii didactice:

Metode și procedee: conversația, explicația, problematizarea, dezbateră, jocul de rol;

Mijloace didactice: laptop, videoproiector;

Forme de organizare: frontal, individual.

Forme și tehnici de evaluare: observarea sistematică a comportamentului elevilor, aprecierea verbală, autoevaluarea, analiza produselor activității

Bibliografie:

- Programa școlară pentru disciplina DEZVOLTARE PERSONALĂ, Clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a, aprobată prin ordin al ministrului Nr. 3418/ 19.03.2013;
- *Inteligența emoțională* – Daniel Goleman, Editura Curtea Veche, 2014
- www.youtube.com
- <https://wordwall.net/resource/>

- **Desfășurarea activității**

Captarea atenției

Joc Wordwall "Roata emotiilor" - elevii vor recunoaște o emoție, pe care să o imite.

Jocul <https://wordwall.net/resource/2522897/roata-emotiilor>

Anunțarea temei și a obiectivelor

Se anunța tema : "Am încredere în mine! (Atitudinea pozitivă față de sine)"

Vom viziona un filmuleț "Soricelul și Luna" și apoi vom învăța cum să avem încredere în noi, în deciziile pe care le luăm, cum să avem o atitudine pozitivă față de ceilalți.

Dirijarea învățării

<https://youtu.be/BVQP9UNNYLM>

Film

Se vizionează filmulețul „Soricelul și Luna”. Se poartă discuții pe marginea acestuia:

Ce îsi dorea foarte mult Soricelul? (*Sa ajunga pe Luna.*)

De ce a refuzat bucata de cascaval oferita de tatal lui? (*I –a aratat tatalui ca Luna este roata de cascaval pe care doreste sa ajunga.*)

Ce puteti sa spuneti despre atitudinea tatalui fata de Soricel? (*A avut incredere in el, l-a ajutat, l-a sprijinit: i-a construit o racheta din recipientul pentru sare, a tras draperia pentru a fi intuneric, a aprins becul si cu ajutorul unei pâlnii a simulat Universul, cu Luna si stele.*)

Argumentati cum a reusit sa-si indeplineasca visul soricelul? (**A avut încredere el** ,ca poate realiza ce si-a propus.)

Care sunt solutiile gasite de Soricel? (*A folosit obiecte din jurul lui, sticla de sare, becul, pâlnia.*)

Care este sentimentul pe care îl are Soricelul cand i-a demonstrat ca a reusit " sa ajunga pe Luna"? (*A crescut încrederea în el, a dovedit ca are o atitudine pozitiva față de sine .*)

Obținerea performanței

Joc: SĂ DESFACEM NODURILE!

Scop: de încredere

Materiale necesare: o chingă, sfoara

Reguli și Detaliere: se fac cât mai multe noduri simple, succesive, pe chingă (nu foarte strânse!). Apoi chinga trece pe rând la fiecare jucător, care desface un nod și spune o părere sau ce a învățat el în lecția respectivă, după care dă chinga vecinului. Acțiunea se repetă până se desface ultimul nod.

*Încheierea activității*

Se va interpreta cântecul *Pot si singur(a)* , <https://youtu.be/qwQJ2pjcRjc> ,pentru a se sublinia încrederea în forțele proprii.

Sugestii de adaptare la categorii de elevi în risc:

- crearea unui climat afectiv pozitiv;
- formularea unor sarcini diferențiate;
- aprecierea permanentă.

Resurse RED:

<https://wordwall.net/resource/2522897/roata-emotiilor>

<https://youtu.be/BVQP9UNNYLM>

<https://youtu.be/qwQJ2pjcRjc>

EDUCAȚIA TRADIȚIONALĂ VERSUS EDUCAȚIA MODERNĂ

Prof.înv.primar Haralambi Liuba
Liceul Teoretic „Lucian Blaga”Constanța

Societatea în care trăim se află într-o continuă dezvoltare în toate domeniile, astfel fiind necesară și evoluția oamenilor care trăiesc în ea. La baza societății este situată, indiferent de aria la care ne raportăm, educația. Educația a însoțit istoria omenirii de-a lungul timpului, asigurând transmiterea cunoștințelor, a deprinderilor și descoperirilor din generație în generație. Aceasta reprezintă o condiție a evoluției. Deprinderile de studiu pe care și le formează elevii dezvoltă gândirea și imaginația lor, capacitatea de analiză și de sinteză. Ele pun bazele stilului muncii intelectuale. În prezent, elevii trebuie să treacă peste o mulțime de provocări, să fie pregătiți să rezolve problemele cu care se confruntă și să se adapteze noilor tehnologii.

Ce înseamnă de fapt tradițional ?

Un cadru tradițional reprezintă același cadru în care au învățat și generațiile trecute. Acesta se referă la o clasă în care elevii stau câte doi în bancă, așezați pe rânduri paralele în fața unui profesor . Predarea este realizată prin simpla dictare, eventual, prin scrierea pe tabla neagră, clasică. Ora se bazează pe transmiterea a cât mai multe informații, de cele mai multe ori nefolositoare. Școala tradițională oferă cantitate , nu calitate în ceea ce privește informațiile. După cum știm, nici spațiul în care se desfășoară orele de curs nu este modern. Cele mai multe școli nu dispun de o dotare adecvată cerințelor zilelor noastre.

Școala este cel mai prețios spațiu în care ne putem dezvolta, atât pe plan intelectual cât și fizic. Din perspectiva mea, și de aceea consider că ar trebui făcută și întreținută în așa fel încât studiul și dezvoltarea să se facă într-un mod armonios. Prefer școala reală, însă modernă și atractivă. Prin modern mă refer la faptul că ar fi necesare unele dotări în orice școală, cum ar fi : laptopuri sau calculatoare personale , materiale auxiliare pentru înțelegerea și aplicarea informațiilor teoretice dar și o igienizare totală a întregii școli, și nu în cele din urmă cei mai pregătiți și experimentați profesori. Nu îmi doresc o școală virtuală , deoarece aceasta ar forma oameni nesociabili și sedentari, care nu ar reuși să progreseze foarte mult de-a lungul vieții.

Cum ar arata o școală modernă ?

- Elevii sunt pretutindeni în clasă.
- Ei se grupează / sunt grupați potrivit opțiunilor de studiu și resurselor asigurate de profesor.
- Elevii privesc unii la alții, față în față. Ei comunică. Toți au șansa dialogului efectiv.
- În parteneriat cu profesorul ei vor găsi răspunsurile...

Procesul de predare și învățare se întemeiază pe câteva direcții principale, în jurul cărora ne construim și ne îmbunătățim constant întreaga activitate.

- **Unicitatea fiecărui copil.** Dezvoltăm inteligențele multiple ale copiilor, respectând ritmul și capacitatea de dezvoltare a fiecărui elev, modul său de a gândi și acționa, interesele și motivațiile lui etc.
- **Interactivitatea.** Copiii învață ceea ce trăiesc, educația este un proces viu și în continuă mișcare, de aceea orele de clasă sunt interactive și se adresează experienței elevului, indiferent de disciplină.
- **Mediul stimulativ.** Urmărim expunerea elevilor unei palete mari de posibilități și experiențe de învățare.
- **Învățarea și dezvoltarea.** Toate domeniile de educație și dezvoltare au o importanță egală și sunt interconectate pe tot parcursul educațional.
- **Perfecționarea.** Motivăm și încurajăm depășirea limitelor și evoluția armonioasă a tuturor abilităților elevului, până la atingerea potențialului maxim.

Metodele interactive:

- creează deprinderi;
- facilitează învățarea în ritm propriu;
- stimulează cooperarea, nu competiția;
- sunt atractive, pot fi abordate din punct de vedere al diferitelor stiluri de învățare .

Învățarea digitală a ajuns să joace un rol crucial în educație. Cum? Prin faptul că îi face pe elevi să devină mai interesați să învețe și să-și extindă orizonturile.

Instrumentele digitale și tehnologia contribuie la dezvoltarea abilităților eficiente de învățare a elevilor. Aceștia devin capabili să identifice ceea ce au nevoie pentru a învăța, găsesc și utilizează resursele online, și aplică informațiile utile. Acest lucru le sporește eficiența și productivitatea. Elevii care explorează întrebări deschise folosindu-se de propria imaginație și logică, învață să ia decizii mai coerente, spre deosebire de memorarea temporară a lecțiilor din manual.

Deoarece învățarea digitală este mult mai interactivă, mai ușor de reținut și asimilat decât manualele voluminoase, putem spune cu certitudine că digitalizarea reprezintă un context mai bun, care oferă o perspectivă mai largă și activități mult mai atractive decât metodele tradiționale de învățământ, dar să nu uităm și de faptul că o bună parte de informație din internet este falsă sau nevalabilă, lucru pe care o carte niciodată nu îl va oferi cititorilor.

CONCLUZIE

Metodele educaționale tradiționale nu trebuie înlocuite ci perfecționate.

Vor exista în continuare cursurile tradiționale împreună cu instrumentele și tehnologia digitală, dar materialele de curs ar trebui să reprezinte un supliment al activităților. Astfel, orele sunt mai eficiente, punându-se accent pe dezvoltarea materiei prin discuții și angajarea în activități care au la bază comunicarea și cooperarea între studenți. Vorbind despre implementarea educației digitale în mediul învățământului avem impresia că aceasta ar însemna excluderea celei tradiționale, însă cu toate avantajele ei, educația digitală nu ar supraviețui fără cea tradițională, deoarece un calculator, telefon, tabletă niciodată nu ar putea înlocui sfatul sau îndrumarea unui profesor.

Bibliografie

- 1.DUMITRU I. *Dezvoltarea gândirii critice și învățarea eficientă*, Timișoara: Ed. de Vest, 2001.
2. IONESCU M., RADU I., *Didactica modernă*, Cluj-Napoca: Ed. Dacia, 2001.
- 3.<https://blog.scoala365.com/2018/11/22/beneficiile-educatiei-digitale-vs-metodele-educatiei-traditionale/>.
- 4.<https://edict.ro/studiu-comparativ-intre-metodele-traditionale-si-moderne-utilizate-in-procesul-de-predare-invatare>

Școala românească în online

Prof. Inv. primar Huma Simona

Liceul Teoretic „Vlad Țepeș”

„Informatica nu are limite. Iată un calculator capabil să scrie cărți. Iată un altul, dispus să le citească.”

(aforism de Vasile Butulescu din « Imensitatea punctului »)

În contextul actual când lumea contemporană tinde să se transforme într-o societate informațională apare nevoia de cunoaștere și la nivel informațional prin utilizarea calculatorului în educație, prin crearea de competențe digitale care vor oferi tinerilor o pregătire diversificată în viitor.

Apariția calculatorului ca sursă de învățare, diversificarea mijloacelor digitale moderne în scop evolutiv, pătrunderea hardware-ului și software-ului în România reprezintă o permanentă provocare pentru educație.

Dacă facem o scurtă trecere în revistă a meseriilor de bază, vom constata că nu există domeniu de activitate unde să nu se prelucereze sau să nu se transmită informații, unde să nu existe nevoia de cunoaștere a modului de utilizare a conținutului informatic. În prezent, avem accesul deschis la resurse educaționale, facilitate desigur de tehnologiile informației și ale comunicațiilor cu scopul de a dobândi competențe și cunoștințe care să ne permită să evoluăm, să ne formăm și perfecționăm, să participăm activ în societatea românească bazată pe cunoaștere. Este unul din avantajele de care ar trebui să beneficieze atât elevii/studentii, cât și profesorii/adulții în vederea accesului la educație, la schimbul de resurse on-line, pentru consultare personală sau profesională.

Informatica este studiul lucrului individual, al creării de competențe și priceperi proprii, al dezvoltării deprinderilor de a lucra singur și de a crea un mod de gândire aparte. Astfel, se va pune accentul pe disponibilitatea de a rezista unui efort intelectual, pe puterea de concentrare, de rezolvare de probleme, de manipulare a informației.

Datorită acestui „cumul de informație” la care suntem supuși inevitabil, trebuie să deținem competențe digitale pentru a face față trend-ului, pentru a deține controlul și a fi stăpâni pe situație.

În ceea ce privește mediul școlar, elevul trebuie să se adapteze cerințelor școlii, să aibă capacități de lucru cu calculatorul, să știe să manipuleze informațiile pe care le deține, să colaboreze cu profesorul astfel încât să achiziționeze cunoștințe pe care, treptat, le va pune în practică. Introducerea în școală a tehnologiilor informației și ale comunicării duce la schimbări importante în procesul de învățământ. Actul de învățare nu mai reprezintă în totalitate munca profesorului, ci rodul interacțiunii elevilor cu calculatorul și al colaborării profesorului cu clasa de elevi. Se constată faptul că gradul de atractivitate al cursului sau al activităților școlare și extrașcolare crește datorită utilizării calculatorului în proiecte educaționale (ex. prezentarea regiunilor Franței), prezentări multimedia (ex. Ziua Francofoniei, Ziua Educatorului, Ziua Europei), conținut predat (ex. folosirea documentelor audio-video în predarea timpului viitor simplu la ora de limbă franceză, dezvoltarea competențelor orale cu ajutorul lecțiilor de audiere).

În rândul profesorilor, conceptul de *e-learning* câștigă teren. Deoarece performanța în învățare este determinată în mare parte de strategii de instruire și demersuri didactice bine conturate, cadrele didactice caută să se adapteze mediului școlar modern. Din dorința de a evolua, de a transmite elevilor conținut informațional nou, profesorii aleg să participe la programe de formare profesională, să se documenteze, să se înscrie în forumuri de discuții pe teme de interes școlar, să acceseze materiale existente pe diverse medii de stocare (dischete, cd-uri interactive, să descarce materiale didactice găsite pe diferite site-uri educaționale), să parcurgă etapele necesare dezvoltării personale, să creeze teste on-line, bareme de corectare, matrici, planuri remediale, scheme de progres cu diagrame care le vor ușura munca didactică. În activitatea desfășurată, profesorii folosesc calculatorul ca suport pentru obținerea abilităților de lucru. Sunt deschiși la tot ce presupune inovație în educație pentru a livra cunoștințe moderne de actualitate astfel încât elevii să facă față, pe viitor, testelor de evaluare (evaluări anuale, examene de capacitate, de bacalaureat, olimpiade și concursuri școlare), dar și mediului lucrativ când vor urma o carieră.

Se pot remarca, astfel, valențele benefice pe care le are internetul în actul de predare-învățare-evaluare, necesitatea accesului la informație, adaptarea rapidă la nou. Chiar dacă se configurează ideea că elevii asociază, din ce în ce mai des, internetul cu un veritabil profesor, calculatorul nu va înlocui niciodată total acțiunea profesorului, rolul acestuia neputând fi ignorat, fiind mai mult decât constructiv.

**Bibliografie :**

- <https://scoalanationala.ro/>
- <https://www.edupedu.ro/a-fi-sau-a-nu-fi-despre-scoala-romaneasca-online/>
- <https://www.hotnews.ro/stiri-educatie-24373276-scoala-romaneasca-pandemie-intre-compromis-haos-spun-elevii-profesorii-elevii-despre-invatamantul-hibrid-online.htm>

Jurnal reflexiv clasa I- CLR

P.Î.p. Ion Maria -Mirela

Școala Gimnazială Nr. 3 Mangalia

Aria curriculară: Limbă și comunicare

Disciplina: Comunicare în limba română

Clasa: I

Unitatea de învățare: Rapsodii de primăvară

Subiectul: Sunetul ge și grupul de litere ge /Ge

Tipul lecției: însușire de noi cunoștințe/formare de priceperi și deprinderi

Durata: 2x45 minute

Ce am intenționat?

Obiectivele operaționale urmărite pe parcursul celor două ore:

- Să identifice sunetul „ge” cuprins în diferite poziții, în cuvinte;
- Să asocieze sunetul „ge” cu grupul de litere corespunzător;
- Să formeze cuvinte care conțin grupul de litere „ge” mic de tipar/ „Ge” mare de tipar;
- Să identifice cuvintele dintr-o propoziție dată, silabele dintr-un cuvânt și sunetele dintr-o silabă;
- Să citească corect, conștient cuvinte, propoziții care conțin grupul de litere „ge”;
- Să alcătuiască propoziții din 3 -5 cuvinte;
- Să scrie grupul de litere „ge”/ „Ge” de mână, prin unirea corectă a elementelor din care acesta este compus acest grup;
- Să copieze corect cuvinte și propoziții;
- Să transcrie corect cuvinte și propoziții;
- Să ordoneze cuvintele date pentru a obține propoziții;
- Să formuleze întrebări și răspunsuri pe baza textului citit.

Modul de realizare

1. Prima oră

- Reactualizarea sunetului și a literelor învățate anterior – pe tablă sunt așezate litere magnetice, copiii alcătuiesc cuvinte care cuprind litera g mic de tipar și G mare de tipar / sunetul g;
 - *din cartea "Să învățăm cu Moș Arici" se completează careul de cuvinte
- Verificarea cantitativă și calitativă a temei;
- Captarea atenției se face prin metoda interactivă "Ghicitorile"ghicitori-de comparație despre geam, geamantan, degete, mărgelile (copiii alcătuiesc ghicitori după imaginile date). Se solicită copiilor să identifice jetonul cu imaginea unui obiect care are același înțeles cu cuvântul valiză ;
- Se cere copiilor să alcătuiască o propoziție cu cuvântul geamantan, iar prin metoda fonetică analitico-sintetică se analizează cuvântul *geamantan* ;
 - * se desparte cuvântul în silabe, se identifică sunetele cuprinse de fiecare silabă.
 - *Se repeta cuvântul geamantan și se identifică sunetul inițial,

- Anunțarea temei și a obiectivelor pe înțelesul copiilor;- Sunetul ge și grupul de litere ge mic de tipar și de mână
 - Exerciții de pronunție corectă a sunetului nou
 - Jocul: „Cine spune mai repede?” – Geanina geluiește gemurile gemoase.
 - Identificarea sunetului nou, cuprins în diferite poziții, în cuvinte:
 - Caută intrusul: gutuie, gară, gem, grijă (sunetul ge inițial);
deget, degetar, greier, degețel (sunet median)
sparge, plânge, coace, merge (sunet final)
 - intuirea literelor corespunzătoare grupului de litere ge
 - se intuiesc și se denumesc imaginile de pe jetoane ;
 - se formează cuvinte noi cu ajutorul silabelor (litere magnetice)
 - se citesc, în șoaptă și ritm propriu, primele trei coloane cu cuvinte din cartea "Să învățăm cu MoșArici", apoi fiecare cuvânt este citit de câte un elev.
 - grupului de litere ge – se intuiesc literele și se reactualizează elementele componente – liniuță de sprijin, un oval, o buclă pe două rânduri, o buclă pe un rând, un bastonaș cu întorsătura în jos, legate între ele.
 - Intuirea asemănărilor și deosebirilor cu grupul de litere ce (Diagrama VENN)
 - Scrierea grupului de litere de către învățătoare pe tablă cu liniatura tip I. Doi elevi sunt solicitați să scrie la tablă, apoi elevii trasează în aer, pe podul palmei cu ochii închiși etc.
 - Exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinii.: Evantaiul, Broscuța înotă, Ploaia, Fluturile,desene cu degetul
 - Adoptarea poziției corecte în bancă și a instrumentului de scris, așezarea caietului, data zilei, așezarea în pagină a alineatului, spațiul dintre litere.
 - Scrierea primelor trei grupuri, apoi continuă două rânduri complete.
 - copierea cuvintelor geam, sânge, merge, curge și a propoziției *Angela șterge geamul*.
 - ”Cuvinte..... potrivite”- să scrie câte trei cuvinte care pot fi asociate cu cuvântul **geamantan** și **rege**.

. Ora a doua

- recitirea coloanelor de cuvinte din cartea "Să învățăm cu Moș Arici"
- exerciții de corelare a ritmului respirator cu cititul: Regula lui 5-5" inspirăm, 5"reținem aerul, 5" expirăm șuierând, 5"relaxăm;
- citirea în șoaptă, în ritm propriu, a textului **Georgeta și degetarul**
- citirea selectivă a textului: Citește primul alineat ca un robot/, Citește al treilea alineat ca un rege/, Citește a doua propoziție gemând de durere/, Surorile gemene să citească ultima propoziție ca ...gemenii (prima născută citește, iar următoarea citește același cuvânt);
- Propozițiicrescătoare - pe caiet, (după scrierea datei și a titlului) copiii vor scrie propoziția simplă **Georgeta caută**. Se cere copiilor să mărească cu unu numărul de cuvinte din propoziție- **Georgeta caută degetarul** ., apoi să mai adauge un cuvânt-**Georgeta caută degetarul bunicii**.
- Evaluarea- metoda interactivă Cubul
- 1. Descrie – Citește din text propoziția în care este descrisă Georgeta.
- 2. Compară- Spune asemănările și deosebirile dintre cuvintele *degetar* și *deget*

3. Asociază – Scrieți trei cuvinte ce pot fi asociate cu cuvântul *degetar*
 4. Analizează- Câte litere și câte sunete sunt cuprinse în cuvântul **degetar**
 5. Aplică – Transcrieți propoziția în care este scris un cuvânt alintat.
 6. Argumentează- Scrie cuvântul potrivit expresiei – *Îmi dă o mână de ajutor.*
- se reamintește grupul de litere învățat, se explică tema pentru acasă.

Rezultatele obținute:

- însușirea citit-scrisului se realizează mai ușor dacă sunt create situații de învățare ce dezvoltă capacitatea de comunicare orală și scrisă.
- utilizarea metodei fonetice analitico – sintetică în predarea noului sunet a determinat însușirea acestuia de către copii;
- copiii au fost motivați să citească și să scrie corect;
- utilizarea unui material didactic colorat și ușor de manipulat a atras elevii în rezolvarea sarcinilor de lucru;
- copiii au citit cu ușurință textul și au făcut dovada că l-au înțeles. Textele simple, cu cuvinte ușoare și propoziții scurte permit mărirea câmpului de citire;
- pregătirea motrică a copiilor pentru scris prin exercițiile propuse, a permis susținerea efortului fizic solicitat de scris.
- toți copiii și-au dus la bun sfârșit sarcinile de lucru;-citirea selectivă le-a focalizat atenția și a eliminat memorarea textului;

Reacțiile elevilor:

- copiii au fost încântați să rezolve toate sarcinile de lucru, fiind nerăbdători să afle ce alte provocări vor primi;
- copiii au fost receptivi și chiar și-au ajutat colegii în realizarea unor sarcini;
- la sfârșitul lecției, elevii și-ar fi dorit ca aceasta să dureze mai mult și că timpul a trecut prea repede.

Feedback oferit elevilor:

- copiii au primit pe caiet ștampila COOL pentru scrierea corectă și îngrijită;
- copiii care au avut nevoie de ajutor au fost corecți și stimulați cu încurajări;
- copiii care au citit variat respectând tonul și intonația, au fost recompensați cu aplauze;

Posibile îmbunătățiri:

- utilizarea mai multor resurse educaționale deschise,
- utilizarea, de către toți copiii, în cea de a doua oră, a tabletelor, pentru a putea juca concomitent jocuri de pe diferite aplicații;

Propuneri pentru data viitoare:

- la fiecare lecție în care predau o literă/grup de litere să am o fișă cu un cuvânt al zilei. Pe această fișă să se regăsească exerciții care să vizeze cele opt competențe cheie;

Bibliografie:

*** *Programa școlară pentru disciplina Comunicare în limba română- clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a, 2013*

1. Bălan. O. – *Strategiile învățării citirii la clasa pregătitoare și clasa I* -Editura Cadrelor Didactice, Bacău, 2015;
2. Casangiu, Larisa Ileana- *Repere în organizarea procesului didactic la disciplina Limba și literatura română, în învățământul primar*- Editura Nautica, Constanța, 2008

Rolul întăririlor pozitive în educarea elevilor

Prof.înv.primar Ionescu Daniela Georgeta

Școala Gimnazială nr.79, București

S-a constatat că dezaprobarea comportamentelor negative, respectiv corecția fizică sunt forme ce se centrează pe comportamentul nedorit și nu îl învață pe copil cum să se comporte adecvat. Alte forme de disciplinare neadecvată sunt comenzile de genul "stai jos și nu vorbi!", „să nu te mai aud!” sau afirmațiile explozive "ai intrat într-un necaz mai mare decât crezi!", „stai să vezi ce pățești!”.

Nu sunt de folos nici criticile "numai atât poți?" sau amenințările "dacă nu te potolești vei fi pedepsit" sau aprecierile depreciative "vei învăța vreodată faci ceva bine?". Uneori se întâmplă ca aceste metode să aibă rezultate dar mult mai adesea ele generează frustrare, o stimă de sine scăzută și chiar o dorință de răzbunare.

La polul opus este disciplinarea pozitivă care trebuie să îl învețe pe copil auto-controlul și încrederea în sine prin concentrarea asupra lucrurilor pe care părinții și profesorii doresc să le transmită. "Ea este baza pentru orientarea copiilor asupra modului în care pot fi în armonie cu ei înșiși, cum să își înțeleagă propriul comportament, cum să aibă inițiativă, să fie responsabili pentru propriile alegeri. Părinții pot să își amintească de primii ani de viață ai copilului, cum l-au învățat să ridice mânuțele, să bată din palme, să meargă fără a lovi sau a amenința. Încurajarea e o modalitate eficientă de recompensare a copilului, care îl stimulează să învețe, iar încurajarea unui comportament adecvat ajută la construirea stimei de sine", spune Andreea Biji, psiholog în cadrul Salvați Copiii. Atunci când ignorăm un comportament neadecvat, cum sunt crizele temperamentale, plânsul pentru a obține ceva ce i-a fost refuzat, îl ajutăm pe copil ce e autocontrolul, deoarece nu obține atenția celor din jur prin comportamentul pe care îl are.

De cele mai multe ori, prin pregătire, măiestrie pedagogică și entuziasm, profesorul realizează o interacțiune pozitivă cu elevii, acesta favorizând procesul didactic. Dragostea pentru copii, tactul pedagogic, autocontrolul, empatia, competența, spiritul de echitate, alegerea de activități atractive la lecție și talentul de a trezi interesul elevilor pentru proiecte de cercetare (eventual și prin exemplul personal), ușurința de a se adapta la neprevăzut și nerenunțarea în fața greutăților, exigența și constanța în cerințele formulate, ca și priceperea de a se realiza o corectă evaluare a performanțelor elevilor sunt tot atâtea calități care asigură eficiența muncii la catedră, producându-i educatorului satisfacție, trăire stimulatoare pentru noi și noi eforturi în scopul perfecționării stilului de muncă. O metodă de învățare sau modificare a comportamentului copilului, dacă transmite doar o informație sau oferă un feedback negativ, nu funcționează în cele mai multe situații. Disciplinarea pozitivă reprezintă una dintre metodele cele mai eficiente ce se poate aplica în cadrul scolii, prin care copiii învață comportamente pozitive pentru tot restul vieții. Îl ajută pe copil să crească și să se dezvolte armonios, echilibrat și sănătos din punct de vedere emoțional și social. Disciplina pozitivă

elimină pedeapsa care este o formă de atac și de abuz la o persoană. Strategiile de disciplinare sunt specifice pentru următoarele trei categorii de situații:

- În învățarea unui comportament nou folosim ca metode modelarea și învățarea. În aplicarea cu succes a învățării este esențială observarea micilor progrese, care, chiar dacă par nesemnificative, trebuie mai întâi recompensate, iar apoi consolidate. Aceasta presupune efort și munca repetată, dar rezultatele vor fi pe măsură.

- În consolidarea unui comportament după ce ne-am asigurat că un comportament a fost învățat, e necesar să aplicăm tehnici care duc la persistența comportamentului în timp: recompensa și controlul mediului. Cu cât sunt mai naturale recompensele pe care le utilizăm, cu atât e mai mare șansa consolidării și persistenței comportamentului țintă. Dacă îi vom da mereu copilului aceeași recompensă s-ar putea ca la un moment dat să se plictisească de ea, și să nu mai aibă efectul pe care l-a avut la început. Cu cât i-a lipsit mai mult acel lucru cu atât va avea un efect mai mare ca și recompensă. Recompensele vor fi mai puțin materiale, oprindu-ne asupra celor care îl motivează pe elev în activitatea sa nu pentru valoarea materială. Prin urmare, în alegerea recompenselor trebuie să avem în vedere acest lucru. Putem să oferim lucruri simple, pe care le avem la îndemână și sunt atractive pentru copil (ex. buline, steluțe).

Opușă recompensei, pedeapsa presupune exercitarea unui control exterior, prin forță, asupra copiilor cu scopul de a le modifica un comportament problematic și se recurge la manifestarea unor forme de abuz fizic și emoțional. Deși adultul nu dorește să recurgă la astfel de metode, pentru că nu par a fi cele mai potrivite. Totuși, de cele mai multe ori profesorii aleg să disciplineze în acest fel din mai multe motive: au primit ei înșiși același „tratament” când au fost copii, nu cunosc nici o altă metodă prin care să obțină rezultatul așteptat, cred în eficiența pedepsei, sau uneori sunt încurajați de părinții elevilor.

Apariția imediată a efectului pedepsei poate funcționa ca o recompensă pentru cel care o folosește și, prin urmare, poate duce la utilizarea ei abuzivă. De exemplu, dacă îl pedepsește pe copil punându-l la colț pentru că se juca prea gălăgios, profesorul obține ca beneficiu imediat încetarea gălăgiei în clasă. Fără să-și dea seama, profesorul nu mai caută alte soluții la o situație nedorită, fiind tentat să o rezolve rapid prin pedepsirea celui care a produs-o. Pedeapsa poate modela comportamentul celui pedepsit. Adesea au fost situații în care „copiii problemă” ai unei clase au fost „creați” de modul în care dirigintele sau învățătorul au reacționat în rezolvarea problemelor de disciplină ridicate de aceștia. Se ajunge ca orice problemă de disciplină apare să fie opera aceluiași elev chiar dacă acesta nici nu știe despre ce a fost vorba. Iată deci, că strategia pe care o va aplica profesorul la clasă trebuie bine gândită pentru ca să nu avem astfel de situații.

O serie de studii au evidențiat, în mod repetat, că acei copii care au fost martorii sau ținta unor pedepse excesive tind să recurgă ei înșiși la pedepsirea oamenilor din jurul lor. Uneori, exprimarea pedepsei poate fi amânată până când devin ei înșiși adulți și intră în rolul de părinți. Mediul în care trăim influențează modul de manifestare a comportamentului. Am observat de nenumărate ori că un comportament al copilului se manifesta doar într-un anumit mediu sau în prezența anumitor persoane. De aceea, o condiție importantă în realizarea disciplinei prin întărire pozitivă este existența unei bune relații cu familia de proveniență a elevului. Strategiile aplicate de profesor trebuie să aibă continuitate și acasă pentru a fi viabile. Profesorul trebuie să fie informat în legătură cu orice schimbare ce ar putea influența comportamentul elevului. Sunt situații în care starea de sănătate sau conflictele dintre părinți își pun amprenta în mod

inevitabil asupra modului de manifestare a copilului. O bună comunicare dintre profesor și familia elevului poate avea efecte benefice în disciplinarea lui.

Nu trebuie să tratăm cu indiferență modelul personal atât în cazul profesorului cât și al părintelui. Nu este indicat să fim altfel decât le cerem lor să fie, este o problemă de moralitate și respect reciproc. Dacă noi înșine suntem „indisciplinați” cum să-i determinăm pe elevi să fie?

Este indicat să ținem seama și de următoarele strategii specifice pentru asigurarea disciplinei în clasa de elevi:

- Uneori faptele vorbesc mai puternic decât cuvintele
- Utilizați metode nonverbale și de continuitate a lecției (ex: deplasează-te cu spatele și pune mâna pe umărul elevului care vorbește)
- Utilizați tăcerea ca mijloc corectiv.
- Nu vă adresați clasei până când nu aveți certitudinea ca toți elevii sunt pregătiți să vă asculte.
- Stabiliți un contact vizual permanent cu elevii.
- Semnalați un comportament indisciplinat/ disciplinat printr-un semn distinctive concret.
- Evitați întrebările al căror răspuns este așteptat după o ordine previzibilă. Puneți întâi întrebarea și apoi nominalizați elevul care să răspundă.
- Fiți gata să schimbați metoda când constatați că elevii au obosit să vă asculte.
- Orientați elevii să extragă principii de viață din conținutul academic predat.
- Consiliați elevul care are probleme rămânând în permanență la dispoziția acestuia.
- Organizați activitatea în sensul solicitării unor sarcini precise de la elevi.
- Recunoașteți și indicați cele mai mici îmbunătățiri în comportamentul elevilor și încurajați-l.
- Concentrați-vă asupra elevului cu un comportament regulamentar, lăudați-l și felicitați-l pentru asta.
- Încercați să comunicați cu elevul indisciplinat, întrebându-l dacă și cum puteți să-l ajutați.
- În situații dificile folosiți o voce scăzută, nu ridicați tonul, pentru ca elevul să facă efort pentru a te asculta.
- Recunoașteți că atunci când un elev persistă în indisciplină, acest fapt este semnul unei nevoi de atenție sau de dragoste(împlinind nevoile emoționale de bază ale elevilor-dragostea, afirmarea, apartenența, imaginea de sine-pot fi prevenite situațiile de indisciplină.
- Dați dovada de multă răbdare.
- Fii realist și gândește-te la ce spunea Kevin Leman în “Making Children Mind without Losing Yours” (Kennedy Century Press, 1994): “Nu sunt atât de naiv încât să cred că orice metodă de disciplină poate avea efect pozitiv asupra fiecărui copil”.

Bibliografie:

1. Romita Iucu - Managementul clasei de elevi, ed. Polirom, 2006
2. Geoff Petty - Teaching today (Profesorul azi), ed. Atelier Didactic, 2007
3. Emil Stan - Managementul clasei, Aramis, 2006
4. WWW.biblioteca.digital.ro, Mihai Diaconu-Sociologia educației
1. Andre de Parette - Educația în schimbare, ed. Spiru Haret, 1996



2. Adrian Neculau - Psihologia câmpului social, ed. Polirom, 1997
3. Emil Păun - Școala-abordare sociopedagogică, ed. Polirom, 1999
4. Managementul clasei - ghid pentru profesori și învățători, UNICEF Romania, 2007

EXPERIENȚA LA CLASĂ ÎN MEDIUL ONLINE

KOVACS FLORINA, ȘCOALA GIMNAZIALĂ LIVADA, ARAD

Perioada prin care trecem reprezintă pentru noi toți mai mult decât o provocare obișnuită, întregul nostru stil de viață este pus la îndoială pe o perioadă nedeterminată, veștile negative ne asaltează din toate părțile, izolarea ne afectează resursele pe diferite paliere. Ce se întâmplă cu elevii, cu școlile, cu sistemul de predare-învățare-evaluare în general?

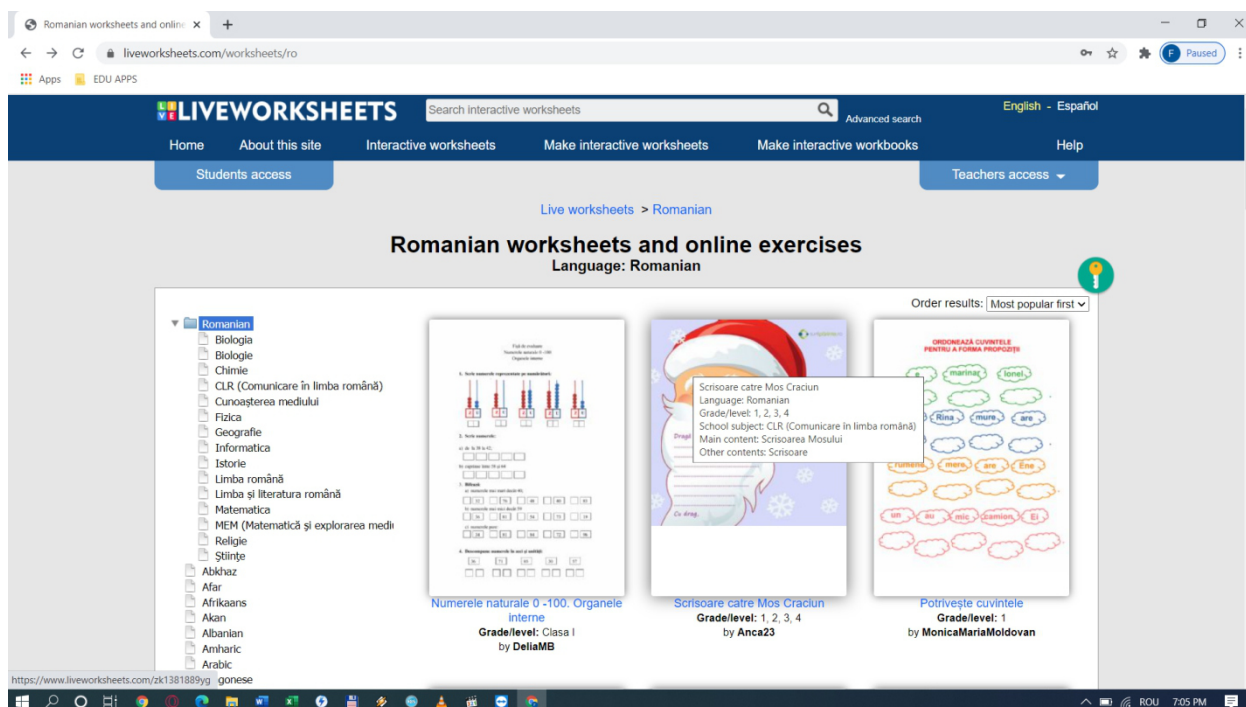
Orice schimbare va aduce cu sine ceva bun, va determina progresul, dezvoltarea profesională și personală. Trebuie să conștientizăm faptul că tehnologia reprezintă un factor facilitator, pentru ceea ce deținem deja, controlul direcției imprimare acestora, fiind exclusiv bagajul nostru, al cadrelor didactice. Așa cum portul tradițional a devenit modern, așa cum adevăratele valori nu se pierd niciodată cu trecerea vremii, tot așa, și resursele educaționale tradiționale, pot redeveni noi, moderne și atractive, demonstrând că există în acestea o energie latentă, pregătită mereu să se reinventeze.

Învățarea online de calitate, vine la pachet cu toată experiența noastră și cu toate resursele educaționale pe care le-am conceput și adaptat în timp de-a lungul generațiilor. De când am trecut la varianta exclusiv online am avut în minte o mulțime de întrebări, ca de exemplu: *Cum voi putea utiliza? Cum voi putea adapta resursele tradiționale create până acum la învățarea online? Oare cum voi putea transforma paginile din caietul de scriere al elevilor mei de clasa I în pagini interactive? Cum voi putea lucra cu elevii mei? Oare voi găsi conturi noi și gratuite care să nu implice noi costuri pentru elevii mei?*

Am descoperit aplicația online **Liveworksheets** <https://www.liveworksheets.com/> . Este minunată, deoarece transformă resursele educaționale printabile în resurse educaționale online interactive. Oferă posibilitatea de a integra cu ușurință caietele de scriere în învățarea online. Permite utilizarea resurselor educaționale create de alte colegi. Oferă posibilitatea de a include într-o fișă tradițională sunete, videoclipuri și de a transforma exerciții variate în exerciții interactive (exerciții de completare, alegere multiplă, asociere). Elevul se poate autoevalua, iar profesorul poate utiliza fișele chiar și în procesul de evaluare. Un alt avantaj este acela că este gratuit, ușor de utilizat, cu sau fără cont din partea elevilor mei.

Pentru a accesa această aplicație trebuie să facem următorii pași:

1. Vom deschide o pagină nouă de Google, iar în browser vom scrie **Liveworksheets** și vom accesa primul link.
2. Crearea unui cont de profesor de la Teacher Access.
3. Se completează câmpurile cu datele solicitate, ulterior putând să le salvăm pentru a avea un acces mult mai rapid.
4. De la butonul activ **Interactive worksheets** putem căuta cuvinte cheie sau anumite fișe pentru o anumită tematică. De exemplu: La clasa I am discutat despre *Scrisoare către Moș Crăciun* și vom observa că, colegile mele au creat fișe interactive, digitale ce pot fi cu ușurință trimise pe platformele educaționale.



Această fișă o pot trimite chiar și pe Whatsapp ca o temă. Fișele pot fi descărcate și în varianta PDF în cazul în care copiii doresc să le printeze.

5. Pentru crearea unei fișe interactive, mergem la butonul [Make interactive worksheet.](#)
6. Am ales o fișă cu exerciții combinate pentru diferite discipline. Vom avea exerciții de ascultare, de răspuns la întrebări :**Moș Crăciun**





După o călătorie în care am descoperit o nouă aplicație, **Liveworksheets**, sunt bucuroasă să o pot împărtăși și altora. Cu atâtea provocări nu e de mirare că a fost o perioadă dificilă. Important este să învățăm și să ne pregătim pentru viitor.

BIBLIOGRAFIE: <https://www.liveworksheets.com/>

EVALUAREA ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

KOVACS FLORINA, ȘCOALA GIMNAZIALĂ LIVADA

Din experiența mea de douăzeci de ani la catedră am observat că evaluarea inițială oferă elevului și profesorului o reprezentare a potențialului de învățare, dar și a eventualelor lacune ce trebuie completate și a unor aspecte ce necesită corectare sau îmbunătățire. Ea nu își propune aprecierea performanțelor globale ale elevilor sau ierarhizarea lor și astfel se recomandă raportarea la bareme de evaluare (apreciere).

Scopul evaluării inițiale este cu atât mai bine atins, cu cât reușim să-i determinăm pe elevi să fie receptivi și să înțeleagă importanța evaluării școlare, pentru ca ei să trateze cu seriozitate rezolvarea sarcinilor propuse, să le fie trezită motivația cunoașterii și dorința soluționării corecte a problemelor enunțate. Înțelegând-o ca un exercițiu util activității de învățare și nu ca o evaluare propriu-zisă care implică emoții, mai ales că rezultatele ei nu se consemnează în catalog, elevii se pot concentra liber și în mod expres asupra rezolvării itemilor propuși și astfel rezultatele ei pot reflecta obiectiv dacă elevii au pregătirea necesară crării premiselor favorabile unei noi învățări.

Alături de predare și învățare, evaluarea reprezintă o funcție esențială și o componentă a procesului de învățământ. Cele trei forme de evaluare (inițială, formativă și sumativă) sunt în relație de complementaritate, determinată de funcțiile lor în demersul evaluativ.

Evaluarea inițială oferă elevului și profesorului o reprezentare a potențialului de învățare, dar și a eventualelor lacune ce trebuie completate și a unor aspecte ce necesită corectare sau îmbunătățire. Ea nu își propune aprecierea performanțelor globale ale elevilor sau ierarhizarea lor și astfel se recomandă raportarea la bareme de evaluare (apreciere).

Scopul evaluării inițiale este cu atât mai bine atins, cu cât reușim să-i determinăm pe elevi să fie receptivi și să înțeleagă importanța evaluării școlare, pentru ca ei să trateze cu seriozitate rezolvarea sarcinilor propuse, să le fie trezită motivația cunoașterii și dorința soluționării corecte a problemelor enunțate. Înțelegând-o ca un exercițiu util activității de învățare și nu ca o evaluare propriu-zisă care implică emoții, mai ales că rezultatele ei nu se consemnează în catalog, elevii se pot concentra liber și în mod expres asupra rezolvării itemilor propuși și astfel rezultatele ei pot reflecta obiectiv dacă elevii au pregătirea necesară crării premiselor favorabile unei noi învățări.

Referitor la importanța evaluării inițiale, Ausubel preciza "ceea ce influențează cel mai mult învățarea sunt cunoștințele pe care elevul le posedă la plecare. Asigurați-vă de ceea ce el știe și instruiți-l în consecință". Ea oferă profesorului și elevului posibilitatea de a avea o reprezentare cât mai exactă a situației existente și de a formula cerințele următoare. Pe baza informațiilor evaluării inițiale se planifică demersul pedagogic imediat următor și eventual a unor programe de recuperare. Pentru ca evaluarea inițială să fie urmată de rezultatele scontate, e nevoie să se țină seama de următoarele:

- tratarea diferențiată a elevilor;
- selecția riguroasă a conținutului învățării;
- utilizarea a acelor metode și procedee didactice care să antreneze cel mai mult capacitățile intelectuale, care asigură învățarea activă și formativă;
- îmbinarea eficientă și alternarea formelor de activitate la clasă (frontală, individuală și pe grupe).

Evaluarea predictivă poate fi considerată o strategie psihopedagogică distinctă, deoarece poate fi desfășurată nu numai la începutul anului școlar, ci și la mijlocul sau sfârșitul lui, atât înaintea unor teme, cât și în orice moment al ei. Pe de altă parte, această strategie nu se limitează la testarea cunoștințelor elevilor deoarece își propune, de cele mai multe ori, și evidențierea unor priceperi și aptitudini. Evaluarea inițială este utilă pentru refacerea sau remedierea unor stări de fapt, pentru aplicarea unui scurt program de recuperare sau de refacere a noțiunilor fundamentale ce vor fi implicate în susținerea învățării următoare, pentru a omogeniza, într-un fel, fondul de cunoștințe și abilități indispensabile unui nou proces. Pentru a crește impactul pozitiv al evaluării inițiale, am evidențiat reușitele elevilor până în acel moment. Aceste reacții au contribuit la creșterea încrederii în forțele proprii și au catalizat energii noi în direcția realizării planului individualizat de învățare. Atenția va fi concentrată întotdeauna pe aspecte care pot face obiectul schimbării, cu evitarea supraîncărcării elevilor cu excesiv de mult feedback transmis într-o singură sesiune. Se vor urmări căile de mers împreună înainte, prin împărtășirea ideilor și explorarea soluțiilor posibile și nu prin formularea excesivă de sugestii. Întotdeauna am ales cu mare atenție itemii care au alcătuit evaluarea inițială, ținând seama de prevederile curriculumului pentru învățământul primar și pentru ca aceasta să reflecte cât mai obiectiv nivelul de pregătire al elevilor, pe care să se pleze cât mai bine pregătirea următoare.

Evaluarea în general, deci și cea inițială, are rolul de a regla permanent și a forma în spiritul unor decizii realiste atât cu privire la curriculum cât și la resursele umane implicate. Importanța ei este cu atât mai mare, cu cât este cunoscut faptul că "este mai ușor să previi decât să vindec". Astfel și în cadrul procesului de evaluare prevenirea și controlul sau monitorizarea permanentă a nivelului de reușită a elevilor pot contribui la intervenții și decizii pertinente și prompte din partea cadrului didactic. O evaluare inițială, urmată de o evaluare continuă constituie un autentic instrument de lucru al dascălului, cu ajutorul căruia se perfecționează activitatea pusă în beneficiul școlarului.

Evaluarea continuă / formativă determină schimbări atât în conduita didactică a profesorilor cât și în comportamentul școlar al elevilor. Ea oferă profesorului informații care permit ameliorarea imediată a proiectului pedagogic de tip curricular, a strategiilor de dirijare a instruirii. Evaluarea continuă îi oferă elevului confirmarea că a învățat corect, că deține calea de învățare corectă.

Procesul evaluativ își îndeplinește pe deplin funcția majoră numai atunci când, atât dascălul cât și școlarii reușesc să colaboreze nu pentru că trebuie, ci pentru că își doresc acest lucru, fiecare îmbunătățindu-și comportamentul în funcție de reacțiile celuilalt.

BIBLIOGRAFIE:

- Ioan Neacșu, Adrian Stoica, Ghid general de evaluare și examinare, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1998, pag 143
- Radu, I. T., Teorie și practică în evaluarea eficienței învățământului, Editura Didactică și Pedagogică București, 1981.
- Radu, I. T., Evaluarea în procesul didactic, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2000.
- Stoica, A., Evaluarea în învățământul primar. Descriptori de performanță, Editura Humanitas Educațional, București, 1998.

Școala digitală- evoluție de la mic la mare

Manoliu Roxana-Ioana
Școala Gimnazială Specială Pașcani

Societatea noastră și nu numai se află într-o continuă evoluție, ceea ce necesită o formare și perfecționare în funcție de cerințe, ce au ca actori atât cadrele didactice, cât și elevii.

Activitatea de însușire a noilor noțiuni la distanță în învățământul special, nu poate înlocui relaționarea elevilor cu cadrele didactice și nici interacțiunile sociale, iar în unele situații-problemă eficiența actului didactic, deoarece elevii cu CES (cerințe educaționale speciale), au nivele diferite de dezvoltare începând cu nivelul cognitiv- emoțional, psihomotoric, verbal, etc.

Datorită situației pandemice actuale în care ne aflăm, a fost nevoie să adoptăm această formă de învățământ online, ceea ce a constrâns actorii actului pedagogic (cadrele didactice, elevii, părinții), să-și însușească și dezvolte abilități digitale. Pentru acestea părintele și cadrul didactic are nevoie de o conexiune favorabilă la o rețea de internet, cât și un dispozitiv multimedia funcțional (telefon Android, tabletă, calculator).

Un rol cheie îl are părintele, cât și nivelul socio-educativ al acestuia. Misiunea lor este de sprijini elevul ori de câte ori este nevoie în a îndeplini cerința activității instructive-educative online, de a-i mai repeta încă odată sarcina de lucru, din cauza unei conexiuni slabe sau întrerupte ale internetului, de a gestiona anumite comportamente ce perturbă climatul pedagogic, cât și îndeplinirea unor cerințe suplimentare educaționale ale elevului.

Cadrul didactic are rolul de a se informa la rândul său cât mai mult în legătură cu sursele online (platforme educaționale, programe de creare a fișelor de lucru, jocuri didactice, prezentări power point, tutoriale, etc.), pentru a-i stimula interesul elevului cu CES de a participa la lecție.

Scopul instrumentelor digitale este de a spori procesul de învățare prin faptul că vin în sprijinul sau în completarea celor învățate la clasă, pun la dispoziția profesorilor modalități moderne de predare și evaluare. Este nevoie de o reinterpretare a rolului cadrelor didactice și al elevilor cu/fără dizabilități.

Este foarte important ca lecția online să fie foarte structurată, urmărind câțiva pași în a crește eficiența în rezultatul activității didactice finale.

Pasul 1. Scopul, obiectivele operaționale (cognitive, afective, psihomotrice) și rezultatele didactice ale actului învățării să fie formulate clar și cuantificabile.

Pasul 2. Se caută sau se crează material specific pe diferite surse digitale, corespunzătoare obiectivelor operaționale propuse.

Pasul 3. Se elaborează o activitate de învățare folosind materiale digitale găsite sau create, în atingerea obiectivelor.

Pasul 4. Se asociază activitatea de învățare cu metodele de evaluare, feedback, notare, astfel încât elevii să înțeleagă:

- Ce obiectiv urmăresc;
- Cum pot atinge obiectivul;
- Când l-au atins obiectivul;

Această formă de învățământ online, are la bază tehnologiile e-Learning (multimedia), ce prezintă avantaje, cât și dezavantaje, în eficiența actului pedagogic.

Avantaje:

- Centrare pe elev/participant;
- Elevii pot colabora și învăța, atât individual, cât și împreună;
- Favorizează creativitatea și descoperirea de noi cunoștințe;
- Materialele pot fi personalizate în funcție de nivelul cognitive de dezvoltare;
- Elevul poate învăța în ritmul lui propriu;
- Elevul poate beneficia de feedback rapid și permanent;
- Costuri reduse de distribuție a materialelor;

Dezavantaje:

- Lipsa unor resurse tehnologice performante și a unor conexiuni optime la rețea, de joasă performanță în ceea ce privește sunetul, imaginile și anumite grafice;
- Apar unele probleme legate de contactul face-to-face, esențial de multe ori pentru socializare;
- Nivelul scăzut de dezvoltare a abilităților digitale a elevilor;

Tehnologiile digitale joacă un rol important în furnizarea de resurse educaționale adaptate și accesibile elevilor aflați în dificultate. Dacă au luat în considerare aceste probleme de la concepția lor, resursele digitale pot contribui într-adevăr în mod semnificativ la îmbunătățirea primirii și integrării depline a acestor elevi și la facilitarea monitorizării educației lor de către părinți. Prin propunerea sistematică a metodelor alternative de acces și utilizare, adaptările astfel propuse beneficiază, prin urmare, de toți elevii, cu sau fără dizabilități.

Cadrul didactic, este facilitator, care crează contextul în care poate avea loc învățarea: prin întrebări, prin instrumente, prin crearea unei etici de muncă adecvate și prin relații umane care să transmită încredere și susținere, astfel încât procesul educațional să aibă rezultatele așteptate.

În concluzie, învățăturile care se concentrează în special pe tehnologia digitală sau folosind resurse și instrumente digitale contribuie la dezvoltarea abilităților cheie ale elevilor în societate și în lumea profesională a secolului XXI: creativitate, inovație, muncă în grup, modă. proiect sau chiar autonomie.

Bibliografie:

1. <https://www.didactform.snsh.ro/>
2. <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>;
3. Adrian Adăscăliței, *Instruire asistată de calculator*, Didactica informatică, Editura Polirom, 2007;

Istorie – activitate online

Prof. înv. primar Mariș Ioana,
Școala Gimnazială Lunca Bradului, Mureș

Disciplina: Istorie

Unitatea de învățare: Epoci istorice. Evenimente, personalități, locuri istorice

Subiectul lecției: Dacii și romanii. Întemeierea poporului român

Tipul lecției: de predare și însușire de noi cunoștințe

Scopul: dobândirea de cunoștințe despre daci și despre romani, despre formarea poporului român

- **Competențe vizate:**

- 1.1. Ordonarea cronologică a unor evenimente din viața familiei, a faptelor prezentate într-o situație de învățare;
- 1.2. Localizarea în spațiu a evenimentelor istorice;
- 1.3. Recunoașterea preocupării oamenilor pentru raportarea la timp și spațiu;
- 2.1. Identificarea de surse istorice utilizând o varietate de instrumente, inclusiv tehnologiile de informare și comunicare;
- 3.1. Recunoașterea unor termeni istorici în cadrul unor surse accesibile;
- 3.2. Utilizarea corectă a termenilor istorici accesibili în situații de comunicare orală și scrisă;
- 4.1. Determinarea semnificației unor evenimente din trecut și din prezent.

- **Obiective operaționale:**

- O1. Să numească cel puțin câte un conducător reprezentativ celor două popoare;
- O2. Să completeze diagrama Ven cu cel puțin două asemănări și două deosebiri între daci și romani;
- O3. Să ordoneze cronologic cele două războaie daco - romane.
- O4. Să completeze spațiile lacunare din fișa primită

Strategii didactice:

Metode/procedee/tehnici: conversația, explicația, învățarea prin descoperire, exercițiul, diagrama Ven, problematizarea, jocul didactic, lucrul pe calculator.

Mijloace de învățământ: telefon/tableta/calculator, manualul de istorie, caietele elevilor, prezentare PPT, puzzle Decebal și Traian, fișe online, schița lecției.

Forme de organizare: frontal, pe grupe, individual.

Desfășurarea activității:

- *Reactualizarea cunoștințelor* – „Grecii, prima civilizație”

Roata aleatorie Wordwall. Net. Elevii rotesc roata și răspund la întrebarea indicată

<https://wordwall.net/ro/resource/7865064/greciiprima-civiliza%C8%9Bie>

- *Captarea atenției:*

Elevii primesc un link unde trebuie să construiască un puzzle: vor descoperi portretele lui Decebal și al lui Traian.

<https://puzzlefactory.pl/ro/puzzle/joc/pentru-copii/334009-traian-%C8%99i-decebal>

- *Anunțarea temei și a obiectivelor*

Se notează la tablă (OpenBoard, Jamboard etc.) și în caiete titlul lecției

- *Dirijarea învățării:*

Lecția este împărțită în 4 fragmente logice :

I Așezare

II Mod de viață

III Cucerirea Daciei de către romani

IV Formarea poporului român

Elevii vor studia pentru început imaginile din manual, apoi vor viziona o prezentare PPT cu informații referitoare la date generale despre daci și despre romani, despre obiceiurile și portul lor, despre războaiele daco-romane, despre formarea poporului român.

Vizionare prezentare Google Slides cu titlul „*Dacii și romanii*.”

Împreună cu elevii completăm schița lecției. Pentru fiecare fragment, elevii vor lucra cu manualul, citind informațiile și descoperind ideile importante, pe care le notează ulterior în caiete, profesorul notând la tablă.

- *Asigurarea retenției și a transferului:*

Completare document Google Docs Z - Fișă de lucru cu numele „Dacii și romanii - diagrama Ven” notând asemănări și deosebiri între cele două popoare. Elevii lucrează în echipe. O echipă primește același link pentru a completa direct diagrama. Diagramele obținute sunt prezentate de către liderul fiecărei echipe.

- *Realizarea feed-back-ului:*

Elevii completează online fișa Dacii și romanii (completare spații lacunare, corespondență imagini informații), în aplicația liveworksheets. Activitate individuală urmată de analiza și discutarea fișei.

- *Încheierea lecției:*

Vizionare un fragment din filmul Dacii, filmul integral fiind vizionat individual în timpul liber. Recomandare lectură „Povestea preafrumoasei Dochia” volumul „Povestiri istorice, Dumitru Almaș

Bibliografie:

- Programa școlară în vigoare;
- Manualul de Istorie, tipărit și digital, Cleopatra Mihăilescu, Tudora Pițilă, editura Aramis;
- Google

APLICAȚIE PRACTICĂ GEOGRAFICO-ISTORICĂ ÎN ORIZONTUL LOCAL

Prof. Micu Raluca
Școala Gimnazială Nr. 13 Brașov

În cadrul unității de conținut intitulată **"Europa medievală"**, clasa a V-a, consider că o temă care ar sprijini și ar stimula dezvoltarea inteligențelor multiple este Studiul de caz **"Diversitatea culturală în lumea românească: Brașov și Cluj"**. În cadrul acestei teme, cu scopul formării de competențe transversale și achiziții transferabile, al consolidării cunoștințelor istorice și al dezvoltării personale, se poate realiza o activitate intitulată **"O zi în cetatea medievală"**. Aceasta contribuie la înțelegerea complexă a contextului istoric, precum și la formarea competențelor istorice generale.

Indivizii nu sunt în mod egal "deștepți" sau "proști" în toate circumstanțele, mai degrabă ei prezintă inteligențe diferite, care pot fi prețuite sau ignorate diferit în circumstanțe diferite. Howard Gardner definește inteligența ca un potențial bio-psihologic care procesează forme specifice de informații în formule distincte. Este necesar să rămânem deschiși la posibilitatea ca multe - dacă nu cele mai multe - dintre aceste competențe să nu ne conducă la măsurări prin metode verbale standard, care se bazează fundamental pe o combinație de abilități logice și lingvistice⁹. Conform teoriei inteligențelor multiple, elaborată de Gardner (1983), există șapte tipuri de inteligență: lingvistică, muzicală, spațială, logico-matematică, kinestezică, interpersonală, intrapersonală. Autorul consideră ca relevanța acestei teorii pentru practica școlară se poate concretiza în redimensionarea și extensia concepției profesorilor despre inteligență, despre modalitățile de predare și evaluare (evaluare contextualizată). Setului original de inteligențe i se adaugă inteligența naturalistă și inteligența existențială, aceasta din urmă neacceptată integral. Teoria inteligențelor multiple conduce spre trei concluzii: fiecare om dispune de întreaga gamă de inteligențe, nu există doi indivizi care să aibă același profil intelectual, iar dacă cineva are o inteligență ridicată, nu înseamnă că acționează neapărat inteligent. Beneficiile unei abordări folosind teoria inteligențelor multiple sunt numeroase. Elevii acumulează experiențe educaționale pozitive și abilitățile de care au nevoie pentru a găsi soluții la problemele din viața reală.

Este binecunoscut rolul expectanțelor profesorilor în evoluția fiecărui elev. Consider că, în cadrul demersului didactic propus, se poate aplica o strategie de abordare complexă a tematicii, deoarece orașul în care locuiesc elevii (Brașov) este unul, în esență, medieval. Pe lângă conținuturile care pot fi identificate în manual¹⁰ și alte surse istorice letrice (Biblioteca Județeană "George Barițiu"), elevii au posibilitatea vizitării Centrului Vechi al orașului, care reprezintă un muzeu în aer liber și oferă surse istorice complementare (clădiri, sculpturi, simboluri heraldice etc). Totodată, se pot organiza vizite la muzeele din oraș: Muzeul Județean de Istorie, Muzeul "Casa Mureșenilor", Muzeul Primei Școli Românești din Șcheii Brașovului, Biserica Neagră etc. Este o temă care se impune a fi exploatată maxim, deoarece face parte din orizontul local, fapt ce facilitează stimularea și dezvoltarea inteligențelor multiple.

⁹ Howard Gardner, *Inteligențe multiple. Noi orizonturi*, București, Editura Sigma, 2006, p. 14

¹⁰ Magda Stan, *Istorie. Manual pentru clasă a V-a*, București, Editura Litera, 2017

Pentru dezvoltarea inteligenței verbal-lingvistice, elevilor li se poate solicita să elaboreze integrale istorice cu tematică medievală, să construiască rebusuri utilizând mesaje vizuale. Totodată, se poate propune ordonarea unor propoziții disparate într-un text corect și coerent din punct de vedere istoric despre orașul Brașov, în general, sau punctual (cu referire la un obiectiv istoric – ex. Cetatea Brașovului, Bastionul Țesătorilor, Turnul Alb). Pe baza schemei cetății medievale, elevii, organizați în perechi, își pot explica reciproc conținuturile. Pot fi aplicate jocuri istorice de tipul "Identifică întrebarea istorică potrivită!" în diferite contexte. Elevii își pot dezvolta inteligența lingvistică și prin descoperirea conținuturilor istorice în povestiri/legende (ex. "Legenda Brașovului"), realizând comparații între mit și realitate. De asemenea, pot identifica rolul unor personalități cultural-istorice, analizând surse diferite (ex. Johannes Honterus, Diaconul Coresi). Se pot realiza prezentări multimedia ale unui afiș al orașului (realizat individual sau în echipe). Elevii pot face exerciții de imaginație, călătorind în timp în Brașovul medieval: pot scrie o scrisoare unui prieten de pe alt continent, în care să prezinte viața cotidiană a unui școlar înscris la Gimnaziul lui Honterus, în secolul al XVI-lea (făcând documentarea în prealabil).

Cu scopul dezvoltării inteligenței logico-matematice, bazată pe logică inductivă și deductivă și pe gândire critică, elevii trebuie să opereze cu date istorice, pe care le colectează, le organizează, le analizează și le interpretează algoritmic, rezultatele finale putând fi concretizate în scheme, grafice și tabele pentru sistematizarea cunoștințelor (ex. ponderea fiecărei etnii din totalul populației brașovene în secolul al XIV-lea, categorisirea breslelor brașovene etc). Totodată, se pot rezolva puzzle-uri istorice sau pot fi organizate activități de genul "Vânătorii de comori", fie în incinta unui obiectiv istoric (ex. Cetatea Brașovului), fie pe străzile orașului (Centrul Vechi). De asemenea, elevii pot face calcule ale timpului istoric în perioada medievală (ex. perioade derulate de la întemeierea orașului – anul 1238, corelație an-secol-mileniu). Pot fi măsurate lungimea și lățimea Străzii Sforii etc.

Pentru dezvoltarea inteligenței muzicale, orele de curs se pot desfășura pe un fundal sonor cu muzică medievală. Elevii pot exploata cântece/ritmuri care încurajează memorarea textului, reamintindu-și o idee prin încorporarea într-un ritm. Utilizându-se site-uri specializate¹¹, se pot crea melodii rap/rock, cu text istoric, acestea fiind instrumente distractive, care-i captivează pe elevi. Se poate inventa un joc muzical istoric, de tipul "Serată la castel".

Cu scopul dezvoltării inteligenței video-spațiale, elevii pot fi implicați în citirea de diagrame și hărți istorice (ex. Harta Cetății Brașovului). De asemenea, prin rezolvarea unor sarcini de tip labirint este stimulat acest tip de inteligență (ex. "Ajută-l pe cavaler să parcurgă drumul de la Poarta Schei la Poarta Vămii, trecând pe la..."). Se pot identifica steme și blazoane medievale existente în Centrul Vechi.

Inteligența naturalistă, care se sprijină pe înțelegerea mediului înconjurător, poate fi stimulată prin elaborarea unor sarcini didactice care se desfășoară în natură. Elevii realizează statistici și măsurători în natură (ex. identifică distanța dintre Turnul Alb și Turnul Negru). De asemenea, se pot simula bătălii între cavalerii medievali pe Dealul Warthe, în spațiul împădurit care permite acest lucru. Acest tip de activitate este complex, stimulează toate tipurile de inteligență identificate de Gardner.

Pentru dezvoltarea inteligenței corporal-kinestezice, elevii pot fi implicați în jocuri de pantomimă, în reprezentații de dans medieval (ex. "O noapte la castel"), corelate cu confecționarea unor ținute specific medievale din materiale reciclabile (ex. hârtie, plastic). O altă activitate în acest sens este

¹¹ Exemplu: www.voki.com

construcția unei machete a unei clădiri reprezentative pentru oraș (ex. Biserica Neagră, Casa Sfatului). Se poate elabora un blazon specific clasei, din materiale diverse. De asemenea, jocurile de rol, în general, stimulează inteligența kinestezică.

Inteligența interpersonală, socială, reprezintă acel tip de inteligență care creează lideri. Cei care posedă acest tip de inteligență comunică în mod eficient și empatizează cu ceilalți. Se bazează și pe sesizarea expresiei faciale, a inflexiunilor vocii, a gesturilor celor din jur. Pentru stimularea acestui tip de inteligență este necesară învățarea prin colaborare (discuții, dezbateri etc). De asemenea, este important ca elevii să primească sarcini organizați în grupuri mai mari sau mai mici, în funcție de specificul situației, învățând să se ajute reciproc (ex. la "Vânătorii de comori" sunt suficienți 3-4 elevi, însă la simularea unei bătălii este nevoie de efectivul întregii clase, împărțit în două echipe). Ar fi ideal ca elevii, după ce și-au însușit în prealabil cunoștințele despre organizarea unei bresle, să poată simula o secvență/o zi din viața unei bresle. Aceste activități sunt cronofage, unele trebuie derulate în afara spațiului școlar, ora de curs nu este suficientă pentru derularea tuturor celor propuse și necesită un substanțial efort suplimentar, atât din partea cadrului didactic (cu rol principal de facilitator), cât și din partea elevilor. Pentru dezvoltarea acestui tip de inteligență elevii pot face schimburi de roluri sau pot face analize critice ale lucrărilor colegilor.

Inteligența intrapersonală se bazează pe capacitățile introspective, autoreflexive, de înțelegere profundă a sinelui. Un elev eficient este conștient de punctele sale slabe și își poate orienta comportamentul. Elevii cu acest tip de inteligență dezvoltat preferă să lucreze individual, în ritm individual și fac propriile alegeri (ex. realizarea personalizată a unor albume care conțin fotografii reprezentative pentru Brașovul medieval, prezentarea unei personalități reprezentative pentru perioada abordată). Acești elevi se cunosc bine, au capacitatea de a se autoevalua corect, analizând situația sintetic.

Propunerile mele în ceea ce privește demersurile didactice în cadrul temei "Diversitatea culturală în lumea românească: Brașov și Cluj" sunt multiple. Este evident că niciun cadru didactic nu-și poate permite, în contextul actual, să le deruleze integral. Trebuie selectate acele activități compatibile cu nivelul și specificul colectivului de elevi, cu resursa temporală alocată, cu resursele materiale specifice. O parte dintre activitățile propuse se pot desfășura în sala de clasă, o altă parte poate fi realizată doar în mediul informal, în spațiul orașului. Însă, dacă programa este generoasă și este inclus acest conținut privitor la Brașovul medieval, consider că ar fi regretabil ca acest subiect ofertant de istorie locală să nu fie exploatat la potențial maxim. Este important ca elevii să aibă cât mai multe cunoștințe privitoare la modul de viață în epoca medievală, să-și îmbogățească cunoștințele privitoare la evenimentele și personalitățile cultural-istorice brașovene și, de ce nu, să li se incite curiozitatea de a descoperi cât mai multe informații despre trecutul orașului în care trăiesc.

Bibliografie

Bernat, Simona Elena, *Tehnica învățării eficiente*, Cluj-Napoca, Presa Universitară Clujeană, 2003

Gardner, Howard, *Inteligențe multiple. Noi orizonturi*, București, Editura Sigma, 2006

Rădulescu, Eleonora, Târcă, Anca, *Școala Prietenoasă. Experiențe de proiect*, București, Humanitas Educațional/Centrul Educația 2000 +, 2004

Stan, Magda, *Istorie. Manual pentru clasa a V-a*, București, Editura Litera, 2017

CALITATEA ȘI INOVAȚIA PREMISE ALE PERFORMANȚEI ÎN EDUCAȚIE

Prof. învățământ primar: Mihaela Nae
Școala Gimnazială Nr. 188, sector 5, București

Inovațiile sunt prioritate pentru statele interesate de dezvoltarea economică sistemică, consolidarea rolului științei, îmbunătățirea bunăstării populației și reducerea tensiunilor sociale. Evident, stagnarea în sistemul de predare este un fenomen negativ, care afectează negativ statul și societatea care duce la acumularea de probleme sistemice la toate nivelurile de existență.

În contextul actual, al schimbărilor rapide, al competiției acerbe și accelerate care ne influențează viața, ne dinamizează mediul, ne impune noi determinări, ne provoacă la o regândire a sistemelor și a structurilor economice și sociale, dintre identitatea națională și globalizare, se fac eforturi de adaptare a societății la exigențele lumii de mâine. Trăim într-o lume bazată pe competiție și eficiență, a cărei forță rezidă în cunoaștere.

În cadrul competiției globale, Uniunea Europeană și a propus ca scop cardinal crearea unei societăți bazate pe cunoaștere. Un element fundamental îl constituie creativitatea. Astăzi mai mult decât oricând, creativitatea reprezintă o condiție fundamentală a calității educației, una dintre premisele esențiale ale performanței.

Inovația este un concept amplu. În ceea ce privește educația, aceasta este utilizarea de noi cercetări tehnologice și metodologice și înlocuirea în timp util a standardelor depășite. În programul actual de reformă a educației, calitatea educației, accesul la educație, educația timpurie, parteneri în educație, în contextul mare al educației pentru dezvoltare durabilă, sunt considerate priorități. Este dovedit faptul că factorul principal al performanțelor și unul dintre elementele cheie ale competitivității îl reprezintă calitatea. De-a lungul timpului și mai acut la ora actuală se manifestă o tendință din ce în ce mai pronunțată în creșterea exigenței beneficiarilor educației în ceea ce privește calitatea. Această tendință este însoțită de înțelegerea crescândă a faptului că îmbunătățirea continuă a calității este necesară pentru a atinge, a menține și a crește performanța fiecărei instituții de învățământ și fiecărui individ, în perspectivă. Succesul întregii activități derulate în instituțiile de învățământ depinde în mare măsură de modul în care se asigură un management adecvat al calității.

Calitate în educație înseamnă asigurarea pentru fiecare educabil a condițiilor pentru cea mai bună, completă și utilă dezvoltare. Valorile calității în educație sunt: democrația, umanismul, echitatea, autonomia intelectuală și morală, calitatea relațiilor interpersonale, îmbogățirea comunității, inserția optimă socială și profesională, individul ca membru critic și responsabil al comunității etc. Asigurarea calității educației în context formal se realizează mai ales prin modul în care cadrul didactic organizează demersul didactic, pentru atingerea competențelor vizate de programă. În viziune modernă, rolul profesorului este de a facilita și intermedia învățarea, de a fi partener în învățare, de a-i ajuta pe elevii săi să înțeleagă, să argumenteze

puncte de vedere proprii, de a alege strategii adecvate prin care să-i pregătească pe elevi să facă față și să se integreze optim unei societăți aflate într-o dinamică fără precedent.

Îmbunătățirea calității educației presupune evaluare, analiză și acțiune corectivă continuă din partea organizației furnizoare de educație, bazată pe selectarea și adoptarea celor mai potrivite proceduri, precum și pe alegerea și aplicarea celor mai relevante standarde de referință. Metodologia asigurării calității educației precizează că asigurarea calității educației este centrată preponderent pe rezultatele învățării. Rezultatele învățării sunt exprimate în termeni de cunoștințe, competențe, valori, atitudini care se obțin prin parcurgerea și finalizarea unui nivel de învățământ sau program de studiu.

Valorile calității în educație: democrația, umanismul, echitatea, autonomia intelectuală și morală, calitatea relațiilor interpersonale, comunicarea, îmbogățirea comunității, inserția optimă socială și profesională, educarea individului ca membru critic și responsabil al grupului. Forța de muncă să fie competitivă, cu noi competențe în soluționarea problemelor și cu abilități cognitive. Încă persistă discrepanțe între nivelul de pregătire al elevilor din școlile rurale și cei din școlile urbane, între elevii majoritari și cei aparținând grupurilor minoritare defavorizate.

Calitatea se produce, se generează permanent, se măsoară și se îmbunătățește continuu, iar organizația furnizoare de educație trebuie să asigure calitatea, să implementeze propriul sistem de management și de asigurare a calității, să se autoevalueze continuu și să propună măsuri ameliorative.

Pentru a se putea desăvârși, realiza și actualiza, pentru a putea contribui activ la modelarea lumii, dar și pentru a obține performanță în educație, este nevoie de creativitate. Creativitatea este acea caracteristică a gândirii care folosește inventiv experiența și cunoștințele acumulate, oferind soluții și idei originale. Ea face posibilă crearea de produse reale sau pur mintale, constituind un progres în planul social. Componenta principală a creativității o constituie imaginația, dar creația de valoare reală mai presupune și o motivație, dorința de a realiza ceva nou, ceva deosebit. Și cum noutatea, azi, nu se obține cu ușurință, o altă componentă este voința, perseverența în a face numeroase încercări și verificări.

Gândirea creatoare este deosebit de complexă și are la bază o serie de factori care-i permit combinările, transformările, implicările, relațiile, identificările sau evaluările. Pe lângă coeficientul de inteligență, un rol important în creativitate, îl au: ereditatea, capacitățile intelectuale, aptitudinile, caracterul, mediul socio-cultural, efortul susținut de pregătire și investigație. Cultivarea gândirii inovatoare a devenit o sarcină importantă a școlilor contemporane. Stimularea creativității tinerilor se poate realiza printr-o susținută și elevată pregătire teoretică și practică; dinamizarea inițiativei și muncii independente, a spiritului critic științific; dinamizarea activității de documentare și experimentare independentă; receptivitatea față de nou; pasiune pentru știință în concordanță cu aptitudinile fiecăruia. Deosebit de importantă este atitudinea profesorului, relația sa cu elevii. Aceasta implică schimbări importante, atât în mentalitatea profesorilor, cât și ceea ce privește metodele de educare și instruire. În primul rând, trebuie schimbat climatul, pentru a elimina blocajele culturale și emotive, puternice în școala din trecut. Se cer relații distinse, democratice, între elevi și profesori, ceea ce nu înseamnă a coborî statutul social a celor din urmă, apoi, modul de predare trebuie să solicite participarea, inițiativa elevilor – e vorba de acele metode active, din păcate prea puțin utilizate în școala românească.

Așadar, calitatea și inovația sunt premise ale performanței în educație deoarece acestea presupun integrarea valorilor și principiilor democratice, a drepturilor și obligațiilor partenerilor, fiind conceput într-

un spirit de transparență, responsabilizare și implicare, atât a școlii ca furnizor de educație, cât și a familiei – elev și părinte – ca beneficiar al serviciului educațional.

Bibliografie

Ana Avramescu, *"Creativitatea și cultivarea ei în școală"*

<http://eur-lex.europa.eu/ro/dossier>

www.create2009.europa.eu

<http://www.tribunainvatamantului.ro>

<http://www.scribd.com/doc/8020792/Imaginatia-Si-Creativitatea>

1. Ciolan Lucian- „Proiectarea temelor integrate în cadrul curriculum-ului la decizia școlii”, în revista „Învățământul primar” nr. 1-2, 1999.
2. Hassenforder, J., „Inovația în învățământ”, București, Editura Didactică și Pedagogică, 1976.
3. Josan, Simona, „Lecții de management și calitatea educației”, „Tribuna învățământului” nr.649, 2005 .
4. Miclea, M., Vlăsceanu, L, Potolea, D., Petrescu. P. (coord.), „Nevoi și priorități de schimbare educațională în România” – fundament al dezvoltării și modernizării învățământului preuniversitar 2006.
5. „Perspective interdisciplinare în învățământul românesc” (studii de specialitate), Botoșani, 2004.

DESCRIEREA UNOR STRATEGII DIDACTICE INTERACTIVE

Autor: Neagu Mihaela

Prof. Liceul Tehnologic "Anghel Saligny" Bacău

1. METODA CUBULUI este folosită în cazul în care se dorește explorarea unui subiect/ a unei situații din mai multe perspective – oferă posibilitatea de a dezvolta competențele necesare unei abordări complexe și integratoare.

ETAPELE METODEI:

- Se realizează un cub pe ale cărei fețe se notează cuvintele: DESCRIE, COMPARĂ, ANALIZEAZĂ, ASOCIAZĂ, APLICĂ, ARGUMENTEAZĂ (altele, în funcție de resurse, nu neapărat pe toate fețele cubului).
- Se anunță tema / subiectul pus în discuție.
- Se împarte grupul în șase subgrupuri, fiecare subgrup rezolvând una dintre cerințele înscrise pe fețele cubului.
- Se comunică întregului grup, forma finală a scrierii.
- Lucrarea în forma finală poate fi desfășurată pe tablă sau pe pe foi albe A3.

AVANTAJE:

- Determină participarea conștientă a elevilor prin implicarea maximă a acestora în rezolvarea sarcinilor.
- Permite diferențierea sarcinilor de învățare.
- Formează deprinderi de muncă intelectuală.
- Stimulează gândirea logică a elevilor.
- Crește responsabilitatea elevului față de propria învățare, dar și față de grup
- Sporește eficiența învățării – elevii învață unii de la alții
- Dezvoltă abilități de comunicare și cooperare.

DEZAVANTAJE:

- Rezolvarea sarcinilor solicită resurse mari de timp
- Se creează un zgomot oarecare
- Facilitează erori în învățare
- Nu există un control precis asupra cantității / calității cunoștințelor dobândite de fiecare elev.

2. METODA PĂLĂRIILOR GÂNDITOARE („Thinking hats”)

Această metodă stimulează creativitatea participanților care se bazează pe interpretarea de roluri în funcție de pălăria aleasă. Sunt 6 pălării gânditoare, fiecare având câte o culoare: alb, roșu, galben, verdealbastru și negru. Membrii grupului își aleg pălăriile și vor interpreta astfel rolul precis, așa cum consideră mai bine. Rolurile se pot inversa, participanții sunt liberi să spună ce gândesc, dar să fie în acord cu rolul pe care îl joacă.

Culoarea pălăriei este cea care definește rolul.

Pălăria albă:

- Oferă o privire obiectivă asupra informațiilor.
- Este neutră.
- Este concentrată pe fapte obiective și imagini clare.
- Stă sub semnul gândirii obiective.

Pălărie roșie:

- Dă frâu liber imaginației și sentimentelor.
- Oferă o perspectivă emoțională asupra evenimentelor.
- Roșu poate însemna și supărarea sau furia.
- Descătușează stările afective.

***Pălăria neagră:***

- Exprimă prudența, grija, avertismentul, judecata.
- Oferă o perspectivă întunecoasă, tristă, sumbră asupra situației în discuție.
- Este perspectiva gândirii negative, pesimiste.

Pălăria galbenă:

- Oferă o perspectivă pozitivă și constructivă asupra situației.
- Culoarea galbenă simbolizează lumina soarelui, strălucirea, optimismul.
- Este gândirea optimistă, constructivă pe un fundament logic.

Pălăria verde:

- Exprimă ideile noi, stimulând gândirea creativă.
- Este verdele proaspăt al ierbii, al vegetației, al abundenței.
- Este simbolul fertilității, al producției de idei noi, inovatoare.

Pălăria albastră:

- Exprimă controlul procesului de gândire.
- Albastru e rece – este culoarea cerului care este deasupra tuturor, atotvăzător și atotcunoscător.
- Supraveghează și dirijează bunul mers al activității.
- Este preocuparea de a controla și de a organiza.

Participanții trebuie să cunoască foarte bine semnificația fiecărei culori și să-și reprezinte fiecare pălărie, gândind din perspectiva ei. Nu pălăria în sine contează, ci ceea ce semnifică ea, ceea ce induce culoarea fiecăreia.

Cele 6 pălării gânditoare pot fi privite în perechi:

Pălăria albă – pălăria roșie

Pălăria neagră – pălăria galbenă

Pălăria verde – pălăria albastră.

CUM SE FOLOSEȘTE ACEASTĂ METODĂ?

Se împart cele 6 pălării gânditoare elevilor și se oferă cazul supus discuției pentru ca fiecare să-și pregătească ideile. Pălăria poate fi purtată individual – și atunci elevul respectiv îi îndeplinește rolul- sau mai mulți elevi pot răspunde sub aceeași pălărie. În acest caz, elevii grupului care interpretează rolul unei pălării gânditoare cooperează în asigurarea celei mai bune interpretări. Ei pot purta fiecare câte o pălărie de aceeași culoare, fiind conștienți de faptul că:

pălăria albastră – CLARIFICĂ

pălăria albă - INFORMEAZĂ

pălăria verde – GENEREAZĂ IDEILE NOI

pălăria galbenă - ADUCE BENEFICII

pălăria neagră – IDENTIFICĂ GREȘELILE

pălăria roșie – SPUNE CE SIMTE DESPRE ...

Bibliografie:

1. Ioan Cerghit (2005)- “ Metode de învățământ”, EDP, București.
2. Ion- Ovidiu Pânișoară (2006) – “ Comunicarea eficientă”, ediția a III-a, Editura Polirom, Iași

Strategii didactice interactive

Autor: Neagu Mihaela

Prof. Liceul Tehnologic Anghel Saligny Bacau

I. NOȚIUNEA DE METODĂ DE ÎNVĂȚĂMÂNT

Metodele de învățământ ("odos" = cale, drum; "metha" = către, spre) reprezintă căile folosite în școala de către profesor în a-i sprijini pe elevi să descopere viața, natura, lumea, lucrurile, știința. Ele sunt totodată mijloace prin care se formează și se dezvoltă priceperile, deprinderile și capacitățile elevilor de a acționa asupra naturii, de a folosi roadele cunoașterii transformând exteriorul în facilități interioare, formându-și caracterul și dezvoltându-și personalitatea.

Prin "**metodă de învățământ**" se înțelege, așadar, o modalitate comună de acțiune a cadrului didactic și a elevilor în vederea realizării obiectivelor pedagogice. Cu alte cuvinte, metoda reprezintă „un mod de a proceda care tinde să plaseze elevul într-o situație de învățare, mai mult sau mai puțin dirijată”. Sub raportul structurării, metoda este un ansamblu organizat de operații, de procedee.

În anumite situații, o metodă poate deveni procedeu în cadrul altei metode (ex. problematizarea poate fi inclusă într-o demonstrație).

Metodologia didactică desemnează sistemul metodelor utilizate în procesul de învățământ precum și teoria care stă la baza acestuia. Sunt luate în considerare: natura, funcțiile, clasificarea metodelor de învățământ, precum și caracterizarea, descrierea lor, cu precizarea cerințelor de utilizare.

Sistemul metodelor de învățământ conține:

- metode *tradiționale*, cu un lung istoric în instituția școlară și care pot fi păstrate cu condiția reconsiderării și adaptării lor la exigențele învățământului modern;

- metode *moderne*, determinate de progresele înregistrate în știință și tehnică, unele dintre acestea de exemplu, se apropie de metodele de cercetare științifică, punându-l pe elev în situația de a dobândi cunoștințele printr-un efort propriu de investigație experimentală; altele valorifică tehnica de vârf (simulatoarele, calculatorul).

Clasificarea metodelor de învățământ se poate realiza în funcție de diferite criterii.

I. după criteriul istoric: metode *clasice* (tradiționale): expunerea, conversația, exercițiul etc.; metode *moderne*: studiul de caz, metoda proiectelor, metode de simulare, modelarea etc.;

II. după funcția didactică prioritară pe care o îndeplinesc:

1) metode de predare-învățare propriu-zise, dintre care se disting: a) metodele de transmitere și dobândire a cunoștințelor: expunerea, problematizarea, lectura etc.; b) metodele care au drept scop formarea priceperilor și deprinderilor: exercițiul, lucrările practice etc.; 2) metode de evaluare*;

III. după modul de organizare a activității elevilor: metode frontale (expunerea, demonstrația); metode de activitate individuală (lectura); metode de activitate în grup (studiul de caz, jocul cu roluri); metode combinate, care se pretează mai multor modalități de organizare a activității (experimentul);

IV. după tipul de strategie didactică în care sunt integrate: algoritmice (exercițiul, demonstrația); euristice (problematizarea);

V. după sursa cunoașterii (care poate fi experiența social-istorică a omenirii, explorarea directă sau indirectă a realității sau activitatea personală), la care se adaugă un subcriteriu: suportul informației (cuvânt, imagine, acțiune etc), prof. Cerghit propune o altă clasificare [1, 2] și anume:

1) metode de comunicare orală: expozitive, interrogative (conversative sau dialogate); discuțiile și dezbaterile; problematizarea;

2. metode de comunicare bazate pe limbajul intern (reflecția personală);

3. metode de comunicare scrisă (tehnica lecturii);

4. metode de explorare a realității: a) metode de explorare nemijlocită (directă) a realității: observarea sistematică și independentă; experimentul; învățarea prin cercetarea documentelor și vestigiilor istorice; b) metode de explorare mijlocită (indirectă) a realității: metode demonstrative; metode de modelare;

5. metode bazate pe acțiune (operaționale sau practice): a) metode bazate pe acțiune reală / autentică: exercițiul; studiul de caz; proiectul sau tema de cercetare; lucrările practice; b) metode de simulare (bazate pe acțiune fictivă): metoda jocurilor; metoda dramatizărilor; învățarea pe simulatoare.

Acestor categorii li se adaugă **un alt tip de metode** și anume metodele de raționalizare a învățării și predării: metoda activității cu fișele; algoritmizarea; instruirea programată; instruirea asistată de calculator (I.A.C.).

II. METODELE INTERACTIVE

Metodele interactive de grup sunt modalități moderne de stimulare a învățării și dezvoltării personale încă de la vârstele timpurii, sunt instrumente didactice care favorizează interschimbul de idei, de experiențe, de cunoștințe.

Interactivitatea presupune o învățare prin comunicare, prin colaborare, produce o confruntare de idei, opinii și argumente, creează situații de învățare centrate pe disponibilitatea și dorința de cooperare a copiilor, pe implicarea lor directă și activă, pe influența reciprocă din interiorul microgrupurilor și interacțiunea socială a membrilor unui grup.

Uneori considerăm educația ca o activitate în care continuitatea e mai importantă decât schimbarea. Devine însă evident că trăim într-un mediu a cărui mișcare este nu numai rapidă ci și imprevizibilă, chiar ambiguă. Nu mai știm dacă ceea ce ni se întâmplă este "bine" sau "rău". Cu cât mediul este mai instabil și mai complex, cu atât crește gradul de incertitudine.

Un învățământ modern, bine conceput permite inițiativa, spontaneitatea și creativitatea copiilor, dar și dirijarea, îndrumarea lor, rolul profesorului căpătând noi valențe, depășind optica tradițională prin care era un furnizor de informații.

În organizarea unui învățământ centrat pe copil, profesorul devine un coparticipant alături de elev la activitățile desfășurate. El însoțește și încadrează copilul pe drumul spre cunoaștere.

Utilizarea metodelor interactive de predare – învățare în activitatea didactică contribuie la îmbunătățirea calității procesului instructiv - educativ, având un caracter activ – participativ și o reală valoare activ – formativă asupra personalității elevului.

Creierul funcționează asemenea unui computer, acesta din urmă a fost proiectat și creat după modelul de funcționare al creierului. Pentru ca un computer să înceapă să funcționeze trebuie să apăsăm butonul de pornire. În cazul în care învățătoarea este „pasivă”, butonul „pornire” al creierului nostru este activat. Unui computer îi este necesar pentru a fi în stare de funcționare de un soft adecvat pentru a interpreta datele introduse și creierul nostru are nevoie să facă unele conexiuni cu ideile ancoră deja cunoscute. Când învățarea este „pasivă”, creierul nu face aceste legături. Un computer nu reține informația procesată decât dacă acționăm butonul „salvare”. Creierul nostru trebuie să testeze informația sau să o explice altcuiva pentru a o stoca.

Profesorii își inundă elevii cu propriile lor gânduri profunde și bine organizate. Profesorii recurg prea des la explicații și demonstrații de genul „hai-sa-ți-arăt-cum”. Desigur că, prezentarea poate face o impresie imediată asupra creierului, dar în absența unei memorii excepționale, elevii nu pot reține prea mult pentru perioada următoare. Un profesor, oricât de strălucit orator ar fi, nu se poate substitui creierelor elevilor și deci nu poate face activitatea care se desfășoară individual în mintea fiecăruia.



Elevii înșiși trebuie să organizeze ceea ce au auzit și văzut într-un tot ordonat și plin de semnificații. Dacă elevilor nu li se oferă ocazia discuției, a investigației, a acțiunii și eventual a predării, învățarea nu are loc.

Bibliografie:

1. Rodica Leonte, Mihai Stanciu (2004) – “ Strategii activ-participative de predare-învățare în ciclul primar”, Editura Casei Corpului Didactic, Bacău
2. Crenguța - Lăcrămioara Oprea (2008) – “ Strategii didactice interactive”, ed. a III-a, EDP, București

Strategii de integrare a mediului virtual în activitățile de predare - învățare - evaluare

Nistor Ionela
Colegiul Național Anastasescu
Roșiori de Vede

Motto: „Principalul obiectiv al educației este acela de a forma oameni capabili să realizeze acțiuni noi și nu numai să repete ceea ce au făcut generațiile anterioare-oameni care să fie creativi, inventivi și cu dorința de a investiga” (Jean Piaget)

Obiectivul principal urmărit de orice cadru didactic atât în modul de predare –învățare tradițional cât și în cel online constă în obținerea performanței și a excelenței școlare prin stimularea dragostei și motivației pentru învățare a elevilor, dezvoltarea încrederii în propria devenire, crearea echilibrului dinamic între colaborare și competiție școlară.

Învățământul la distanță desemnează o nouă experiență de învățare, pe care elevii noștri, o experimentează cu succes. În absența relaționării față în față cu elevii, în contextul fizic al clasei, trecem printr-un proces de adaptare, flexibilizare și meta-învățare. Cu alte cuvinte, exersăm alături de elevi și suntem modele pentru elevi pentru a ne îmbunătăți exact acele laturi pe care le cere viitorul care vine...astăzi. Platforme ca : **Google Classroom, Edmodo, Kinderpedia, Livresq, Adservio** (folosită, de altfel, și în perioada de proces tradițional de instruire) ne pune la dispoziție cadrul virtual în care putem comunica cu elevii (inclusiv cu părinții) sub forma propunerilor de teme sau proiecte, cu conținuturi adecvate programei și planificărilor didactice, cu posibilitatea de a stabili termene de predare a proiectelor sau de a oferi feedback-uri de modelare a performanței. Platforma reprezintă, în această perioadă „altfel”, modalitatea prin care transmitem elevilor noștri mesajul de normalitate și educație în orice condiții. Există, categoric, câteva avantaje ale predării online. Prima idee care îmi vine în minte este economia de timp. Aceasta, împreună cu flexibilitatea crescută în a-ți alege programul. Sunt, însă, diferențe de care trebuie să ținem cont. Atât pentru elevi, cât și pentru profesori, online- ul, în general, învățarea la distanță, în speță, este o provocare! Nu suntem obișnuiți cu o asemenea libertate. Avem nevoie de interacțiunea noastră tradițională sau putem să ne adaptăm cu adevărat unor lecții care par poate lipsite de suflet? Îmi place să simt emoția elevilor mei, îmi place să le transmit din trăirile mele. Menționez un aspect important – Interacțiunea! Este, totodată, posibil să observăm în această perioadă de predare online, elemente de comunicare interumane care se pot pierde. Nu mai putem observa în întregime limbajul corpului celeilalte persoane și trebuie, de exemplu, să fim un pic mai atenți la reacțiile receptorului pentru a le interpreta corect. Mai concret sunt propuse și transmise elevilor proiecte tematice pe Adservio. Toate clipurile video sau fotografiile reprezentând rezultatul/produsul activității sunt trimise pe grupul de lucru al cadrelor didactice și, firește, oferim feedback fiecărui elev în parte. Acest lucru îi motivează pe copii și îi antrenează, într-un mod fericit, în toate activitățile de acest gen. Mai mult, am inițiat chiar și un concurs ...cu premii și premiere tot online. **Strategii de creștere a atractivității învățării în mediul online** : Așadar, în vremuri excepționale, educația la distanță devine o soluție viabilă, funcționează pentru că e pusă

în slujba celor care își doresc să învețe. Din fericire, în ultimele decenii, științele cognitive ne-au îmbunătățit mult înțelegerea despre învățare, așa că putem folosi strategii și tehnici de predare, testate științific, care să îi ajute pe cursanți în învățare. Printre strategiile cele mai eficiente evidențiate de studiile din științele cognitive se numără: reactualizarea, spațierea și feedback-ul. **Reactualizarea** trebuie văzută ca o strategie de lucru, nu ca o tehnică prin care testăm elevii și le dăm calificative sau note. Nu nota ne interesează din această perspectivă, ci exersarea reactualizării cunoștințelor pentru a le consolida în memoria de lungă durată. De exemplu, putem cere cursanților să repete (preșcolari) sau să noteze (primar, gimnazial, liceal, universitar) două lucruri pe care le-au învățat la ultima lecție, sau chiar la lecția de astăzi. Reactualizarea poate fi văzută ca o strategie depășită în ziua de astăzi, când memoria noastră este dispersată pe diferite dispozitive, care rețin informația pentru noi. Însă, conexiunile dintre neuroni trebuie întărite prin practică. Studiile legate de metacogniție ne arată cât de ușor este să greșim în estimarea cunoștințelor pe care le avem. Nu putem fi siguri că știm ceva până când nu încercăm să ne amintim acel lucru și reușim. Pentru că importanța reactualizării în învățare nu este suficient de evidențiată, elevii și studenții cad pradă falsei impresii că știu dacă citesc ceva în mod repetat (impresie dată de sentimentul de cunoaștere/ feeling of knowing). Dar citirea repetată este una dintre cel mai puțin eficiente strategii pe care le pot folosi, pe când reactualizarea este una dintre cele mai puternice. **Spațierea** se referă la repetarea celor învățate în momente diferite de timp. În loc să încheiem cu un subiect pe care tocmai l-am predat, învățarea este mai eficientă dacă readucem acel subiect în discuție în mod repetat de-a lungul unui semestru. Desigur, cel mai bun mod de a-l aduce în discuție este prin reactualizare. Deoarece intervine uitarea, introducerea spațierii poate fi o provocare atât pentru profesor, cât și pentru cursanți. Profesorul poate avea îndoieli legate de cât de bine a predat o lecție, iar cursanții pot fi dezamăgiți de rezultatele lor. Dar tocmai această reactualizare repetată și efortul implicat vor fi cele care vor duce la consolidarea cunoștințelor. **Feedback-ul** oferit imediat după răspuns poate ajuta elevii și studenții să diferențieze între noțiuni și situații similare. O metodă care poate fi folosită este de a discuta răspunsurile date la un test/ exercițiu de reactualizare și de a discuta cu elevii/ studenții de ce acestea sunt corecte sau greșite. Toate aceste strategii au în comun faptul că necesită efort. Realitatea este că învățarea autentică necesită efort și uneori ne pune față în față cu eșecul evidențiat prin rezultate slabe. Sportivii sunt obișnuiți să folosească eșecurile pentru a-și îmbunătăți performanța. Am lucrat pe platforma Adservio în care sunt înrolați toți elevii școlii noastre, unde am încărcat activități conform programei, curriculei naționale. Zilnic foloseam și rețeaua de comunicare whatsapp unde discutam cu părinții. Cred că feedback-ul în timp util este esențial pentru învățarea elevilor, acest lucru este valabil mai ales în mediile de învățare online, atunci când elevii nu sunt în măsură să pună întrebări, așa ar fi în mod normal, în cadrul clasei. **Învățarea combinată (blended learning)** denumită și învățare mixtă presupune combinarea din partea cadrului didactic a două categorii de activități și resurse pentru realizarea instruirii: unele tradiționale sau clasice și altele virtuale sau online. Astfel, profesorul realizează introducerea într-o unitate de învățare în mod tradițional, face față la față, după care, solicită cursanților să utilizeze materiale de învățare disponibile online. În general, putem spune că abordarea într-o manieră modernă a procesului de predare, învățare și evaluare se poate realiza prin utilizarea în procesul didactic de instrumente Web. Pentru diferite discipline platforma Adservio oferă posibilitatea postării de materiale vizuale/grafice adecvate tematicii și vârstei elevilor, propuneri de proiecte individuale care pot fi realizate acasă, cu minimum de resurse materiale feedback-uri pentru teme sau proiecte (transmise către toți elevii sau către anumiți elevi, în mod individual;

de asemenea către părinți).

Practica online de până acum mi-a oferit situații variate, în care strategiile didactice au devenit, cumva, mai flexibile, de aceea sunt în măsură să ofer colegilor noștri de breaslă câteva recomandări pentru acest tip de învățare la distanță, proprie acestei perioade: Asigurarea unei comunicări clare, nuanțate, explicite și, în același timp, ferme în cazul în care elevii adresează întrebări și omiterea unui așa-zis „dialog suprapus” astfel încât, într-un timp limitat elevii să poată oferi clarificări specifice obiectivelor de învățare, cerințe-sarcină; Monitorizarea continuă și activă a e-mail-ului de către fiecare cadru didactic, a platformei utilizate, chiar a telefonului mobil în vederea asigurării unei comunicări eficiente, și optime, de suport, cu toți părinții elevilor implicați în acest proces de învățare; Evitarea, cu excepția cazului în care sunt programate cu atenție și limitate, conversațiilor online îndelungi, fără eficiență didactică sau afectivă; Evitarea solicitării imprimării (listării) tuturor fișelor de lucru individual recomandate (Toate activitățile ar putea să fie finalizate pe un dispozitiv sau încărcate ca imagine); Asigurarea și respectarea sistematică a activităților de pregătire teoretică și metodică individuală (sau de grup) a cadrelor didactice pe tot parcursul perioadei în care unitățile școlare sunt închise. Cursantul din clasa virtuală beneficiază atât de îndrumarea unui tutor, cât și de materiale de studiu online, pe care le partajează cu ceilalți colegi, proces în care își dezvoltă competențe de colaborare și comunicare. O clasă virtuală, la fel ca și clasa tradițională, permite participarea în timp real la lecții și discuții. În clasa virtuală există activități de învățare individuală sau în grup, discuții, teste, teme pentru acasă, cursuri complete organizate pe module, forumuri (conferințe asincrone) și sesiuni de chat. Tutorele planifică activitatea clasei de elevi, propune spre dezbateri în conferințe asincrone anumite subiecte, analizează și comentează rezolvarea temelor postate online și identifică pentru fiecare cursant, problemele care au apărut în activitatea sa.

Bibliografie:

1. **Albeanu G., Zenovic G., Andronie M.** (2019), *Tehnologii de comunicație, multimedia și e-learning în educație*, Note de curs, Biblioteca virtuală a Universității Spiru Haret;
2. **Anghel, T.** (2019). *Instrumente și resurse web pentru profesori*. Editura All, București;
3. **Bocoș, M.** (2018). *Instruire interactivă*. Editura Polirom, Iași;
4. **Cerghit, I.** (1988). *Mijloace de învățământ și strategii didactice*. În: Cerghit Ioan, Vlăsceanu L. (coord.), *Curs de pedagogie*, Tipografia Universității, București;
5. **Ilie, M., Jugureanu, R., Păcurari, O.** (2020). *Manual de instruire a profesorilor pentru utilizarea platformelor de elearning*, Editura Litera Internațional, București;
6. **Velea, S.** (2009). *Noile tehnologii în educație - între slogan și impact autentic în activitatea de predare-învățare*. În *tehnologii moderne în educație și cercetare*. CNIV2009 București, Editura Universității București

Stiluri funcționale

Prof.Carmen Sorina Oltean

Liceul Bănățean Oțelu Roșu

Stiluri funcționale.1.

FIȘĂ DE LUCRU

Ianuarie 1960

— Un pahar? N-am spart nici un pahar. . . Nu țin minte. . . Acesta mi-e răspunsul. . . și cu adevărat nu țin minte. Sau totuși l-am spart? În august, de ziua ei și a mea? Sau nu l-am spart? Nu știu. Ba da, știu. Desigur că l-am spart. În august, seara, la masă, ușile înspre terasă larg deschise. Dar totodată parcă nici nu-mi reamintesc. Țin și nu țin minte. Totul în decorul acesta ireal și subtil, cu grijă ticluit, mă îndeamnă să mă refugiez în confuzie și să mă pierd în tulburare: și privirile ei, calde și compătimitoare, și privirile lor, iscusite și galeșe. Toboganul consimțirii se desfășoară lin înaintea mea; n-am decât să mă las să lunec. Aș putea să jur că nu-mi aduc aminte în deplină bună credință; cu toate că-mi dau seama că așa s-au petrecut lucrurile, cum le repetă ea - un pahar de cristal, frumos - cu precizia memoriei unui computer, cu fidelitatea benzii de magnetofon, cu ipocrita sfiiciune a elevului sârguincios care știe prea bine lecția. Mă uit la ea - e ea, dar ca în vis; face lucruri neașteptate, vorbește altfel; și, sincron cu ea, și lumea e alta, e suprarrealistă. Uite, asta e suprarrealismul: obiectele, aceleași, cunosc altă orânduire, au altă finalitate. Va să zică se poate și așa. Acum, da, ceainicul e o femeie, soba e un elefant... Max Ernst, Dali, Duchamp... Dar și Strigătul lui Munch, îmi vine să zbier, să mă deștept din coșmar, sunt ceea ce știm că sunt și răspund menirii pe care le-o atribuim din totdeauna... Aș vrea să ies din orașul acesta neliniștit al lui Delvaux, din câmpul acesta al lui Tanguy, cu membre despicate, moi și reîntregite. La noi, pe pământ. Aici nu poate fi pământul. Asta nu-i ea. Decorul ăsta dostoevskian și expresionist nu poate ființa aieva. . . mă înșel, mă semețesc: îmi dau ifose, imaginez desigur scena aceasta delirantă de dragul unui rol pe care mi-ar plăcea să-l joc...

(N.Steinhardt, Jurnalul fericirii)

CERINȚE:

A.

1. Textul de mai sus este: literar/ nonliterar.
2. Tema textului este:
3. Transcrie trei cuvinte/sintagme folosite cu sens figurat.
4. Numește modul de expunere dominant.
5. Identifică reperele temporale din text.
6. Precizează ce figuri de stil sunt cuvintele subliniate.



7. Transcrie două imagini artistice diferite.

8. Care funcție a comunicării predomină în textul dat (emotivă, poetică, conativă, referențială, metalingvistică, fatică)?

9. Identifică în text două mărci ale subiectivității.

10. Încercuiește răspunsurile care ți se par corecte:

Textul de mai sus are următoarele trăsături:

- ambiguitate,
- expresivitate,
- impersonalitate,
- originalitate,
- generează emoții estetice,
- se adresează imaginației și sensibilității receptorului,
- se adresează doar rațiunii receptorului.

B.1. Formulează răspunsuri la întrebările de mai jos, referitoare la situația de comunicare din textul dat:

a. În ce tip de text (narativ, descriptiv, argumentativ) poți încadra fragmentul dat? Motivează-ți alegerea prin două argumente.

b. Precizează tema și două idei pe care le consideri semnificative în textul dat.

c. Cărui stil funcțional îi aparține textul de mai sus? Menționează două caracteristici formale/ de conținut.

2. Realizează un discurs, de 5-7 minute, în care să îți exprimi opinia despre modul în care trădările pot afecta cele mai mari prietenii.

Stiluri funcționale.2.

FIȘĂ DE LUCRU

Proces verbal de confruntare

Încheiat astăzi, 13 ianuarie 1960, în București, între învinuiții Strelisker Beatrice și Steinhardt Nicu Aurelian.

Confruntarea a început la ora 18, 30; s-a terminat la ora 21.

Întrebare pentru învinuita Strelisker Beatrice

Cunoști persoana cu care ești confruntată?

Răspuns: Cunosc persoana cu care sunt confruntată: este Nicu Steinhardt. Pe acesta îl cunosc, iar din anul 1954-1955, făcând parte din grupul nostru, a participat la ședințele organizate la domiciliul meu și al lui Alexandru Paleologu, atât în prezența lui Noica Constantin cât și în lipsa acestuia.

Nu am fost certați și nu ne-am judecat niciodată.

Strelisker Beatrice

Întrebare: Pentru învinuitul Steinhardt N.

D-ta cunoști persoana pe care o ai în față?

Răspuns: Da, cunosc persoana pe care o am în față, este *Strelisker Beatrice*, zisă Trixy. Într-adevăr, ne cunoaștem de mai bine de 20 de ani și începând din anul 1955, după ce îmi restabilisem legăturile cu Noica Constantin, la domiciliul acestuia, precum și la cel al lui Paleologu A., am participat la mai multe întâlniri organizate de grupul din care făceam parte.

Nu am fost certat și nu m-am judecat cu *Strelisker Beatrice* (...) În cadrul acestor întruniri au fost difuzate scrierile dușmănoase ale lui Noica Constantin, ale fugarilor Cioran Emil și Eliade Mircea. (...)

După ce am citit prezentul proces verbal de confruntare cuvânt cu cuvânt și am constatat că răspunsurile noastre sunt înregistrate just, îl susținem și îl semnăm.

Învinuiți: Strelisker Beatrice

Steinhardt Nicu Aurelian

(Consiliul Național Pentru Studierea Arhivelor Securității, Nicu Steinhardt în dosarele Securității. 1959-1989)

CERINȚE:

1. Textul de mai sus este: literar/ nonliterar

2. Tema textului este:

3. Identifică reperele temporale din text.

4. În text predomină cuvinte din domeniul:

Exemple:

5. Care este autoritatea implicată în redactarea acestui proces verbal?

6. Care funcție a comunicării predomină în textul dat (emotivă, poetică, conativă, referențială, metalingvistică, fatică)?

7. Identifică în text cerințele redactării unui proces verbal.

8. Încercuiește răspunsurile care ți se par corecte:

Textul de mai sus are următoarele trăsături:

- ambiguitate,
- expresivitate,
- impersonalitate,
- originalitate,
- generează emoții estetice,
- se adresează imaginației și sensibilității receptorului,
- se adresează doar rațiunii receptorului.
- respectă normele limbii literare
- prezența formulelor stereotipe
- exprimare neutră, rigidă

B.1. Formulează răspunsuri la întrebările de mai jos, referitoare la situația de comunicare din textul dat:

a. Cine ar putea fi receptorul textului dat, având în vedere scopul comunicării?

b. Precizează tema și două idei pe care le consideri semnificative în textul dat.

c. Cărui stil funcțional îi aparține textul de mai sus? Menționează două caracteristici formale/ de conținut.

2. Realizează un discurs, de 5-7 minute, în care să îți exprimi opinia despre modul în care un regim totalitar încalcă libertatea individului.

Stiluri funcționale.3.

FIȘĂ DE LUCRU

Votul popular. Numit referendum, votul popular sau guvernare directă, sistemul acesta înseamnă în forma sa integrală înlăturarea oricărei adunări parlamentare și rezolvarea treburilor publice de-a dreptul de cei interesați.

În formele sale atenuate și moderne, se poate prezenta ca referendum consultativ prin care legea e mai întâi propusă poporului, fără a înlătura ulterior votul decisiv al parlamentului, ca referendum în vederea constituției, ca inițiativă venită din afara Camerei sau Camerelor, ca ratificare populară a unei măsuri în prealabil votate și alte aspecte ale unei singure idei: posibilitatea reprezentanților de a se manifesta, anterior sau posterior votului parlamentar, într-un fel sau altul.

Montesquieu împotriva lui Rousseau, Esmein împotriva lui Duguit, susțin cu dreptate sistemul reprezentativ împotriva guvernării directe. Poporul poate alege dar nu se poate conduce. E greu de crezut că masa va înțelege problemele legale ce i se vor supune. Îi lipsesc timpul și instrucția. Va refuza o măsură bună, va vota una rea, pe neștiute. Votul popular e atras de soluțiile bruște și se schimbă pe neașteptate. Costisitor, greoi, încarcă finanțele publice și e vecin cu plebiscitul cezarian.

(N.Steinhardt, *Principiile clasice și noile tendințe ale dreptului constituțional. Critica operei lui Leon Duguit*)

CERINȚE:

1. Textul de mai sus este: literar/ nonliterar
2. Tema textului este:
3. Textul are scop:
4. În text predomină cuvinte din domeniul:
Exemple:
5. Identificați elementele situației de comunicare.
6. Care funcție a comunicării predomină în textul dat (emotivă, poetică, conativă, referențială, metalingvistică, fatică)?
7. Identifică în text cerințele redactării unui proces verbal.
8. Încercuiește răspunsurile care ți se par corecte:

Textul de mai sus are următoarele trăsături:

- ambiguitate,
- expresivitate,
- impersonalitate,



- originalitate,
- generează emoții estetice,
- se adresează imaginației și sensibilității receptorului,
- se adresează doar rațiunii receptorului.
- respectă normele limbii literare
- prezența formulelor stereotipe
- exprimare neutră, rigidă
- accesibilitate
- claritate

B.1. Formulează răspunsuri la întrebările de mai jos, referitoare la situația de comunicare din textul dat:

- a. Cine ar putea fi receptorul textului dat, având în vedere scopul comunicării?
- b. Precizează tema și două idei pe care le consideri semnificative în textul dat.
- c. Cărui stil funcțional îi aparține textul de mai sus? Menționează două caracteristici formale/ de conținut.

2. Realizează un discurs, de 5-7 minute, în care să îți exprimi opinia despre modul în care lipsa unei informări corecte poate duce la decizii greșite.

Stiluri funcționale.4.

FIȘĂ DE LUCRU

Episcopul Charles Manuel Grace este capul bisericii Credinței Apostolice, uneori numită Casa de rugăciuni a tuturor, cu sediul central la Washington. Deși este de nouăsprezece ani șeful acestui cult, credincioșii săi îl numesc doar Daddy (tăticul) și-l adoră.

Membrii acestei credințe, aproape toți negri, îl socotesc pe Daddy bun prieten cu Dumnezeu și posesor al unor proprietăți curative, dăruite de cel Atotputernic. "Credem în Dumnezeu Tatăl, Dumnezeu Fiul, Sfântul Duh și episcopul C.M. Grace, conducătorul nostru", spun dâșii. Într-un automobil Packard cu șapte locuri, Daddy se transportă de la una la alta din cele 100 case de rugăciuni cu care este presărată regiunea dintre Florida și Massachusetts. Cei 500.000 membri îi sunt recunoscători lui Daddy deoarece prin propria-i intervenție s-a pus de curând capăt războiului.

Nu se știe dacă Daddy Grace este născut în Portugalia, India sau Gasconia, dar vorbește engleza cu accent străin și graseiază. Cunoaște franceza, spaniola- și după părerea adepților săi - orice limbă, inclusiv cea a florilor. Îl socotesc de asemenea cel mai bătrân om din lume, cu atât mai mult cu cât susține că a fost de față la răstignirea lui Christos.

Daddy Grace nu depune nici o muncă manuală și pentru a dovedi aceasta poartă unghii de câțiva centimetri lungime. Cel mai obositor exercițiu al existenței sale este conducerea maselor la botez. Aceste ceremonii, pe jumătate picnicuri, pe jumătate ritualuri, sunt gratuite. Totuși, la aceste meetinguri, caută să se vândă o cât mai mare cantitate din produsele: pasta de dinți Daddy Grace, crema Daddy Grace, revista Daddy Grace și altele. Apoi, dintr-o barcă urmărește botezul, având grijă să fie văzut și auzit de către fotografi și reporteri.

(N. Steinhardt, *Daddy Grace, preotul negru cu 500.000 credincioși*, în "Cultura și viața", III (1946), nr. 379)

CERINȚE:

1. Textul de mai sus este: literar/ nonliterar

2. Tema textului este:

3. Textul are scop:

4. În text predomină cuvinte din domeniul:

Exemple:

5. Care funcție a comunicării predomină în textul dat (emotivă, poetică, conativă, referențială, metalingvistică, fatică)?

6. Identifică în text mărci ale ironiei.

7. Încercuiește răspunsurile care ți se par corecte:

Textul de mai sus are următoarele trăsături:



- ambiguitate
- expresivitate,
- impersonalitate
- originalitate
- generează emoții estetice
- se adresează imaginației și sensibilității receptorului
- se adresează doar rațiunii receptorului
- respectă normele limbii literare
- prezența formulelor stereotipe
- exprimare neutră, rigidă
- accesibilitate
- claritate

B.1. Formulează răspunsuri la întrebările de mai jos, referitoare la situația de comunicare din textul dat:

- a. Cine ar putea fi receptorul textului dat, având în vedere scopul comunicării?
- b. Precizează elementele situației de comunicare în textul dat. (emițător, receptor, mesaj, canal, cod).
- c. Cărui stil funcțional îi aparține textul de mai sus? Menționează două caracteristici formale/ de conținut.

2. Realizează un discurs, de 5-7 minute, în care să îți exprimi opinia despre necesitatea respectării unui cod moral în viața omului

„Eficientizarea relației mentor-student în realizarea unui parteneriat de succes în activitatea didactică digitală,,

Autor: OPRESCU DANA MARIA

Instituția de proveniență: PALATUL COPIILOR ORADEA

În context educațional, mentoratul este o relație de colaborare temporară între doi profesori, bazată pe relația dintre un profesor mai experimentat și un novice, sau un profesor debutant.

Scopul acestei relații este acela de a oferi noului profesor, un sistem de sprijin care să-l poată ajuta pe acesta să reușească. Cercetările au arătat că există o legătură între colaborarea dintre profesorul experimentat și debutant, în sensul că sunt mai multe șanse ca acesta din urmă să rămână în profesia de cadru didactic, decât cei care nu sunt susținuți.

Mai mult decât atât, succesul relației de mentorat se bazează pe emoția reciprocă dintre mentor și profesorul debutant, pe modul comun în care văd aceștia munca împreună și stilurile de învățare pe care le abordează. În parteneriatele cele mai de succes, participanții realizează o creștere intelectuală și creativă cu idei comune care acționează ca un stimul pentru această creștere.

Calitatea unui mentor constă în dăruirea cu care împărtășește unui debutant experiența sa, oferind acestuia un model de conduită, de profesionalism și sprijin în tot ceea ce înseamnă proiectare, predare și evaluare. Având în vedere că activitatea didactică este strâns legată de particularitățile de vârstă și individuale ale elevului este necesară o cunoaștere a personalității celui educat.

Realizând în echipă cu stagiarul o parte din activitățile desfășurate, mentorului îi revine sarcina de a-l iniția pe viitorul profesor să cunoască individualitatea elevului, să poată doza sarcinile de învățare, să organizeze activități diferențiate în funcție de particularitățile individuale ale acestuia. Pentru o bună cunoaștere mentorul pune la dispoziția stagiarului metodele și procedeele dar și modalitățile prin care poate cunoaște personalitatea elevului. Această cunoaștere presupune studierea profilului psihologic al vârstei școlare, a dezvoltării psiho-fizice a copilului.

Trăind într-o lume a informației, copilul din zilele noastre este mult mai elevat, beneficiind de o varietate de căi prin care informația ajunge să fie receptată și asimilată ușor. Aceasta face ca el să acumuleze de timpuriu o informație bogată, să înceapă să gândească mai devreme, să adopte comportamente sociale după modele oferite.

Cadrul didactic are o mare responsabilitate în educarea și formarea școlarului, el este cel care îl direcționează făcându-l să pășască cu dreptul într-o societate în schimbare care cere competență, echilibru și adaptare permanentă la noile cerințe.

Mentorul având o experiență pedagogică, oferă debutantului instrumentele și metodele folosite în cunoașterea elevului, îl poate sprijini în toate acțiunile sale fiind deschis spre a încuraja găsirea unor noi tehnici eficiente pentru a surprinde cât mai natural personalitatea copilului. Fiind un produs de sinteză, concentrând un ansamblu de date esențiale despre evoluția în ani a copilului această fișă are un rol deosebit de important pentru elev atunci când el trece într-o altă treaptă de învățământ, dirigintele clasei va ști cum să acționeze în sensul continuării activităților în sprijinul și interesul elevului.

Eficientizarea activităților de pregătire practică a studenților ce aspiră să devină cadre didactice, printr-un program de mentorat, vizează atât rezultatele învățării cât și aspecte psihosociale de relaționare, de raportare la ceilalți, având beneficii pentru toate părțile implicate: coordonator practică (universitate), mentor (școala de aplicație) și debutant practicant. Mentoratul are două componente principale și anume: o componentă de socializare, menită să asigure integrarea studentului în viața și activitatea școlii și una de dezvoltare profesională și personală a viitoarelor cadre didactice. Învățarea profesiei are ca elemente esențiale activitatea de observare, reflecție, feedback și predare în parteneriat.

Pentru un rezultat de succes atât mentorul cât și debutantul trebuie să se simtă confortabil în cadrul acestei relații. La începutul unei relații de mentorat debutantul este oarecum dependent de mentor, cu timpul acesta învață să fie independent în acțiunile sale, încrezător în a-și pune în aplicare propriile sale idei și cunoștințe. Mentorul va avea sarcina de a-l ghida pe debutant, de a-i da libertatea de acțiune dar și de a-l pune pe acesta să reflecteze, să se autoaprecieze.

Asocierea cu succes mentor - mentorabil este critică pentru derularea cu succes a oricărei activități de mentorat. Calitatea comunicării dintre cei doi va determina eficacitatea relației. Mentoratul necesită un grad înalt de încredere și deschidere din partea ambelor părți. Scopuri, vise și dorințe trebuie să fie împărtășite în mod liber și în siguranță. Experiența de învățare, lecțiile învățate și ambițiile personale în plan profesional ar trebui să fie, de asemenea, discutate deschis între mentor și mentorabil, iar soluțiile să fie agreeate amiabil. Asocierea strategică pe baza obiectivelor programului și personalităților mentor/mentorabil este esențială pentru succesul programului. Metodele recomandate de asociere includ potrivirea pe profil (specialitate) și/sau orar (de exemplu, programul întâlnirilor de lucru), printre altele. De asemenea, mentorilor și mentorabililor trebuie să li se permită să se implice în mod activ în selectarea lor ca echipă, căci acest fapt oferă ambelor părți un sentiment de responsabilitate și încurajează angajamentul bilateral în activitate

Principală preocupare a profesorilor ar trebui să fie promovarea principiilor unui învățământ de calitate și asumarea responsabilității pentru atingerea celor mai înalte standarde în activitatea curentă și în conduita personală și profesională. Toate cadrele didactice trebuie să: - acționeze cu onestitate și integritate, - aibă un nivel ridicat de pregătire profesională, - își mențină și perfecționează continuu abilitățile, competențele și cunoștințele, - aibă așteptări înalte de la propria prestație profesională, - dezvolte și să întrețină relații colegiale de înaltă calitate, - comunice activ cu familiile elevilor, astfel încât aceștia să

beneficieze de un cadru optim și îndrumare permanentă pentru a fi capabili să-și atingă potențialul maxim în plan academic, personal și profesional.

Pe parcursul ultimilor două decenii au existat numeroase încercări de a adapta calitativ și cantitativ conținuturile programelor școlare, ale manualelor, ale metodelor și tehnicilor de predare și evaluare la nevoile în continuă evoluție ale elevilor din generațiile ce vin. În învățământul public, performanța cadrului didactic se măsoară nu doar în diplome și distincții, dar și prin entuziasmul cu care elevii participă la orele de curs, în modul cum aceștia se pregătesc pentru fiecare lecție, prin numărul mic de absențe la orele pe care le predă și, mai ales, prin progresul constant înregistrat de elevii săi. Familiile elevilor pot certifica dacă elevul se pregătește, dacă studiază individual pentru materia predată, dacă vorbește cu drag și cu respect despre dascăl.

Cu toții ne dorim performanțe și succes. Cum poți realiza acest lucru?

- Vizează permanent excelența în sala de clasă
- Îmbunătățește-ți continuu calitatea predării
- Sprijină-i pe ceilalți să-și perfecționeze modul de a predă

Fiind un model de personalitate umană și de comportament profesional, profesorul mentor dispune de un ansamblu de calități care îl deosebește de ceilalți colegi din respectiva comunitate de practică. Profesorul mentor este o persoană complexă care dovedește cunoștințe, abilități, valori și atitudini dar și motivație pentru munca prestată.

Cunoștințe:

- Înțelege conceptele și principiile generale în domeniul asigurării calității prin procesul formării inițiale a profesorilor;
- Cunoaște documentele de bază în asigurarea calității (Standardele și Recomandările ENQA, Legea Calității, unele precizări specifice din Metodologia ARACIS pentru acreditarea DPPD și unele aprecieri privind calitatea corpului profesoral din Metodologia ARACIP);
- Are un nivel ridicat de înțelegere a problemelor cu care se confruntă Învățământul Superior în actuala etapă de armonizare a programelor și strategiilor în acord cu cele promovate pe plan European și o înțelegere superioară a problemelor cu care se confruntă unitățile școlare de învățământ sub aspectul calității resursei umane;
- Are o viziune proprie privind îmbunătățirea calității procesului de pregătire a viitorilor profesori astfel încât unele din deficiențele constatate în mod personal să poată fi ameliorate, depășite;

- Are înalte standarde de competență și expertiză recunoscută în domeniu.

Abilități:

- capacitatea de a programa, de a analiza și de a evalua;
- disponibilitate de a împărtăși ceea ce știe;
- capacități empatică și grijă pentru cei pe care îi formează;
- competențe de comunicare.

Valori și atitudini:

- preocupare pentru afirmarea excelenței în domeniul în care se manifestă;
- respect pentru abilitățile celorlalți;
- dorință de a-și oferi sprijinul ori de câte ori este nevoie;
- demn de încredere;
- deschidere, flexibilitate, creativitate;
- încredere în sine și abilitate de a provoca acest sentiment și celor pe care îi formează;
- atitudine pozitivă în orice împrejurare pentru depășirea problemelor și a dificultăților;
- comportament etic în raporturile cu cei pe care îi învață.

Motivație:

- Interes față de creșterea/îmbunătățirea calității educației;
- Interes față de procesul formării viitorilor profesori.

Mentoratul este o relație care are loc într-un mediu de confort și siguranță în care învățarea și experimentarea au loc prin analiză, examinare și reexaminare, reflecție asupra experiențelor, asupra situațiilor și problemelor, asupra greșelilor și succeselor (ale ambelor părți) pentru a identifica oportunitățile de învățare.

**BIBLIOGRAFIE.**

- Andrei, A, Peșa, A, Popa V, 2001, *Managementul educațional pentru instituțiile de învățământ*, Institutul de științe ale educației, București;
- Bandura, L., 1978, *Elevii dotați și dirijarea instruirii lor*, E.D.P., București;
- Bogdan, T, 1981, *Caiete de Pedagogie Modernă*, Editura didactică și pedagogică, București;
- Marcu,V, Orțan, F, Deac,A, 2003, *Managementul activităților extracurriculare*, Edit. Universității din Oradea;
- Marcu, V, Filimon, L, și colaboratorii,2003, *Psihopedagogie pentru formarea profesorilor*, Ed. Univ. Oradea;
- Obrazțov,S.,1952 *Profesiunea mea*, Editura Cartea Rusă, București;
- Pavelcu, V., 1982, *Cunoașterea de sine și cunoașterea personalității*, E.D.P., București;
- Pop, C, Suport de curs „*Comunicarea educațională în relația mentor-student*„

Resurse RED în cadrul orelor de Dezvoltare personală

Prof. învăț. primar: Popescu Nina Iuliana

Școala Gimnazială nr. 8 Constanța

ARIA CURRICULARĂ: Consiliere și orientare

DISCIPLINA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Dezvoltare personală

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: „Prietenia”

SUBIECTUL LECȚIEI: „Emoții de bază”

TIPUL LECȚIEI: mixtă

COMPETENȚE SPECIFICE:

2.1. Exprimarea emoțiilor de bază în situații variate

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

O1 - să identifice emoțiile de bază (bucurie, tristețe, frică, furie);

O2 - să asocieze o etichetă verbală și facială expresiei emoționale;

O3 - să verbalizeze ideile față de unele situații de viață;

O4 - să reprezinte grafic emoțiile proprii în diferite situații;

O5 - să mimeze emoțiile trăite față de unele situații de viață întâlnite în poveste.

OA- Adoptarea unei atitudini pozitive (respect, acceptare) față de semenii

Strategii didactice:

Metode și procedee: conversația, explicația, problematizarea, dezbateri, jocul de rol;

Mijloace didactice: laptop, videoproiector, măști, foi albe, culori;

Forme de organizare: frontal, individual, pe grupe.

Forme și tehnici de evaluare: observarea sistematică a comportamentului elevilor, aprecierea verbală, autoevaluarea, analiza produselor activității

1.MOMENT ORGANIZATORIC

Se pregătește materialul necesar desfășurării activității: penare, (coli, fise de lucru, pliculețe cu cartonașe, etc.)

a.Salutul:

Soarele de când e soare, obiceiuri bune are /Să urmărim exemplul lui dând binețe colegului!

b.Înviorarea de dimineață

Cântec: Când ești vesel : <https://www.youtube.com/watch?v=dKUvh-3T5K4>

c. Calendarul zilei

Se prezintă aspecte legate de vreme.

2.CAPTAREA ATENȚIEI

Copiii audiază cântecul emoțiilor:<https://www.youtube.com/watch?v=YnsGJ5NNZkQ>

3.ANUNȚAREA TEMEI ȘI ENUNȚAREA OBIECTIVELOR

Astăzi vom vorbi despre emoții. Fiecare copil trece prin situații care-l fac să se simtă furios, dezamăgit sau îngrijorat. Doar exprimându-le și identificându-le, poți să le gestionezi astfel încât să ai relații frumoase cu cei din jur și să te dezvolți sănătos. Vorbind deschis despre emoțiile negative, pe care le simți, vei putea ajunge să le faci față și să ceri ajutorul atunci când te simți copleșit.

4.DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII

Se desfășoară activitatea „**Spune mai departe!**”

„Un copil ceva mai mare/M-a lovit mă doare tare/Îl privesc neputincios pentru că sunt...(furios)”

„Când apa mi s-a vărsat /Peste planșa ce-am lucrat/Nu m-am mai simțit artist.../Ci am fost un pic cam ...(trist)”

„Un creion am răătăcit/Un coleg mi l-a găsit/Eu i-am mulțumit frumos/Și-am fost tare ...(bucuros)”

În exercițiul numit „Copacul emoțiilor” vei identifica situațiile/lucrurile care te înfurie, te dezamăgesc și te îngrijorează.

Exercițiul nr. 1:

Pasul 1: Pe o foaie de flipchart, comună pentru toată clasa, va fi reprezentat un copac, care se va numi „Copacul emoțiilor”. Acesta are frunze de culori diferite, în funcție de cele 3 emoții: roșu pentru furie, violet pentru dezamăgire și albastru pentru îngrijorare.

Pasul 2: Gândește-te la situațiile/lucrurile care te fac să te simți furios, dezamăgit, îngrijorat:

Mă simt **furios** când_____

Mă simt **dezamăgit** când_____

Mă simt **îngrijorat** când_____

Scrie câte 3 exemple de situații/lucruri care te fac să te simți furios, dezamăgit și îngrijorat pe frunzele din caietul tău, apoi decupează-le și lipsește-le pe copac.

Foaia de flipchart va fi postată pe peretele clasei, iar învățătoarea va relua periodic exercițiul, pentru a evalua situațiile/lucrurile care ți-au generat emoții negative și căror ai reușit să le faci față. În această situație vei dezlipi frunzele din copac și le vei lipi în partea de jos a trunchiului copacului. Poți să adaugi frunze noi, în funcție de alte stări/lucruri care te-au făcut să te simți furios, dezamăgit și îngrijorat.

5. OBȚINEREA PERFORMANȚEI

Vom fixa cunoștințele printr-un alt joc și anume mimica emoțiilor. Astfel, voi avea pregătit un cub pe fețele căruia sunt emoticoane cu emoții. Pe rând câte un elev va veni în fața clasei, va da cu zarul și îi va cădea un emoticorn, cu o emoție pe care trebuie să o mimeze, iar ceilalți colegi trebuie să o recunoască.

<https://wordwall.net/resource/9583803/emotii>

6.ASIGURAREA RETENȚIEI ȘI TRANSFERULUI

Le propun să deseneze chipuri care să exprime diferite stări emoționale: bucurie, tristețe, frică, furie.

7.APRECIERI FINALE

Se fac aprecieri verbale colective și individuale, cu privire la activitatea elevilor, precum și asupra comportamentului lor pe parcursul orei.

**Bibliografie:**

- Programă școlară pentru disciplina DEZVOLTARE PERSONALĂ, Clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a, aprobată prin ordin al ministrului Nr. 3418/ 19.03.2013;
- *Inteligența emoțională* – Daniel Goleman, Editura Curtea Veche, 2014
- *Proiect ABC-ul emoțiilor*-Agenția Națională Antidrog
- www.youtube.com
- <https://wordwall.net/resource/>

Provocări ale învățământul on-line la clasele primare

Autor: Sirbu Bianca- Lăcrămioara

Prof. Înv. Primar Școala Gimnazială Buciumi, Județul Bacău

Propunându-și să dezvolte în individ toată perfecționarea de care este susceptibil, educația este o dimensiune constitutivă a ființei umane. „Omul nu poate deveni om decât prin educație”, sugerează Kant, la modul imperativ, iar problema educației tinde să devină o prioritate și toți cei care văd limpede evoluția ființei umane, a ființei raționale și a umanității, în ansamblu ei, situează în centru educația.

Învățământul primar este veriga cu cea mai mare importanță pentru dezvoltarea armonioasă a personalității copilului, fiind privită pe bună dreptate ca o etapă vitală în formarea copiilor, în evoluția tineretului, o fundație solidă pentru ceea ce urmează să devină un proces continuu de educație, ca dimensiune a întregii omeniri. Volumul imens de informație de care dispune azi omenirea și ritmul alert în care acesta sporește, pun cu acuitate în fața școlii sarcina formării unor capacități pentru ca educații – elevii - să devină apti de autoinformare și autoformare permanente, mijlocul cel mai eficace de dotare a copilului cu instrumentele necesare formării și realizării ca personalitate este antrenarea lui în cât mai mare măsură în propria-i formare.

Ancorarea învățământului românesc în secolul XXI presupune îmbinarea învățării în stil tradițional cu învățarea în stil modern, iar învățământul online a apărut ca o noutate pentru clasele primare, o provocare la care au trebuit să facă față atât cadrele didactice, cât și elevii și părinții. Învățătorii au fost nevoiți să asigure un demers didactic adecvat învățării active și interactive folosind procedee, metode și tehnici de învățare practice, care au rolul dezvoltării gândirii critice a elevilor, a atenției și responsabilității. Fără a exclude strategiile învățământului tradițional, învățătorul a trebuit să se folosească de societatea informațională, în toate dimensiunile ei, pentru a menține treaz interesul elevilor, pentru a avea atmosfera potrivită de învățare și pentru a crea actul educațional necesar momentului în care trăim, începutul mileniului trei. Elevii nu au fost obiect al formării, ci subiecți activi care au contribuit la propria formare și luând ca reper cuvintele Marele Confucius (551-479 î.C.)- „Pune-i să facă și vor înțelege!”, acest „pune-i să facă” reprezintă legea ce duce la implicarea elevilor în propria învățare, iar pentru a-i determina pe elevi să gândească, să rezolve probleme, să găsească soluții, învățătorul a trebuit să găsească modalități prin care să-i implice pe elevi în învățare și pentru a gestiona în mod adecvat astfel de situații didactice.

Învățământul online la clasele primare are avantaje, dar și dezavantaje. În timpul lecțiilor online, elevii au învățat că nu este atât de greu să fii autodidact în era internetului, au aflat cum să selecteze mai bine resursele online și cât de repede se pot adapta și interacționa aproape în orice context, sub supravegherea și îndrumarea învățătorului, părinților. Au învățat să aibă răbdare și să respecte atunci când ceilalți colegi

vorbesc, să fie mai atenți, toleranți, empatici, să pună accent pe studiul individual în situația unui program mai flexibil și cu ore mai puține, iar activitatea de predare- învățare- evaluare să se poate desfășura apelând la softurile educaționale, accesul la o bază de date cu modele de probleme rezolvate, tutoriale care explică metode de rezolvare a problemelor, aplicații 3D pentru noțiuni de geometrie, dar și utilizarea unor platforme de e-learning.

Pentru elevi de toate vârstele, dar mai ales pentru cei de vârstă școlară mică, fascinante sunt jocurile de calculator în care ei rezolvă diverse sarcini, mai mult sau mai puțin dificile, cu ajutorul unor personaje din povești sau din desenele animate. Interactivitatea exercițiilor, sunetele ce însoțesc cerințele dar și rezolvarea lor, crează un mediu eficient în atingerea obiectivelor lecției, în care profesorul este doar un coordonator și nu principala sursă de informare.

Dintre dezavantajele învățământului online ar fi lipsa accesului la tehnologie și dispozitive care nu suportă aplicațiile care pot fi folosite în învățarea online, presiune pe părinți în supravegherea copiilor și ajutorul pe care aceștia trebuie să îl acorde în realizarea temelor, lipsa concentrării la lecții online, în condițiile în care copiii nu sunt supravegheați permanent de profesor, lipsa spațiului fizic, a colegilor, a învățătorului și a atmosferei din clasă, zilele acelea extrem de productive, pauzele și atmosfera de la clasă, acel asalt rapid de idei și zumzetul din curtea școlii, iar unii dintre elevi au mărturisit că e mult mai obositoare întâlnirea online decât multe ore la școală, iar pentru ca întâlnirile online să fie un succes ține foarte mult de modul în care se străduiesc să fie eficienți și cât de mult se concentrează.

Cea mai mare provocare a școlii online a fost și va fi, atât pentru învățători cât și pentru elevi, să înțeleagă ce înseamnă învățarea autentică, cea mai presus de curriculum, de teste, de note, cea mai presus de controlul școlii, cea bazată pe caracteristicile și nevoile cele mai apropiate copiilor: dezvoltarea competențelor cheie, satisfacerea curiozității, autonomia în rezolvarea sarcinilor, satisfacția de a fi parte dintr-un grup omogen, empatic și unitar, de a contribui la propria formare, de a fi apreciat, de sprijin emoțional în comunicare.

Bibliografie:

1. Constantin Cucoș, „*Psihopedagogie pentru examenele de definitivare și grade didactice*.” Editia a III-a, Editura Polirom, 2002;
2. Constantin, Cucoș, „*Școala online – elemente pentru inovarea educației*”, Editura Universității din București, București, 2020.

Experiențe didactice în cadrul școlii digitale

Bune practici în școala online

Prof. Suci Petronela

Școala Gimnazială *Puiu Sever Ineu*, Bihor



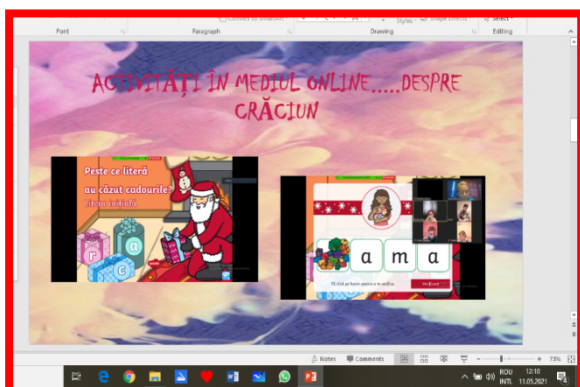
Crăciunul multicultural este un proiect educațional, ajuns la a IV a ediție.



Scopul acestui proiect este de a ne familiariza cu tradițiile și cultura altor popoare .

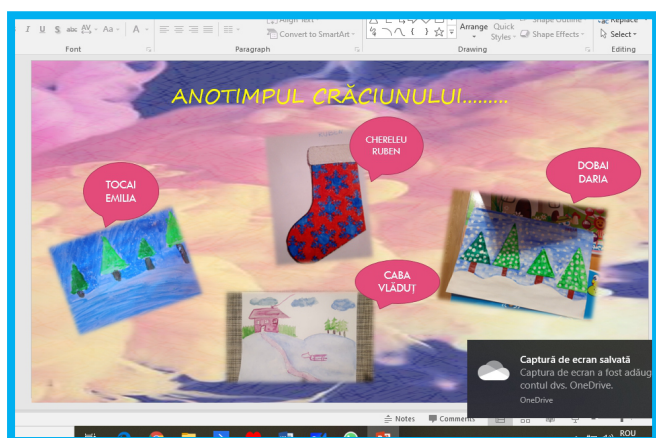
An de an participarea la acest proiect a dus la obținerea unor activități ingenioase și creative pe tema Crăciunului.

Anul acesta însă pandemia a făcut ca lucrurile normale să devină mai greu de realizat dar nu imposibil. Tocmai de aceea am reușit să realizăm activități în cadrul acestui proiect chiar dacă s-a desfășurat în mediul online.



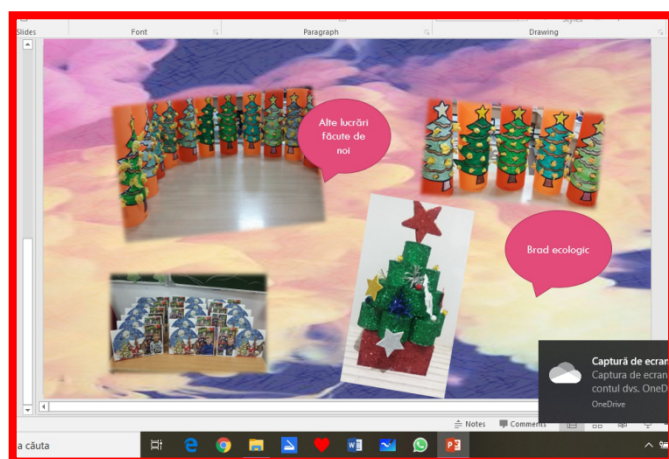
Activitățile au fost prezentate sub forma unui material PPT, care, a fost supus ulterior unei jurizări, deoarece, în cadrul acestui proiect este și un concurs destinat elevilor.

Astfel elevii rămân cu amintirea unui concurs care reunește abordarea acestei sărbători într-o atmosferă festivă și unică.

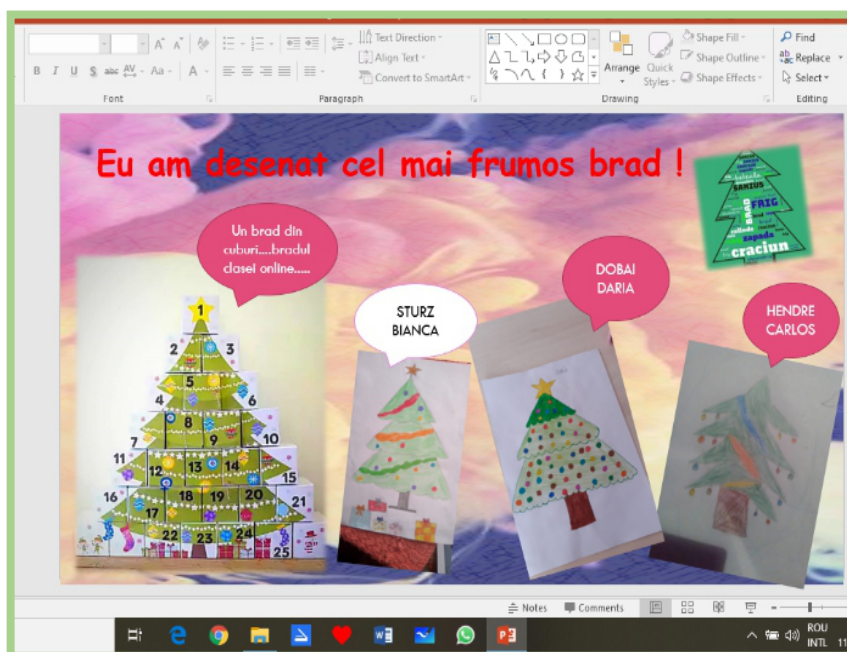


La clasa noastră am realizat diferite activități precum utilizarea platformei twinkle pentru ora de CLR.

De asemenea am realizat lucrări plastice la AVAP tot pe tema Crăciunului.



Alte lucrări pe aceeași temă au fost brazii ecologici su diferite ornamente și desene..



JOCUL DIDACTIC ȘI STIMULAREA CREATIVITĂȚII

**Înv. Tebeică Ana Loredana,
Scoala Gimnazială „Alexandru cel Bun „ Bacău**

De cele mai multe ori se ignoră faptul că omul este, prin structura sa biologică, o ființă autocinetică și că dreptul la mișcare nu poate fi abolit de nici un fel de normă didactică. În activitatea didactică nu trebuie ignorat raportul dintre evoluția randamentului intelectual și starea fizică generală.

Jocurile didactice oferă un cadru propice pentru învățarea activă, participativă, stimulând inițiativa și creativitatea elevului. Obiectivele instructiv-educative ale fiecărui obiect de studiu pot fi mai bine realizate prin utilizarea jocului. Acesta, prin natura sa, cuprinde o motivație intrinsecă de a mobiliza resursele psihice ale copiilor, de a asigura participarea lor creatoare, de a le capta interesul, de a-i angaja afectiv și atitudinal.

Elementele de joc: descoperirea, ghicirea, simularea, întrecerea, surpriza, așteptarea vor asigura mobilizarea efortului propriu în descoperirea unor soluții, în rezolvarea unor probleme, stimulând puterea de investigații și cointeresarea continuă.

Jocul este foarte important, sub variatele sale forme, în dezvoltarea copilului, importanțe subliniate de numeroase teorii ale jocului din literatura pedagogică și de locul acestuia în diferite sisteme de educație. Jocul are o valoare funcțională ce rezidă în faptul că el transpune simbolic copilul în rolurile adultului. De aici decurge importanța îmbogățirii impresiilor copiilor despre viața și activitatea oamenilor dintr-o sferă largă, de domenii profesionale, accesibile înțelegerii lor.

Copilul se joacă de-a ceea ce a văzut sau a auzit. Modelele de urmat pe care el le transpune în joc izvorăsc din realitatea apropiată, din viața și activitatea adulților din preajma lui. Pe această cale își asimilează semnificația socială a rolurilor care îl așteaptă în viață.

Prin joc, copilul învață cu plăcere, devine interesat de activitățile ce se desfășoară. Datorită conținutului și modului de desfășurare, jocurile didactice sunt mijloace eficiente de activizare a întregului colectiv al clasei, dezvoltă spiritul de echipă, de înțajutorare, formează și dezvoltă unele deprinderi elementare și de muncă organizată.

Jocurile didactice sunt un mijloc foarte important și pentru realizarea sarcinilor educației morale. Ele contribuie la dezvoltarea stăpânirii de sine, a autocontrolului, a spiritului de independență, a disciplinei conștiente, a spiritului colectiv și a altor calități de voință și de caracter. În joc copiii învață să se ajute unii pe alții, să se bucure de succesele colegilor, să aprecieze nepărtinitor succesele altora. Așadar, jocurile didactice exercită o influență pozitivă asupra întregii personalități a copilului. Ele pot însoți fiecare obiect de învățământ, fiecare lecție luând și forma unor întreceri, concursuri între toți elevii, între rânduri de bănci, grupe de elevi.

Voi prezenta în continuare câteva jocuri didactice folosite la educație plastică pentru dezvoltarea creativității.

Continuă tu!—este un exercițiu care cere îmbogățirea formei date. Se oferă spre observare o planșă pe care au fost desenate fragmente, elemente, forme: o mână, un cap de pește, un triunghi, o pălărie, o frunză, o petală și se cere elevilor să constituie, alegând dintre posibilități pe aceea care li se pare cea mai

potrivită, pentru a realiza ei înșiși o compoziție, completând partea aleasă cu elementele care întregesc forma.

Un tablou neterminat—este un exercițiu care vizează imaginația, creativitatea, cât și inteligența și abilitatea de a desena. Se prezintă o lucrare neterminată (sunt trasate doar câteva linii) și se cere elevilor să o continue.

Creează un model—este un joc ce urmărește inventivitatea, simțul măsurii, ritmul și originalitatea. Se cere elevilor să folosească semnele: $\cap$, $*$, $|$, în orice poziție, în orice ordine și repetate de câte ori vor pentru a realiza un desen decorativ (friză, chenar sau un obiect astfel decorat).

Jocul Kim, dezvoltă memoria vizuală – grafică—o serie de 8 – 12 obiecte sunt puse pe catedră și se lasă un timp în câmpul vizual al copiilor, apoi se acoperă cu o pânză. Copiii vor desena toate obiectele pe care și le amintesc.

Tunelul—joc ce urmărește dezvoltarea memoriei vizuale, plecând de la datele percepute într-o anumită ordine. Un copil confecționează un colier din mărgelile multicolore cu o anumită alternanță de culoare. Colierul va fi introdus sub un tunel format dintr-o bucată de carton pliat în două. Copiii trebuie să-și imagineze și să spună ordinea perlelor la ieșirea din tunel (ordinea directă sau ordinea inversă).

Serii de desene—joc pentru dezvoltarea memoriei vizuale și atenției. Se execută la tablă, sub ochii elevilor, o serie de desene și, în timp ce atenția copiilor este distrasă, se șterge unul sau mai multe. Elevii trebuie să identifice desenul sau desenele care au fost șterse.

Gama jocurilor didactice este foarte variată. Imaginația învățătorului poate genera jocuri noi, dintre cele mai ingenioase.

Predarea online – exemple de bune practici

TOMA ELVIRA

Prof. înv. primar, Colegiul Național Elena Cuza, București

Primăvara lui 2020 adus o schimbare bruscă în sistemul educațional afectat de evoluția epidemiei de SARS-CoV-2, activitatea mutându-se în mediul online, educația la distanță oferindu-ne oportunitatea conectării, a dialogului și a soluțiilor.

Odată cu introducerea obligativității acestor cursuri la distanță, totii profesorii, indiferent de vârstă și pregătire, s-au aflat în fața necesității de a se adapta, și, fie că le-a fost ușor sau greu, a trebuit să fie pregătiți să-și facă meseria în fața calculatoarelor.

Pe perioada carantinei, dacă ne raportăm la eficiența învățării de la distanță, aceasta a fost o adevărată provocare, neajunsurile fiind binecunoscute de toată lumea și resimțite cel mai bine de noi, de dascăli. Însă, mentalitatea deschisă a profesorilor care au urmărit să rămână conectați cu elevii lor, i-a determinat să conceapă materiale de curs relevante, să pună accentul pe abordarea flexibilă a muncii elevilor și pe importanța reflecției în învățare – toate constituind fundamentul noii paradigme a educației de calitate.

Bill Pelz, profesor de psihologie și câștigător al premiului *Sloan de Excelență în Predarea Online*, a formulat trei principii esențiale pentru predarea online, care pot ghida cadrele didactice indiferent de materie și nivel de învățământ:

1. Lasă elevii să facă cea mai mare parte a muncii - implicarea elevilor în discuții, **autoevaluarea** sau evaluarea temelor colegilor, activități de documentare înainte de lecții, toate sunt modalități prin care elevii pot fi implicați direct în învățarea online.

2. Interactivitatea este sufletul predării online. Interactivitatea nu înseamnă doar discuții live între copii sau între copii și profesori. Când vine vorba de predarea online, copiii pot fi încurajați să interacționeze prin proiecte de grup și prin încurajarea discuțiilor în forumuri și comentarii. Avantajul predării online în această privință este că elevii au mai mult timp să gândească și să formuleze întrebări și răspunsuri corecte decât în discuțiile live.

3. Încurajează prezența autentică. Copiii vor fi mai implicați în lecțiile online atunci când li se permite să se exprime social, cognitiv și legat de conținutul învățării și atunci când cadrul didactic se exprimă din aceste puncte de vedere.

Această nouă abordare a educației, cea online trebuie să fie direcționată în spiritul dezvoltării autoeducației, atât a cadrelor didactice, cât și a elevilor, pentru că nimeni nu a fost pregătit pentru învățarea în totalitate în mediul online. Pe parcursul orelor am folosit diferite resurse în format digital care au fost de folos elevilor. Cu ajutorul lor am realizat fișe de lucru, jocuri educative și alte resurse educaționale.

De ce este învățarea online pe placul elevilor

Când vine vorba de studiu individual, de cele mai multe ori ne vine în minte aceeași imagine: un elev excedat de toate sarcinile pe care le are de îndeplinit, cu privirea pierdută către un teanc intimidant de cărți, culegeri, caiete, manuale sau gazete matematice. Pasionați de *gadgeturi smart*, aplicații interesante, resurse

digitale sau jocuri online spectaculoase, adolescenții rezonează destul de greu cu vechile metode de învățare. Din fericire, dezvoltarea tehnologiei a presupus și dezvoltarea unor produse educaționale create în acord perfect cu noile generații de elevi ai erei digitale.

De ce elevii învață cu plăcere folosind platformele online

Pot fi utilizate oricând, oferă filmulețe explicative foarte utile, probleme rezolvate în pași, exerciții cu grade diferite de dificultate și posibilitatea de testare pe noțiuni – iată doar câteva dintre motivele pentru care tot mai mulți elevi de gimnaziu descoperă eficiența platformelor online de învățare. Aceste metode educaționale alternative completează în mod firesc studiul la clasă susținut de profesori și îi încurajează pe elevi să aibă o atitudine pozitivă față de învățare.

Avantaje învățării online întâlnite în orele desfășurate:

1. distribuirea rapidă a materialelor didactice
2. elevii intră în posesia materialelor printr-o simplă accesare
3. existența conținuturilor multimedia
4. conținuturile pot fi șterse, corectate sau actualizate cu ușurință
5. serviciu folosit de una sau mai multe persoane, crearea grupurilor
6. folosirea conținuturilor interactive, existența feedback-ului

Limite și dificultăți/ Dezavantaje ale învățării online:

1. dificultăți în utilizarea tehnologiei
2. lipsa comunicării reale/ fizice

Elevii sunt atrași de noua predare online. Există un variat material suport de desfășurare a orelor în această formă. Voi exemplifica cu câteva instrumente și aplicații.

Resurse utile în format digital pe care le folosim la activități:

- wordwall.net (exerciții interactive sau printabile pentru aprofundarea cunoștințelor despre vocabular, matematică, științe, istorie etc.)
- miro.com (este o aplicație online colaborativă care partajează un editor mai multor utilizatori și poate fi folosită ca tablă interactivă)
- www.manuale.edu.ro (manuale digitale)
- clasamea.eu/([materiale](http://clasamea.eu/materiale) didactice, activități, experiențe)
- [gombis.ro/jigsaw-puzzle\(jocuri](http://gombis.ro/jigsaw-puzzle(jocuri) puzzle)
- [www.jigsawplanet.com\(jocuri](http://www.jigsawplanet.com(jocuri) online)

- [learningapps.org/\(module\)](https://learningapps.org/(module)) de învățare multimedia într-o formă atrăgătoare pentru a crea și gestiona online)
- [voxvalachorum.ro/jocuri/ciclul-primar/\(jocuri\)](https://voxvalachorum.ro/jocuri/ciclul-primar/(jocuri)), fișe online)
- www.esero.ro (resurse online)
- www.scientix.eu/ (resurse educaționale pentru științe).

Aplicații utile gratuite pe care le folosim la activități:

- Wordart.com (creare de desene cu ajutorul cuvintelor)
- Canva (creare de afișe, orare, prezentări, felicitări)
- Chatter Pix kids (aplicație de editare foto care dă voce unor imagini)
- Padlet (aplicație colaborativă care permite elevilor să co-creeze materiale, proiecte)
- Flipgrid (website și aplicație de creare resurse media, evaluare, prezentări de proiecte)
- EdPuzzle (platformă care promovează interacțiunea elevilor cu conținutul de învățare sub forma unui videoclip presărat cu întrebări create special pe conținutul video)
- Nearpod (platformă de implicare activă a elevilor în activitatea de învățare interactivă Are elemente de EdPuzzle și Padlet. Copiii au acces la conținut multimedia, realitate virtuală, obiecte 3D, simulări PhET)
- Quik (realizare de film din fotografii deja existente)
- Google Jamboard (tablă interactivă)
- Paint by number (aplicație de colorat după un tipar prestabilit)
- Cum să atragă animale pas cu pas, lecții de desen (cum să desenezi animale)
- Jigsaw puzzle (jocuri gratuite).

Cu toții știm că internetul este foarte util în învățare, atât a celor mici, cât și a celor mari. Pentru cei mici tehnologia este atractivă, iar pentru cei mari trebuie să existe o motivație puternică pentru a o utiliza în mod eficient.

Pot fi numite situații limită cazurile în care o persoană este într-un anumit context în care nu poate avea acces la internet sau nu își permite acest lucru. Din acest motiv, se poate întâmpla să piardă o anumită informație care îi era utilă în acel moment, dar pe care nu o poate accesa pe loc. Aceste situații de criză chiar nu pot fi controlate.

Școala virtuală întărește rolul de facilitator al cadrului didactic, evidențiind rolul elevului ca parte activă în învățare, astfel încât dascălul are oportunitatea să inspire învățarea și să o ghideze mai mult decât să o controleze.

Educația la distanță a însemnat reanalizarea și redimensionarea conținuturilor transmise, trecând dincolo de curriculumul scris, programe și teste, de note, de controale frontale sau reguli rigide, procesul de



învățare fiind bazat pe caracteristicile și nevoile imediate ale elevilor: curiozitate, autonomie, satisfacția de a fi parte dintr-un grup, de a contribui la factorul de schimbare, de a fi apreciat.

Bibliografie

Anghel, T. - Instrumente și resurse web pentru profesori, București, Editura All, 2009

Mihaela Brut – Instrumente pentru e-learning, Ghidul informatic al profesorului modern, Editura Polirom, Iași, 2006.

didactform.sns.ro/campanie-online/invatarea-online-avantaje-si-dezavantaje

digitaledu.ro/activitati-de-invatare-digitala

Educația digitală în perioada pandemiei

Prof. înv. primar TRIF ALEXANDRA ANAMARIA
Colegiul Național Pedagogic "Regina Maria", Deva

Începând cu luna martie 2020, criza COVID-19 a determinat instituțiile de educație și formare din Europa să își închidă ușile și să treacă rapid la predarea la distanță / online. În câteva săptămâni, peisajul educațional din Europa și din întreaga lume s-a schimbat fundamental. Profesorii, elevii și familiile lor s-au adaptat rapid și au continuat să învețe, dând dovadă de hotărâre și perseverență.

Pandemia COVID-19 a determinat conștientizarea lacunelor și deficiențelor semnificative în ceea ce privește abilitățile digitale, conectivitatea și utilizarea tehnologiilor în educație. În plus, conform celui mai recent Index al economiei și societății digitale, 42% dintre europeni nu au abilități digitale de bază, iar piața muncii europene se confruntă cu un deficit semnificativ de experți în domeniul digital. Mai mult, criza COVID-19 a atras atenția atât asupra oportunităților și riscurilor vieții online, cât și a necesității unui mediu digital mai bun și mai sigur pentru toți, mai ales pentru tinerii sub 18 ani.

Progresul înregistrat în privința integrării tehnologiei în educație continuă să fie mic. Majoritatea tinerilor din Europa utilizează Internetul pentru activități sociale. Accesul mobil la Internet a crescut semnificativ în ultimii ani, însă utilizarea tehnologiei în scopuri educative nu a ținut pasul cu aceste evoluții. Nu toate școlile primare și secundare dispun de conexiuni în bandă largă și nu toate cadrele didactice au competențele și încrederea de a utiliza instrumentele digitale în activitatea lor de predare - învățare - evaluare. Rezultatele la învățătură pot fi îmbunătățite, iar echitatea și eficiența cresc cu ajutorul inovării în sistemele de educație, înțelegând ca fiind adoptarea de noi servicii, tehnologii, competențe de către organizațiile din domeniul educației. Pentru a atinge un maxim de eficiență și sustenabilitate, inovarea trebuie susținută de cadre didactice bine pregătite și trebuie integrată în obiective didactice clare. Trebuie să se depună mai multe eforturi pentru a stabili cum se pot utiliza cel mai bine mijloacele digitale pentru a atinge obiectivele în materie de educație.

Îmbunătățirea educației și a competențelor, reprezintă, așadar, un element-cheie al viziunii generale pentru transformarea digitală în Europa.

Din cercetările evaluative și studiile realizate în contextul pandemiei de COVID-19, pentru identificarea percepțiilor și opiniilor respondenților cu privire la accesul, modul de desfășurare, participarea la activitățile școlare prin intermediul tehnologiei și a internetului, în perioada suspendării cursurilor față în față, nevoile de sprijin și ariile prioritare de intervenție din partea autorităților centrale și locale și propunerile de creștere a eficienței organizării procesului de învățare, rezultă următoarele aspecte cu privire la competențele digitale ale elevilor din învățământul preuniversitar:

- profesorii consideră că, pentru 68% dintre elevi, nivelul insuficient al competențelor digitale reprezintă un impediment serios în învățarea online;

- elevii încep să folosească internetul în jurul vârstei de 9 ani; aproape toți elevii folosesc „smartphone-ul” pentru a accesa internetul; aproximativ 40% dintre elevi au declarat că nu folosesc internetul cu un scop anume;

- peste o treime dintre profesori consideră că unii elevi din clasele cu care au lucrat online nu au demonstrat competențe digitale suficient dezvoltate, care să le permită utilizarea autonomă a diferitelor instrumente și aplicații

- în special în mediul rural și la nivelurile de studiu primar și preșcolar;

- aproape jumătate dintre elevii din învățământul preuniversitar sunt de părere că materia de la școală nu mai este adaptată realității curente, iar peste o treime consideră că programa școlară nu răspunde intereselor de studiu ale elevilor;

- părinții elevilor de gimnaziu și liceu doresc ore de Informatică/ TIC pentru copiii lor, iar aproximativ 1 din 3 părinți ai elevilor de gimnaziu sunt de părere că informatica trebuie predată prioritar în timpul cursurilor față-în-față; 67% dintre părinții elevilor din învățământul gimnazial și liceal consideră că aceștia au noțiuni necesare utilizării dispozitivelor;

- două treimi dintre elevi consideră că s-au descurcat singuri în ceea ce privește participarea la lecțiile și activitățile online, iar un sfert au avut nevoie de ajutor doar la început;

- dificultățile de utilizare a tehnologiei sunt mai mari în cazul elevilor din mediul rural și din mediul urban mic, decât în cazul elevilor din mediul urban mare.

Deși aprecierile elevilor, părinților și profesorilor cu privire la competențele digitale ale elevilor sunt divergente, rezultă totuși nevoia de dezvoltare a acestora, în special pentru elevii din învățământul primar, precum și pentru elevii din învățământul gimnazial din mediul rural și urban mic, precum și importanța disciplinei TIC în cadrul curriculumului național. Pentru elevii și studenții cu dizabilități (mai ales de auz, de vedere și tulburări din spectrul autism-TSA), această perioadă a însemnat adâncirea divizării, a izolării și a discriminării digitale. Ca exemplu de bune practici, fundația Light into Europe a deschis primul Club de programare în programul Scratch pentru elevii cu deficiențe de auz, în februarie 2020, care include atât componenta de pregătire a profesorilor, cât și a elevilor, demers pe care îl vor extinde, în 2021, către tot învățământul special pentru deficiențe de auz din România.

Simultan cu dezvoltarea competențelor digitale, trebuie urmărită și îndeplinirea unor cerințe precum: promovarea incluziunii, a diversității și de sănătate mentală.

Programele de pregătire digitale trebuie să includă, totodată și dezvoltarea competențelor digitale ale părinților, în special în zonele rurale/în comunitățile defavorizate/pentru familiile cu copii cu dizabilități, necesare nu numai din punct de vedere al sprijinului pe care îl pot acorda copiilor, dar și ca metodă de re/calificare pentru piața muncii.

În perioada de pandemie, nu doar instituțiile de învățământ din ciclurile de educație obligatorie și terțiară s-au organizat în mediul online, ci și furnizorii de servicii educaționale destinate adulților. Din acest context reiese că existența competențelor digitale în rândul adulților este o condiție obligatorie, în perioada de pandemie, pentru accesul la educație și la alte domenii. Educația digitală pe tot parcursul vieții este mai

mult decât un scop și o finalitate a educației, ci devine o premisă esențială și un mijloc pentru accesul și dobândirea competențelor în toate celelalte domenii educaționale.

În România, există diferențe majore și în ceea ce privește utilizarea unor concepte: așa se întâmplă cu conceptul de „învățare pe tot parcursul vieții”, care este abordat „sectorial”, în timp ce, pentru Uniunea Europeană, el esențial pentru a avea o viziune integrată asupra educației și formării, indiferent de forma pe care acestea o îmbracă. Nu numai că este nevoie de mai multă coerență la nivel național, ci, în primul rând, este necesară dezvoltarea unei viziuni de ansamblu racordată la viziunea europeană și aceasta trebuie construită în funcție de ce ne dorim să se întâmple cu beneficiarii educației la nivel național pe termen lung. În al doilea rând, este nevoie de mai multă flexibilitate și diligență în a prelua documentele strategice și instrumentele dezvoltate la nivel european.

În concluzie, se poate spune că declanșarea unor schimbări durabile, pe scară largă, în ceea ce privește familiarizarea cu tehnologia, dezvoltarea, protecția și perfecționarea continuă a competențelor digitale la elevi și studenți, necesită eforturi comune și acțiuni concentrate, care implică și angajează toate părțile interesate: cursanții, profesorii, familiile, managerii școlari, factorii de decizie din domeniul învățământului și comunitățile locale.

BIBLIOGRAFIE:

-  http://www.ise.ro/wp-content/uploads/2020/08/Invatarea-la-distanta_Raport-de-cercetare_august-2020.pdf
-  Planul de acțiune pentru educație digitală 2021-2027, https://ec.europa.eu/education/education-inthe-eu/digital-education-action-plan_ro

METODA PROIECTULUI INTEL-TEACH ÎN PREDAREA ORELOR DE GEOGRAFIE

Autor: Adriana UNGUREANU

Prof: Liceul Tehnologic "Pamfil Șeicaru", Ciorogârla, Ilfov

1. Introducere

Utilizarea internetului și a telecomunicațiilor în secolul al XXI-lea, pentru noi, profesorii și pentru generațiile de elevi pe care le educăm și le instruiem sunt instrumente de bază care determină o schimbare importantă în modul de a învăța, de a acționa, de a colabora la crearea unui proiect comun utilizând mediile digitale. Creșterea nivelului de cunoștințe IT este un pas important către societatea cunoașterii atât în rândul profesorilor cât și al elevilor, având posibilitatea de a prezenta conținuturile învățării după noi metode activ-participative induse de utilizarea computerului. Scopul utilizării metodei proiectului Intel-Teach este de a dezvolta un portofoliu pentru o unitate de învățare, pe care îl utilizăm la clasă pentru a ridica nivelul de performanță al elevilor și a le dezvolta competențe pentru secolul al XXI-lea. Unitatea de învățare care se predă prin metoda proiectului include strategii de instruire variate menite să implice elevii indiferent de stilul lor de învățare.

2. Model de aplicație Intel-Teach

Etapele întocmirii proiectului și aplicarea la clasă.

2.1 Planificarea unității de învățare și realizarea conexiunilor. A fost aleasă unitatea de învățare "Relieful terestru", la clasa a IX-a, care s-a desfășurat pe parcursul a șase săptămâni pentru care s-a formulat ca întrebare esențială: "*Cine modelează planeta Pământ?*"

Elevii au participat în cadrul primei ore la o dezbatere de tip *brainstorming* legată de o prezentare făcută în programul Office Power Point pentru *identificarea nevoilor de învățare* pe tema „*Cine modelează planeta Pământ?*”. Profesorul explică metoda proiectului, împarte clasa în 4 grupe și prezintă temele de proiect. Specifică elevilor că aceștia vor învăța să realizeze un site wiki unde vor posta prezentările power point, vor realiza o publicație, un poster, vor răspunde la chestionare, vor completa fișe de lucru, diagramele KWL, formulare de autoevaluare, vor rezolva mai multe tipuri de teste, iar la final vor prezenta portofoliile.

2.2 Crearea unui exemplu din perspectiva elevilor. Fiecare grupă a realizat o prezentare în Power Point pe tema aleasă din cadrul unității de învățare. Profesorul indică elevilor adresele de wiki și blog și explică modalitatea de comunicare și postare, iar la final orei elevii au rezolvat testul de evaluare inițială cu itemi diferențiați și completează *diagrama KWL* pentru a identifica ceea ce știu elevii despre noțiunile de bază existente în această unitate de învățare și ceea ce trebuie să învețe.

La fiecare lecție din cadrul unității de învățare elevii au urmărit prezentările realizate cu ajutorul programului Office Power Point: „*Scoarța terestră ca suport al reliefului*”, „*Mineralele și rocile*”, „*Unitățile majore de relief*”, „*Agenții modelatori ai scoarței terestre și rezultatul acțiunii lor*”, „*Rezultatele interacțiunii dintre om și mediul natural*”.

După vizionarea prezentărilor, elevii rezolvă cerințele scrise pe *fișele de lucru*, și profesorul depistează dacă noțiunile predate au fost corect însușite.

Pe parcursul completării fișelor de lucru, un elev din fiecare grupă a fost desemnat ca observator și a urmărit activitatea grupei sale folosind *fișa de observație elev-grup*, iar după încheierea completării acestora fiecare grupă și-a desemnat un coordonator care a prezentat rezultatele muncii grupei. Au avut loc discuții libere pe baza materialelor prezentate și a unor exemple întâlnite în mass-media. Elevii s-au documentat pe internet, au lucrat la *publicații* (figura 1), realizează *chestionarul* folosind *liste de verificare* și *criterii de evaluare a publicației*.



Fig. 1 -Publicații realizate de elevi

Profesorul monitorizează activitățile grupelor cât și individuale ale elevilor prin *fișa de observație* personală. În cadrul echipelor formate, elevii au negociat rolurile lor în cadrul grupului de lucru, au elaborat propria lor strategie, și-au planificat activitățile, identificând cele mai bune soluții pentru o activitate de succes.

Pe parcursul fiecărei lecții elevii au completat în *Jurnalul de reflecție*, acesta fiind un instrument de autoevaluare ce permite elevilor să se găsească un mod propriu de a învăța, să exprime reușitele, dar și dificultățile întâmpinate, să noteze reflecții asupra activităților desfășurate, atât individual, cât și în echipă.



Autoevaluare

Relieful terestru

Testul conține 9 întrebări, fiecare având **un singur răspuns corect**.

Intergația a testului este:

Stratigii de învățare:

Varianțele de răspuns:

Răspunsurile la întrebări:



Răspunsurile la test

Cat de multi a influentat societatea umana relieful terestru ?!

140

2.4 Planificarea pentru succes în învățare. La finalul utilizării metodei proiectului Intel-Teach, elevii au menționat faptul că aceste activități le-au permis să aprofundeze cu mai mult interes disciplina geografie, învățând cum să lucreze în echipă, să participe activ și elevii mai timizi, care în situații obișnuite nu se evidențiaseră semnificativ, să comunice eficient pentru a obține rezultate școlare bune, să valorifice avantajele oferite de tehnologia web, să găsească resurse și să creeze produse.

Fig. 3 – Imagini desprinse din prezentările elevilor

3. Concluzii:

Utilizarea metodei proiectului Intel-Teach în predarea orelor de geografie permite profesorului să dobândească competențe care atribuie procesului de predare-învățare-evaluare atractivitate, dinamism, creativitate, implicarea elevilor în propria învățare, conducând la o atitudine pozitivă a acestora față de școală și față de studiu în general.

Folosirea acestei metode în predarea orelor de geografie a fost o provocare atât pentru mine ca profesor, cât și pentru elevii pe care îi pregătesc, descoperindu-le aptitudini noi, pe care nu le-aș fi intuit folosind metodele clasice de predare. Acestia au învățat să selecteze corect și eficient informațiile oferite de rețeaua de internet, să creeze un site wiki, să posteze și să colaboreze pe blog, să completeze în jurnalul de reflecții, în fișele de lucru, în formularele de autoevaluare, să realizeze publicații, postere, să-și construiască singuri portofoliile și să le susțină în fața colegilor, dar și a profesorilor.

Elevii, învățând prin metoda proiectului, dobândesc pe lângă cunoștințe științifice, abilități IT, atât de necesare în secolul al XXI-lea și abilități de comunicare atât de utile și necesare integrării pe piața muncii.

Bibliografie

Ielenicz, M., Neguț, S., Bălțeanu, D., Bărbulescu, A. (2007), *Manual de Geografie*, clasa a IX-a, Editura Humanitas, București

Manualul Intel Teach-Instruire în societatea cunoașteri-implementat de MECTS în parteneriat cu SIVCO România, 2007

***OMECT 3458 / 09.03.2004, *Programa Școlară pentru clasa a IX-a ciclul inferior al liceului. Geografie*, București

http://www.intel.com/cd/corporate/education/emea/rom/elem_sec/teach/364940.htm

<http://www.scribube.com/geografie/RELIEFUL-TERESTRU1923242321.php>

<http://www.intel.com>

<http://www.sivco.ro/ro/despre-sivco-romania/presa/comunicate-de-presa/cursul-intelrteach-predarea-societatea-cunoasterii-este-organizat-romania-cu-sprijinul-sivco>

<http://wikispaces.com>

<http://www.diigo.com>

Școala online

Prof. Steier Dana Angela

Scoala gim "Sorin Leia Tomesti- Timis

Organizarea procesului de învățare online nu numai că trebuie să înceapă din perspectiva ajustării și gestionării conținutului, dar necesită și o pregătire specializată pentru a asigura mijloacele necesare procesului de instruire și flexibilitatea metodelor de predare, în special din perspectiva pregătirii resurselor umane (profesori/ invitați, specialiști, elevi și părinții elevilor). Învățarea online implică:

- Pregătirea digitalizată a organizației școlare pentru a permite învățarea online (proces educațional organizat și standardizat clar, infrastructură fiabilă/flexibilă, ușor de utilizat, suport pregătit pentru resurse umane);

- Elevii trebuie instruiți să-și formeze abilități pentru a utiliza calculatoarele și pentru a accesa Internetul, precum și abilitățile de a utiliza resurse online pentru a demonstra autonomie de învățare, abilități de autoevaluare, organizare, interes și motivația de a învăța, capacitatea de comunicare în grup, responsabilitate, promptitudine și spontaneitate în rezolvarea sarcinilor;

- Instruirea digitală a cadrelor didactice este foarte importantă. Profesorii trebuie să dovedească experiență relevantă în utilizarea TIC în procesul de predare, cunoștințe și abilități în manipularea hardware și software și selectarea resurselor educaționale pentru a adapta stilul de predare la noul mediu de învățare și să reflecte o atitudine pozitivă față de tehnologie. La început, în școala noastră, nimeni nu a fost pregătit pentru învățarea în totalitate în mediul online, cu toate că folosim des la clasă tehnologia digitală (TIC). Cadrele didactice au fost provocate să se adapteze rapid și să transmită elevilor și părinților că învățarea va continua dincolo de școală și cu instrumente online accesibile tuturor. Personal am folosit inițial ca mijloace de comunicare Whatsapp, Facebook-grupul clasei, Messenger și Zoom, folosindu-mă de manualele digitale, Youtube, extensii Google, Twinkl, Wordwall, Școalaintuitext, AcademiaABC, metoda Flipped Classroom. Jocurile și testele interactive au crescut gradul de motivare pentru învățare, interesul copiilor pentru nou și progresul acestora.

Metoda Clasei răsturnate am utilizat-o cu ușurință și în perioada pandemiei, elevii fiind familiarizați cu ea din timpul școlii, în sala de clasă. Activitățile care ar fi trebuit să se realizeze în sala de clasă le-am relizat în mod sincron pe Zoom, iar transmiterea informațiilor și sarcinile de lucru le-am postat pe Classroom, grupul clase iFacebook și WhatsApp, asincron. Clasa răsturnată este o metodă de instruire și un tip de învățare mixtă care oferă conținut de instruire, de multe ori online, în afara clasei și multe activități, inclusiv cele care ar fi putut fi în mod tradițional considerate teme, în sala de clasă. Conținuturile de bază ale unei noțiuni sau teme din programă, sunt structurate de profesor într-un scenariu didactic digital și/sau videoclip-uri online și sunt parcurse de elevi acasă în ritmul propriu, ori de câte ori este necesar, pentru a ajunge la înțelegerea lor.

„Nu spune niciodată nu se poate, ci începe cu să vedem.”(Nicolae Iorga)



Bibliografie:

1. Catrina Hîrciagă-Costache, Carolina Stanciu, Educația incluzivă și managementul conflictelor, Cluj-Napoca, 2019

ELEVUL DIGITAL ÎN RELAȚIE CU PROFESORUL TRADIȚIONAL

Prof.înv.primar Fulea Cătălina-Cristiana

Școala Gimnazială nr 11 „Dr. Constantin Angelescu,, Constanța

Ideea că o nouă generație de elevi intră în sistemul de învățământ a captat recent atenția în rândul profesorilor și a specialiștilor în educație. Denumiți "Nativi Digitali" sau "Generația Netă", acești tineri se spune că au fost scufundați în tehnologie, umplându-le cu abilități tehnice sofisticate preferințele de învățare pentru care educația tradițională nu este pregătită. Marile revendicări sunt făcute cu privire la natura acestei schimbări de generații și despre necesitatea urgentă a reformei educaționale ca răspuns.

Specialiștii în educație susțin că o nouă generație de elevi intră în instituțiile tradiționale de învățământ, iar aceștia sunt copiii care au crescut cu informațiile și tehnologiile de comunicare (TIC), ca parte integrantă a vieții lor de zi cu zi. Se susține că tinerii TIC se diferențiază de generațiile anterioare de elevi și de profesori, iar diferențele sunt atât de semnificative încât natura educației în sine trebuie să se schimbe în mod fundamental găzduind aptitudinile și interesele acestor "nativi digitali" (Prensky, 2001). Deși astfel de cereri de schimbare majoră în educație sunt pe larg expuse, ele au fost supuse unui control critic și nu au o bază empirică solidă.

În contextul dezvoltării rapide a tehnologiei informației și a caracteristicilor pieței muncii, alfabetizarea digitală este recunoscută, la nivelul Uniunii Europene, ca importantă parte a alfabetizării funcționale, stăpânirea tehnologiei digitale fiind esențială, atât pentru viața personală, cât și pentru cea profesională. Digitalizarea învățământului reprezintă mai mult decât punerea la dispoziție a unor echipamente performante. E necesară implementarea unor soluții integrate, personalizate, care să răspundă provocărilor momentului ce țin de: accesul la internet, securitate cibernetică, formarea cadrelor didactice pentru utilizarea 100% a softurilor educaționale și crearea de lecții interactive, care să asigure o comunicare facilă între profesori și elevi. Învățarea digitală înlocuiește din ce în ce mai mult metodele educaționale tradiționale. De azi este recomandat să uităm de metodele pe care le foloseam acum 10-15 ani la școală și trebuie să gândim la abordarea altor tehnici de predare și învățare, bazate pe instrumente și tehnologii digitale. Includerea învățării digitale în sălile de clasă poate varia de la utilizarea pur și simplu a tabletelor în loc de hârtie.

În România, începând din anul 2010, se evaluează și certifică competențele digitale ale tuturor absolvenților de liceu prin susținerea unei probe obligatorii în cadrul examenului de bacalaureat.

Din cercetările evaluative și studiile realizate în contextul pandemiei de COVID 19 , pentru identificarea percepțiilor și opiniilor respondenților cu privire la accesul, modul de desfășurare, participarea la activitățile școlare prin intermediul tehnologiei și a internetului, în perioada suspendării cursurilor față în față, nevoile de sprijin și ariile prioritare de intervenție din partea autorităților centrale și locale și propunerile de creștere a eficienței organizării procesului de învățare, rezultă următoarele aspecte cu privire la competențele digitale ale elevilor din învățământul preuniversitar:

- profesorii consideră că, pentru 68% dintre elevi, nivelul insuficient al competențelor digitale reprezintă un impediment serios în învățarea online;

- elevii încep să folosească internetul în jurul vârstei de 9 ani; aproape toți elevii folosesc "smartphone-ul" pentru a accesa internetul; aproximativ 40% dintre elevi au declarat că nu folosesc internetul cu un scop anume;

- peste o treime dintre profesori consideră că unii elevi din clasele cu care au lucrat online nu au demonstrat competențe digitale suficient dezvoltate, care să le permită utilizarea autonomă a diferitelor instrumente și aplicații, în special în mediul rural și la nivelurile de studiu primar și preșcolar;

- aproape jumătate dintre elevii din învățământul preuniversitar sunt de părere că materia de la școală nu mai este adaptată realității curente, iar peste o treime consideră că programa școlară nu răspunde intereselor de studiu ale elevilor;

- părinții elevilor de gimnaziu și liceu doresc ore de Informatică/TIC pentru copiii lor, iar aproximativ 1 din 3 părinți ai elevilor de gimnaziu sunt de părere că informatica trebuie predată prioritar în timpul cursurilor față-în-față; 67% dintre părinții elevilor din învățământul gimnazial și liceal consideră că aceștia au noțiuni necesare utilizării dispozitivelor;

- două treimi dintre elevi consideră că s-au descurcat singuri în ceea ce privește participarea la lecțiile și activitățile online, iar un sfert au avut nevoie de ajutor doar la început;

- dificultățile de utilizare a tehnologiei sunt mai mari în cazul elevilor din mediul rural și din mediul urban mic, decât în cazul elevilor din mediul urban mare.

Deși aprecierile elevilor, părinților și profesorilor cu privire la competențele digitale ale elevilor sunt divergente, rezultă totuși nevoia de dezvoltare a acestora, în special pentru elevii din învățământul primar, precum și pentru elevii din învățământul gimnazial din mediul rural și urban mic, precum și importanța disciplinei TIC în cadrul curriculumului național. Elevii care folosesc tehnologia digitală pentru a învăța devin mai implicați în acest proces și sunt mai interesați să-și dezvolte baza de cunoștințe, poate fără să-și dea dau seama, pentru că învață într-un mod activ, angajat și implicat. Deoarece învățarea digitală este mult mai interactivă, mai ușor de reținut și asimilat decât manualele voluminoase, putem spune cu certitudine că digitalizarea reprezintă un context mai bun, care oferă o perspectivă mai largă și activități mult mai atractive decât metodele tradiționale de învățământ. Acest lucru îi ajută pe elevi să se conecteze mai bine cu

materialele de studiu. În plus, digitalul oferă adesea o modalitate mai interesantă și mai cuprinzătoare de informații. Fapt care se reflectă în scăderea absenteismului în școlile care folosesc deja instrumentele digitale și notele mai mari pe care le obțin elevii. Mai mult decât atât, când elevul își poate urmări propriul progres, îi sunt sporite motivația și responsabilitatea.

„Școala trebuie să-și modifice concepția despre propria ei activitate educativă și în perspectiva cerințelor viitorului să-l pregătească pe elev spre a avea o concepție adecvată față de autoeducație și autoînvățare. „(Cozma, T., 1994

Generația născută aproximativ între 1980 și 1994 a fost caracterizată ca "Nativi digitali" (Prensky, 2001a) sau "Generația Netă" (Tapscott, 1998) din cauza familiarizării și relaționării cu tehnologia informației și comunicării (TIC). Ele sunt descrise ca viața de viață cufundat în tehnologie ", înconjurat de și utilizarea calculatoarelor, jocuri video, playere audio digitale, came video, telefoane mobile, precum și toate celelalte jucării și instrumente ale erei digitale "(Prensky, 2001, p. 1). Ei sunt descriși ca având viața cufundată în tehnologie, "înconjurați de utilizarea calculatoarelor, jocurilor video, playere audio digitale, camere video, telefoane mobile, precum și toate celelalte jucării și instrumente ale erei digitale" (Prensky, 2001, p. 1). Cercetătorii sociali, Howe și Strauss (2000, 2003), au etichetat această generație a "Mileniului", atribuindu-i caracteristici distincte, care o disting de generațiile anterioare. Ei oferă o imagine pozitivă a acestei noi generații ca un nivel optimist, orientată spre echipă, cu copii talentați în tehnologie, și susțin că vor fi următoarea "mare generație". Aceștia sunt considerați a fi elevi experiențial-activi, competenți în multi-tasking și care depind de tehnologiile de comunicații pentru accesarea informațiilor și pentru a interacționa cu ceilalți (Frاند, 2000; Oblinger & Oblinger, 2005; Prensky, 2001a, 2001b; Tapscott, 1999). Cercetătorii susțin că aceste caracteristici ridică întrebări fundamentale și anume dacă educația este în prezent echipată pentru a satisface nevoile acestui grup nou de elevi. Tapscott (1998), de exemplu, a descris educația în țările dezvoltate, care sunt deja în criză astfel: "Există o apreciere tot mai mare că vechea abordare (a predării didactice) este greșit adaptată nevoilor intelectuale, sociale, motivaționale și emoționale ale noii generații" (pag. 131).

Acest lucru a fost repetat și de Prensky (2001a), el susținând că: "Elevii noștri s-au schimbat radical. Elevii de azi nu mai sunt oamenii sistemului nostru educațional care a fost conceput pentru a preda ".

Caracteristicile distinctive ale "nativilor digitali"

Existența unei generații de "nativi digitali" se bazează pe două ipoteze principale din literatura de specialitate, care pot fi rezumate după cum urmează:

- Tinerii din generația nativilor digitali posedă cunoștințe sofisticate și abilități de folosire a tehnologiilor informaționale.
- Ca rezultat al creșterii și experiențelor lor cu tehnologia, nativii digitali au anumite preferințe de învățare sau stiluri care diferă de la generațiile anterioare de elevi.

Stilurile distinctive și preferințele de învățare ale nativilor

Copiii de azi sunt întotdeauna într-un proces de multiprocesare - ei fac mai multe lucruri simultan - asculta muzică, vorbesc la telefonul mobil, și folosesc calculatorul, toate în același timp. Este, de asemenea, susținut că nativii digitali sunt obișnuiți să învețe la viteză mare, ceea ce face conexiuni aleatoare, iar procesarea informației vizuale și dinamice se face prin activități bazate pe joc. Se sugerează că, din cauza acestor factori elevii preferă învățarea bazată pe descoperire, care le permite să exploreze și să testeze în mod activ ideile lor și de a crea cunoștințe noi.

Generalizările despre modurile în care nativii digitale învață, de asemenea nu recunosc diferențele cognitive la persoanele tinere de diferite vârste și variații în cadrul grupelor de vârstă.

BIBLIOGRAFIE:

1. Frand, J. (2000). The information-age mindset: Changes in students and implications for higher education. *EDUCAUSE Review*, September-October, 15-24.
2. Oblinger, D. & Oblinger, J. (2005). Is it Age or IT: First steps towards understanding the net generation. In D. Oblinger & J. Oblinger (Eds.), *Educating the Net Generation* (pp. 2.1-2.20). Boulder, CO: EDUCAUSE. Retrieved March 31, 2006, from <http://www.educause.edu/educatingthenetgen>
3. Prenksy, M. (2001a). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
4. Tapscott, D. (1998). *Growing up Digital: The Rise of the Net Generation*. New York: McGraw-Hill.

DEZVOLTAREA CAPACITĂȚII ȘCOLARULUI MIC DE EMITERE A MESAJULUI ORAL PRIN JOC DE ROL

Prof.înv.primar Țuțuianu Alina

Școala Gimnazială "Mihu Dragomir" Brăila

Motto: "Copilul râde: înțelepciunea și iubirea mea e jocul."

(Lucian Blaga, Trei fețe)

Jocurile de rol – care proiectează practic diferite situații de învățare bazate pe elemente și relații asemănătoare cu viața socială reală – angajează capacitatea de acțiune a elevului, spiritul său de competiție și cooperare, posibilitățile sale de explorare euristică a realității. Obiectivele formative ale învățământului primar devin astfel realizabile prin intermediul jocului de roluri, jocului de reprezentare a structurilor, jocului de competiție etc.

De la cea mai fragedă vârstă, jocul face parte din preocupările zilnice preferate ale copiilor. Cu cât se joacă mai mult, cu atât i se dezvoltă mai mult funcțiile latente. Jocul este prima formă sub care începe să se manifeste și să se afirme într-o manieră structurată activismul intrinsec al ființei umane, pentru ca, mai apoi, tot prin joc să contemple, să proiecteze, să construiască.

În procesul jocului copilul dobândește numeroase și variate cunoștințe despre mediul înconjurător. Totodată, i se dezvoltă procesele psihice de reflectare directă și mijlocită a realității: percepțiile, reprezentările, memoria, imaginația, gândirea, limbajul. Se constată, așadar, realizarea unor sarcini intelectuale, ce devin tot mai accesibile în joc și datorită îndrumărilor verbale date de adult. Copilul percepe, memorează, gândește în timp ce acționează.

Integrarea organică a jocului în activitatea de învățare a școlarilor mici este de natură să contribuie la realizarea unor importante obiective ale formării personalității copilului. Școlarul mic trebuie să simtă că vine la școală să desfășoare o activitate ce-i solicită efort în cooperare cu ceilalți copii, cu cadrul didactic, într-o atmosferă de securitate și de bucurie.

Prin folosirea jocului se poate instala un climat favorabil conlucrării fructuoase între copii în vederea rezolvării sarcinilor jocului, creându-se o tonalitate afectivă pozitivă de înțelegere, cooperare și respect reciproc. Având menirea de a-i antrena pe toți elevii clasei în activitatea de învățare, jocul acționează pozitiv și asupra elevilor timizi sau a celor care întâmpină greutăți în însușirea cunoștințelor, stimulându-le interesul și curiozitatea, cultivându-le încrederea în capacitatea lor și siguranță în răspunsuri.

În cursul desfășurării unui asemenea exercițiu simulativ, participanții îndeplinesc de fapt anumite operații, funcții și atribuții-roluri (care aparțin în realitate unor personaje, lucruri etc.); iau atitudine, își asumă răspunderi, propun alternative, iau decizii pe baza unei strategii proprii fiecărui jucător etc. Interpretarea de roluri îi obligă să intre într-o rețea de relații interpersonale, de reciprocitate, în sensul că jocul (reacția) fiecăruia depinde de comportamentul celorlalți. De fiecare dată, interpretarea solicită „titularului de roluri” anumite comportamente efective, specifice, în funcție de cunoștințele de referință, de înțelegerea obligațiilor și a drepturilor care intervin între cei care iau parte, în fond, la trăirea în comun a acestei situații experimentale. Interpretarea rolurilor apare ca o continuă adaptare reciprocă a comportamentelor, fiecare partener căutând să ajungă la un mod optim de acțiune în fiecare dintre momentele jocului, dar și la un anumit mod de comunicare prin care să se facă înțeles de ceilalți participanți la joc.

Utilizarea jocurilor de rol contribuie la dezvoltarea capacității de emiteră a mesajelor orale într-o manieră corectă din punct de vedere fonetic, lexical și gramatical. Participarea efectivă și totală la joc angajează atât elevii timizi cât și pe cei mai slabi, stimulează curentul de influențe reciproce, ceea ce duce la întărirea unor calități morale (răbdare și tenacitate, respect pentru alții, stăpânirea de sine, cinstea, autocontrolul etc.).

Scopul principal al școlii este acela de a forma elevi cu o cultură comunicatională care să faciliteze transferul de la comunicarea în spațiul școlar la comunicarea în societate. Demersul didactic trebuie să urmărească dezvoltarea competențelor de comunicare ale elevilor prin acte de limbaj (salutul, formularea unei rugămînți, a unei mulțumiri etc.), dar și a competențelor specifice de ascultare-receptare a unui mesaj, de exprimare și de participare la dialog.

În contextul educațional actual, comunicarea orală devine o latură la fel de importantă ca și comunicarea scrisă, având rolul de a pregăti elevii pentru situații reale de comunicare. În viziunea curriculară modernă, predarea limbii și literaturii române se realizează prin acte de vorbire conștientizate de elevi cu propriile lor forme de exprimare, aceștia fiind implicați în sarcini de conversație construite pe contexte naturale și autentice.

Procesul instructiv-educativ reprezintă o activitate complexă, constituită dintr-o împletire continuă de acțiuni de predare-învățare, în ansamblul cărora metodologia didactică ocupă o poziție importantă.

Plecând de la deviza «Nicio săptămână fără un joc de rol!», am căutat să ofer elevilor prilejul de a învăța conținuturile noi prin jocuri de rol diverse și atractive.

În acest sens am orientat demersul didactic către descoperirea și exersarea de către copii a unor modalități diverse de interacțiune și comunicare. Efectul jocurilor de rol propuse s-a reflectat atât asupra fiecărui elev în parte, cât și asupra întregului grup, determinând o maturizarea afectivă, cognitivă și comportamentală, care s-a reflectat în calitatea mesajelor orale transmise atât în timpul orelor de curs, dar și în timpul activităților extracurriculare sau în pauze.

Utilizarea jocurilor de rol contribuie la dezvoltarea capacității de emiteră a mesajelor orale într-o manieră corectă din punct de vedere fonetic, lexical și gramatical. Participarea efectivă și totală la joc angajează atât elevii timizi cât și pe cei mai slabi, stimulează curentul de influențe reciproce, ceea ce duce la întărirea unor calități morale (răbdare și tenacitate, respect pentru alții, stăpânirea de sine, cinstea, autocontrolul etc.).

Acțiunile întreprinse în cadrul acestui demers au validat și au reliefat următoarele aspecte:

- jocul de rol determină un stil personal de exprimare a ideilor, cu efecte benefice pe planul dezvoltării personalității școlarilor;
- jocul de rol contribuie la dezvoltarea posibilităților de verbalizare care înlesnesc folosirea unui limbaj ce conține deseori elemente literare și estetice pe fondul unui stil viu și al pronunției tot mai corecte;
- prin joc de rol structura cuvintelor, a propozițiilor și frazelor este tot mai complexă și mai nuanțată;
- prin joc de rol se dezvoltă limbajul interior care constituie cadrul de organizare al limbajului exterior, facilitând o exprimare fluentă și coerentă, chiar dacă în clasele I-II se întâlnesc expuneri incomplete, în clasele III-IV apar răspunsuri mai complexe organizate și sistematizate;
- în cadrul jocului de rol se realizează treptat procesul de socializare a copilului, mai ales prin imitație și asumare de roluri, care îi permit pătrunderea în universul de conviețuire umană. În felul acesta copilul învață să înțeleagă și să aprecieze conduita celorlalți, învață să cunoască, fie și parțial, valoarea socială a acțiunilor umane, să raporteze faptele sale și ale altora la regulile morale ce dirijează relațiile interumane;
- prin joc se creează emoția de responsabilitate directă în anumite situații, precum și dorința de a fi de folos.

Din cele enunțate mai sus reiese valoarea formativă sporită a jocului de rol ca modalitate de dezvoltare a capacității de emiteră a mesajului oral utilizată în învățământul primar.

Concluzionând, putem afirma că prin jocul de rol are loc o largă expansiune a personalității, realizându-se o absorbție uriașă de experiență și trăire de viață, de interiorizare și de creație, conturarea de aspirații, dorințe care se manifestă discret în conduită și reprezintă latura proiectivă a personalității.

BIBLIOGRAFIE

1. Antohe, Georgeta, Barna, Iuliana, 2006, Psihopedagogia jocului, Ed. Fundației Universitare "Dunărea de Jos", Galați.
2. Bădică, Tatiana, 1974, Jocuri didactice pentru dezvoltarea vorbirii, E.D.P., București.
3. Buda, Aurelia, 1978, Jocuri didactice pentru grădinița de copii, E.D.P., București.
4. Cosmovici, A., 2005, Psihologie generală, Ed. Polirom, Iași.
5. Constandache, Mirela, 2008, Curriculum pentru învățământul primar și preșcolar: teorie și practică, Ed. Ex Ponto, Constanța.
6. Dragu, Anca, Cristea, S., 2003, Psihologie și pedagogie școlară, Ediția a II-a, Ed. Ovidius University Press, Constanța.
7. Drăgan, I., Nicola, I., 1995, Cercetarea psihopedagogică, Ed. Tipomur, Târgu-Mureș.
8. Mitrofan, Iolanda, Ene, Augustina, 2005, Ne jucăm învățând ... învățăm jucându-ne!: dezvoltarea personală asistată de calculator în grup experiențial: către o nouă paradigmă educațională, Ed. S.P.E.R., București.
9. Mitu, Florica, 2006, Metodica predării-învățării integrate a limbii și literaturii române în învățământul primar, Ed. Humanitas, București.
10. Șerdean, I., 2002, Metodica predării limbii române la clasele I-IV, Ed. Corint, București.
11. Taiban, Maria, 1976, Jocuri didactice și exerciții distractive, E.D.P., București.
12. Verza, E., 1973, Conduita verbală a școlarilor mici, E.D.P., București.

Învățământul online

Prof. Manu Adrian

Colegiul Național Grigore Moisil București

În acest an școlar s-a încercat , în special pentru clasele aflate în an terminal (clasa a XII-a și a VIII-a), un mod de învățare hibrid /mixt îmbinând mod ul de învățare fizic (față în față) cu cel online .

Prezența fiecăreia dintre aceste tipuri de interacțiune, atunci când este integrată în mod potrivit, poate duce la o creștere a rezultatelor învățării.

A trecut mai mult de un an de când folosim modul de predare online. Încercând ca învățarea să fie eficientă prin folosirea internetului, vom enumera o serie de avantaje, însă nu trebuie să uităm și de dezavantaje.

Învățarea online permite și elevilor și profesorilor să interacționeze într-o comunitate online. În cadrul liceului în care profezez folosind platforma Teams.Trebuie remarcat faptul că elevii au o implicare emoțională mult redusă, față de perioada când interacționam fizic.

Elevii nu mai pot lipsi de la ore dacă sunt supravegheați acasă de un adult .

Ei nu mai pot inventa scuze de genul: „Mi-am uitat caietul/cartea acasă”, deoarece fiind acasă le au în apropierea lor.

Părinții sunt la curent cu situația școlară a copilului , la colegiul nostru existând un catalog online.

Școlile sunt mult mai aerisite, numărul elevilor prezenți fiind mult diminuat față de anii trecuți, iar riscul infectării cu virusul Covid-19 fiind mult diminuat față de suprapunere a claselor.

Se obține o digitalizare a elevului de la o vârstă fragedă, el practic se obișnuiește să lucreze pe o platformă școlară, învață să redacteze și să trimită un mail, să lucreze în word etc.

Ele sunt legate de faptul că sunt afectate relațiile interumane dintre elevi și profesori, dar și între elevi. Ei duc dorul întâlnirii cu colegii de clasă .

Elevii pot lipsi dând vina pe tehnologie. Cele mai dese scuze fiind „mi s-a întrerupt conexiunea, mi-a picat netul sau nu am avut curent, nu îmi merge microfonul/camera”.

Lipsa accesului la tehnologie poate pune mari probleme . Sunt situații de familii în mediul rural în care copii nu au un device specific acestui tip de instruire, nu au condiții suficiente de bune pentru a putea avea acces la lecțiile online, nu au o conexiune la internet, nu au curent etc.

Acest tip de instruire poate fi un real impediment pentru elevii cu probleme de învățare .

Conținuturile predate în mediul online sunt extrem de greu de asimilat pentru această categorie de elevi, în condițiile în care înțelegerea acestora nu este facilitată în mod fizic de către profesor.

Pregătirea utilizatorilor implicați în actul de învățare este precară sau nu există . Eu am fost auto-didact, învățând pas cu pas să folosesc platforma Teams, să pot preda lecțiile elevilor cu ajutorul tablei virtuale și a tabletei grafice să evaluez/notez elevii.

Învățarea în clasă îi ajută pe elevi și pe profesori să se cunoască mai bine. Acest lucru permite profesorilor să cunoască elevii și să evalueze mai bine punctele lor forte și punctele slabe. Ei pot să pregătească mai bine elevii pentru examenele naționale , pentru olimpiade și concursuri.

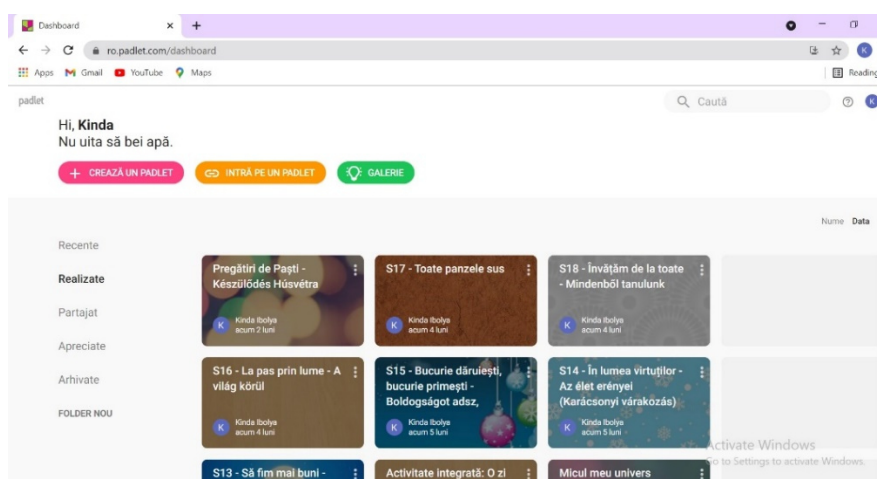
De asemenea, învățarea în modul fizic este mai avantajoasă datorită unei interacțiuni permanente între elevi și profesori, lecția fiind mult mai interactivă .

Este foarte importantă și implicarea părinților în verificarea bunei desfășurări a actului didactic în condiții optime. Ei trebuie să se asigure că toate aceste aspecte sunt îndeplinite: că există în casă/apartament o conexiune bună la internet, că elevii au un device care le permite o bună vizualizare a lecțiilor, că își duc la îndeplinire sarcinile primite de către profesori, că sunt atenți și participă în mod activ la lecții.

Utilitatea platformei PADLET în învățarea online

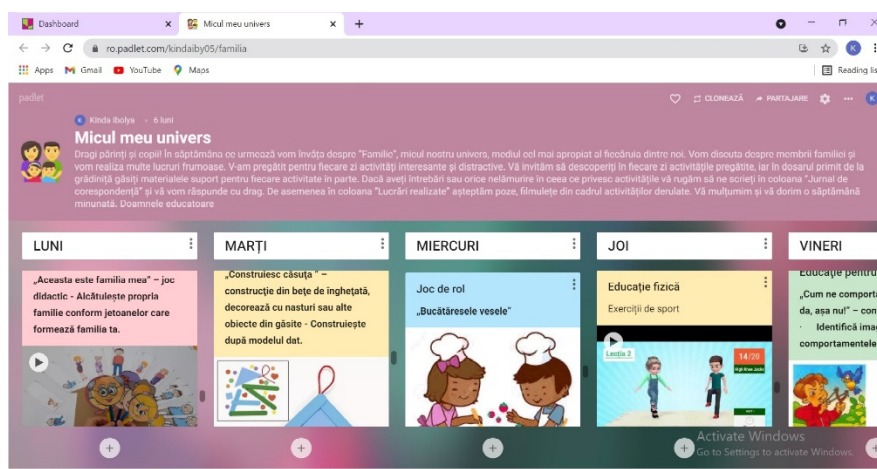
Profesor învățământ preșcolar Kinda Ibolya
Grădinița cu P.P. Căsuța bucuriei nr.11, Brașov

Padlet este o aplicație care permite utilizatorilor să afișeze materialele într-un perete virtual. Peretele este o pagină web care permite utilizatorilor încărcarea diferitelor materiale pe o temă dată, materiale de tip text, imagini, clipuri video, documente, prezentări, legături spre diferite site-uri web. Pentru a viziona un Padlet este nevoie doar de crearea unui cont gratuit.



În grădinița noastră, învățarea online în scenariul roșu s-a realizat atât sincron, cât și asincron. În ceea ce privește învățarea sincron, aceasta s-a desfășurat pe platforma Google meet sau pe Zoom, în grupuri mici pentru a putea asigura un feedback real și de calitate.

Iar învățarea asincron, am ales să o realizăm cu ajutorul platformei Padlet, deoarece este simplu de utilizat, permite lucrul cu toate tipurile de documente și este vizibilă și atractivă pentru copii.



Materialele suport necesare desfășurării activităților de pe Padlet s-au pregătit de către fiecare educatoare și s-au predau părinților înaintea

Materialele suport necesare desfășurării activităților de pe Padlet s-au pregătit de către fiecare educatoare și s-au predau părinților înaintea



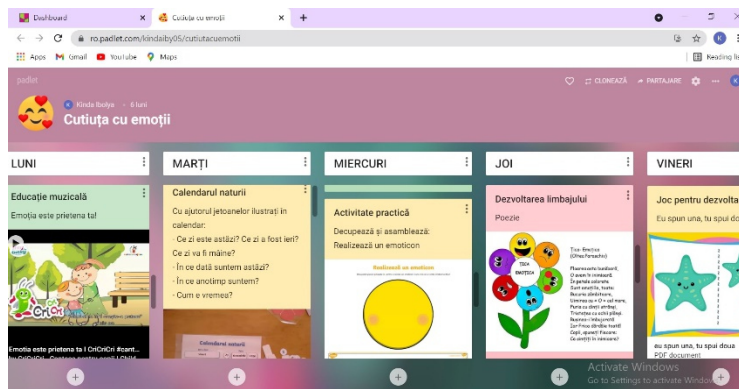
începerii proiectului tematic.

La nivel de grădiniță am pregătit un tutorial dedicat părinților pentru a explica și exemplifica utilizarea platforme Padlet. Acest tutorial a fost transmis părinților de către fiecare educatoare pe canalele de comunicare ale grupelor (whatsapp, facebook).

Majoritatea părinților au utilizat platforma Padlet, au adresat întrebări și au trimis poze, înregistrări video sau audio în coloanele dedicate special pentru acestea. În fiecare grupă de preșcolari s-a utilizat acest mod de lucru și la fiecare grupă am primit feedback din partea părinților.



După încheierea proiectelor tematice părinții au adus la grădiniță dosarele copiilor cu activitățile rezolvate. Educatoarele au putut verifica modul de realizare a acestora și au putut adapta activitățile următoare în funcție de acestea.



Deoarece platforma PADLET a avut un real succes pe durata învățării online, și atât noi (cadrele didactice), precum și părinții și preșcolarii ne-am obișnuit cu utilizarea acestuia, am continuat să lucrăm pe această platformă și după întoarcerea la grădiniță. În continuare platforma PADLET ne ajută în comunicarea cu părinții și în colaborarea cu aceștia.

Cum menținem interesul elevilor pentru ore în pandemie?

Prof înv.primar Grecu Cosmina Elena

Școala Gimnazială Comișani

Tehnologiile informaționale și comunicaționale au schimbat fundamental natura relațiilor globale, și servesc ca surse de avantaj în competiție și oportunitățile pentru dezvoltare economică și socială. Tehnologii ca Internetul, computerele personale sau telefonii mobile au schimbat întreaga lume într-o rețea globală de persoane, firme, școli etc, ce comunică și interacționează între ele printr-o varietate de canale. În întreaga lume se observă convertirea conținutului cultural într-o formă digitală, făcând astfel produsele disponibile oricui, oriunde și oricând. În acest scop au fost create documente digitale, dar și aplicații dedicate învățării asistate de computer (dezvoltarea bibliotecilor digitale, crearea platformelor de e-learning, crearea rețelelor dedicate procesului educațional informatizat). De asemenea, în ultimii ani se observă o creștere sporită a implementării tehnologiilor informaționale în diverse ramuri de activitate a societății mai ales în sistemul de învățământ. Introducerea acestora în procesul de instruire impune un șir de cerințe atât la elaborarea materialului didactic digital cât și la aplicarea acestuia în procesul instructiv - educativ.

Resursele educaționale digitale sunt materiale didactice care pot fi prezentate cu ajutorul tehnicii de calcul de către profesori pentru a atinge obiectivele educaționale. Aceste resurse permit organizarea mai eficientă a procesului de instruire, a spiritului de autodezvoltare, autocunoaștere a elevilor. De asemenea, utilizează și prezentarea pentru diverse metode de percepere a materialului didactic.

Educația poate beneficia de pe urma deschiderii sălilor de clasă, a experiențelor și proiectelor concrete, a noilor instrumente și materiale de studiu, precum și a resurselor educaționale deschise. Elevii pot dobândi mai multă autonomie prin colaborarea online. Accesul la tehnologii digitale și utilizarea lor pot contribui la reducerea decalajului la învățătură dintre elevii care provin din medii

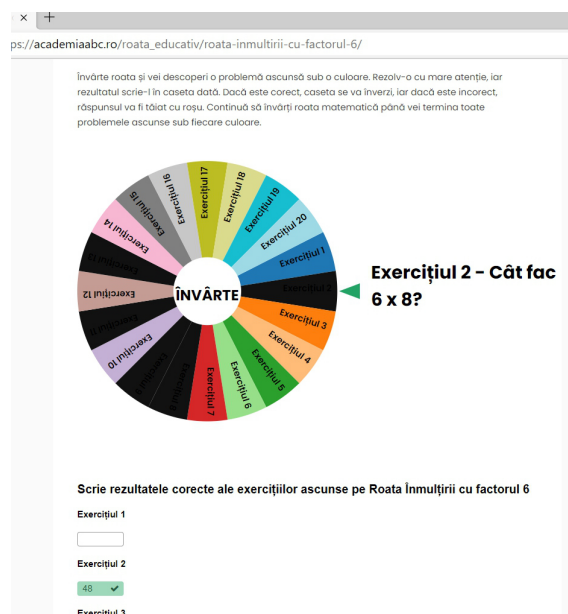
socioeconomice favorizate și cei din medii defavorizate. Tehnicile de predare personalizate pot duce la sporirea motivației prin concentrarea asupra fiecărui elev în parte.

Unul dintre rolurile principale ale educației digitale este să asigure echitatea și calitatea accesului și a infrastructurii. Decalajul digital este multidimensional, însă, dacă vrem să reducem inegalitatea și excluziunea, trebuie să pornim de la îmbunătățirea accesului la tehnologie și a conectivității pentru toți copiii din sistemul educațional.

Pentru ca tehnologiile digitale să fie în beneficiul elevilor și al cadrelor didactice este necesară o abordare care să combine o formare a cadrelor didactice, programe de învățământ și materiale educaționale corespunzătoare pentru modelele de predare pe suport digital.

Dezvoltarea tehnologiei informaționale este un element definitoriu al societății actuale, iar sistemul educațional ar putea beneficia de pe urma valorificării acesteia. Societatea informațională bazată pe cunoaștere a marcat sistemul de învățământ, impunând folosirea mijloacelor tehnologice pentru schimbarea mediului școlar, prin modernizarea materialelor didactice, a strategiilor folosite, precum și a felului în care se realizează procesele de predare-învățare-evaluare.

Elementele TIC pot dinamiza lecțiile, elevii putând fi solicitați să urmărească un filmuleț, să asculte o secvență dintr-un cântec, să urmărească o prezentare PowerPoint, să caute diferite informații pe Internet, să comunice în cadrul unui grup on-line, să completeze o pagină de blog cu diverse comentarii pe o temă dată etc.



Alege un cuvânt

3

4

5

2

1

https://academiaabc.ro/rebusuri_online/planeta-mea-planeta-tuturor/

Mai mult de trei sferturi din suprafața planetei noastre este acoperită cu
 Vegetația este responsabilă de producerea din aerul pe care noi îl respirăm.
 Petrolul este resursă naturală
 Planeta Pământ este singura planetă din Sistemul Solar capabilă să mențină

Deoarece elevii sunt atrași de tehnologia informației și comunicației, am constatat că lecțiile în care sunt introduse elemente TIC sunt considerate de ei mai atractive, rezultatele lor fiind îmbunătățite, pentru că sunt mai atenți la ceea ce se predă, sunt mai receptivi și se implică în propria învățare. Avantajul tehnologiei este și acela că elevii pot continua și acasă învățarea.

12/01/inmultirea-unui-numar-natural-de-trei-cifre-cu-un-numar-natural-

$= 3 \times 200 + 3 \times 40 + 3 \times 5 =$
 $= 600 + 120 + 15 =$
 $= 735$

Exemplul nr. 2

245+

245

245

735

Exemplul nr. 3

245 ×

3

735

Reține!

Înmulțim pe 3 cu 5, rezultatul este 15, scriem 5 și ținem minte 1 zece.
 Înmulțim pe 3 cu 4, rezultatul este 12 zeci, adunăm zecea pe care am ținut-o minte, rezultatul este 13 zeci, scriem 3 și ținem minte 1 sută.
 Înmulțim pe 3 cu 2, rezultatul este 6 sute, adunăm 1 sută pe care am ținut-o minte, rezultatul este 7 sute.

Ai citit cu atenție informațiile prezentate? Te provocăm să îți verifici cunoștințele prin intermediul testului de mai jos!

342 × 4 =

1340

1340

1368

Realizează corespondența între operație și rezultatul corect:

675 × 8 =

189 × 5 =

288 × 8 =

320 × 4 =

457 × 3 =

5400

1280

2128

1371

945

Verifică



Școala inteligentă este o instituție capabilă să se adapteze permanent la contextele societății și să ofere răspunsuri la problemele cu care se confruntă diferitele domenii și medii societale. În acest tip de școală se promovează învățarea continuă și generativă, în medii de învățare favorabile, inclusiv în cel virtual, în conformitate cu strategii dezvoltate la nivel național sau internațional, care să facă posibilă și producerea învățării.

Profesorii în perioada digitalizării

Prof.înv.primar Gurgu Nicoleta-Doina
Școala Gimnazială Nr.16 M.I.Dobrogianu Constanța

Anul școlar 2020-2021 a decurs, așa cum a început, într-o continuă incertitudine, cu multe provocări în ceea ce privește desfășurarea cursurilor, atât în cazul celor online, cât și al celor în format fizic, din scenariul verde.

A fost un an școlar în care nu am făcut planuri pe o perioadă îndelungată, deoarece «culoarea semaforului» se putea schimba în orice moment. La începutul pandemiei ne-am trezit în online-ul despre care nu știam prea multe lucruri, apoi regulile de distanțare fizică impuse de pandemie, faptul că nu ne-am mai putut conecta față în față cu copiii, purtarea măștii, familiarizarea cu diferitele platforme de învățare au constituit adevărate provocări.. A trebuit să ne descurcăm așa cum am putut, în funcție de voință, de abilități, de pregătire și de resursele pe care le-am avut la dispoziție. Provocări au fost multe, atât pentru noi, profesorii, cât și pentru elevi. Noi a trebuit să ne perfecționăm din perspectiva predării online, astfel încât să încercăm să păstrăm interesul elevilor pentru activitatea școlară în această variantă. Elevii au fost nevoiți și ei să se adapteze la noua modalitate de desfășurare a orelor. De fapt, și unii, și alții am fost nevoiți să învingem teama de nou, de necunoscut și să ne adaptăm la situație.

Multe cadre didactice și-au depășit limitele în această perioadă, au ieșit din zona lor de confort și au descoperit unelte pe care le folosesc, astăzi, în predarea online. Însă sunt și profesori care n-au făcut nimic pentru a se pregăti în aceste luni dificile, fie pentru că nu au avut resurse, fie din comoditate.

„Mulți dintre profesori sunt pregătiți pentru susținerea cursurilor online, deoarece ei se formează continuu cu sau fără sprijin. Cu alte cuvinte sunt oameni dedicați meseriei, pregătiți și interesați de perfecționare. Sunt însă și lucruri pe care nu le cunoaștem îndeajuns sau în profunzime, aplicații pe care le dibuim, dar pe care nu le stăpânim. Adeseori obosim la calculator și pare că acest mijloc ne sabotează ca dascăli“, explică Laura Nicoară, facilitator în mentalitate deschisă în educație în programul SuperTeach.

FORMAL ȘI NONFORMAL ÎN EDUCAȚIA ON-LINE

Autor: Bunea Mihaela

Prof. inv. primar Școala Gimnazială „Mihu Dragomir”, Brăila

Educația reprezintă obiectul de studiu specific pedagogiei care urmărește activitatea de formare – dezvoltare a personalității umane, având ca finalitate integrarea socială realizabilă prin corelația educator – educat într-un context extern și intern.

Educația formală reprezintă totalitatea acțiunilor și influențelor pedagogice desfășurate în cadrul sistemului de învățământ, organizate pe niveluri și trepte de studii în cadrul unui proces de instruire realizat riguros în timp și spațiu.

Aspectele specifice educației formale sunt următoarele:

- se realizează într-un cadru instituțional, în instituții speciale desfășurării procesului de instruire (școli, universități, centre de perfecționare);
- este realizată de către un personal specializat, cadrele didactice de specialitate, calificate în acest sens care dispun de o serie de competențe;
- vizează realizarea unor finalități și însușirea unor competențe într-un context metodologic de predare – învățare – evaluare ghidat de documentele curriculare (planuri-cadru de învățământ, programe școlare);
- are ca scop dezvoltarea personalității umane la nivelul celor trei laturi (temperament, aptitudini, caracter) și integrarea socială a tinerilor;
- presupune parcurgerea unui curriculum ceea ce impune o normativitate ridicată;

Educația nonformală reprezintă ansamblul activităților educative planificate, organizate și desfășurate într-un cadru instituționalizat situat în afara sistemului de învățământ, dar și în interiorul acestuia prin organisme școlare conexe. Aceste activități extracurriculare sunt mai puțin riguroase decât cele formale, desfășurate în afara incidenței programelor școlare, dar conduse tot de persoane calificate. Educația nonformală completează educația formală constituind o punte între cunoștințele asimilate la lecții și informațiile acumulate informal. Scopul acestei forme a educației este de a completa formarea personalității elevului asigurată de educația formală sau dezvoltarea altor aspecte particulare ale personalității acestuia.

Educația nonformală urmărește realizarea următoarelor obiective:

- să îmbogățească cunoștințele din anumite domenii prin lărgirea și completarea orizontului de cultură;
- să creeze condiții pentru desăvârșirea profesională sau inițierea într-o nouă activitate;
- să ofere posibilități de exersare și de cultivare a diferitelor înclinații, aptitudini și capacități, de manifestare a talentelor;
- să propună ocazii de petrecere organizată a timpului liber prin recreerea și destinderea participanților.

Activitățile extracurriculare sunt o modalitate prin care elevii își pot dezvolta anumite abilități, competențe, într-un mod mai puțin rigid, prin folosirea unor abordări pozitive care să le stârnească creativitatea și interesul pentru un anumit domeniu.

Activitățile extracurriculare sunt importante deoarece ele construiesc o personalitate completă și complexă. Nu doar studiile sunt importante pentru dezvoltarea generală a elevului. Acesta trebuie să își dezvolte abilitățile de comunicare, relaționare, creativitatea, gândirea critică, capacitatea de a face conexiuni între ceea ce se învață la școală și experiența lumii reale, să descopere noi dimensiuni ale vieții reale, noi experiențe.

Raportul dintre educația nonformală și cea formală este unul de complementaritate, atât la nivelul conținuturilor, cât și în ceea ce privește formele și modalitățile de realizare. Îmbinarea activităților curriculare cu cele extracurriculare are ca scop dobândirea de către elevi a cunoștințelor și competențelor care să le permită continuarea educației de-a lungul întregii vieți.

Exemplu de activitate extracurriculară desfășurată on-line

Titlul activității: *La teatru*

Durata activității: 50 minute

Grup țintă: elevii clasei a II-a

Locul desfășurării: aplicația Zoom

Obiective propuse:

- formarea și dezvoltarea gustului estetic;
- dezvoltarea capacității de receptare a mesajului transmis prin intermediul unei piese de teatru;
- dramatizarea secvenței preferate;

Descrierea activității propriu-zise:

Pornind de la considerentul că arta teatrală poate oferi soluții sigure la frământările vârstei copiilor, la orientarea lor etică, intelectuală și morală, am propus activitatea „La teatru”. Am considerat că teatrul este un mijloc de educație prin care se acționează cu ușurință, în joacă, direct și, în același timp, puternic asupra vieții afective a copilului, iar eficiența sa poate fi explicată prin caracterul său simbolic, aspectul de poveste al acțiunii piesei corespunzând gândirii simbolice, creatoare a copilului.

În cadrul acestei activități elevii au avut posibilitatea de a înțelege, de a pătrunde în profunzimea frumuseților și subtilităților textelor, și-au manifestat și dezvoltat înclinațiile și aptitudinile artistice, câpătând încredere în posibilitățile proprii. Activitatea a creat cadrul favorabil exprimării libere a copiilor. Antrenându-se la lucrul în echipă, copiii s-au adaptat la cerințele scenei majoritatea afirmând o atitudine degajată, lipsită de emoții și printre altele a avut ca obiectiv educarea lor ca spectatori.

Chiar de la prima lectură a piesei a început munca actorului-elev asupra rolului, când a încercat să-și gândească personajul, conturându-i viitoarea înfățișare în imagini pe care le are de întruchipat și continuând până la prezentarea scenică. Vorbirea scenică a întruchipat trăirea lăuntrică a fiecărui elev. Am fost preocupată să urmăresc vorbirea scenică, pronunțarea clară și corectă a enunțurilor memorate sau formulate de ei înșiși.

Prin modul în care s-a organizat și s-a desfășurat activitatea considerăm că s-a realizat principalul obiectiv, de a dezvălui copiilor frumusețile limbii, muzicalitatea ei. Considerăm că această activitate va contribui la îmbogățirea culturii elevilor, la educarea posibilității de a înțelege, de a emite judecăți de valoare, dezvoltarea spiritului colectiv, trezirea spiritului de inițiativă, a responsabilității și a spiritului civic.

Elevii și-au format deprinderi de muncă în echipă, au reușit să depășească starea de emotivitate și să-și dezvolte expresivitatea. Au fost încântați de rezultatul muncii lor.

**Bibliografie:**

1. Dragu, Anca, Cristea, Sorin – *Psihologie și pedagogie școlară*, ediția a II-a, revăzută și adăugită, Editura Ovidius University Press, Constanța, 2003;
2. Văideanu, George – *Educație la frontiera dintre milenii*, Editura Politică, București, 1988;

Utilizarea tablei virtuale în activitatea online

prof. inv. primar Mirela Cifu

Școala Gimnazială "O. C. Tăslăuanu" – Harghita

În contextul actual, noi, dascălii, am învățat să ne adaptăm din mers pentru a desfășura activități online interactive și de calitate, urmărind să atingem atât aspectul comunicării la distanță cu elevii, cât și componenta de bază - învățarea. Astfel, am fost nevoiți să căutăm, să experimentăm, să învățăm să utilizăm platforme și aplicații sau instrumente digitale, pentru a oferi elevilor lecții și activități atractive, antrenându-i în învățare.

Pot spune că una dintre provocările școlii online a fost să descopăr *perechea virtuală pentru tablă și cretă*, astfel încât să pot demonstra elevilor mei scrierea corectă a literelor de mână, încadrarea pe spațiu tip I, așezarea în pagină, etc. Explorând tablele virtuale disponibile, am descoperit o paletă destul de largă, fiecare conținând instrumente variate și opțiuni specifice. Fiecare tablă descoperită a corespuns într-o oarecare măsură nevoilor și aspirațiilor proprii, fiind de un real folos în activitatea de predare-învățare-evaluare online.

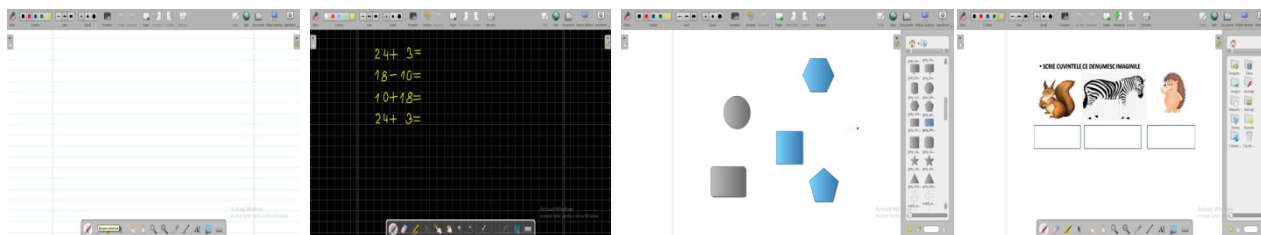
În rândurile ce urmează, mă voi opri la două dintre tablele virtuale descoperite și utilizate apoi cu succes în activitatea online cu elevii clasei. Materialul conține explicații simple și pași de urmat în utilizarea acestor aplicații digitale, însoțite de imagini sugestive privind aplicarea acestora în activitatea cu elevii.

OPENBOARD – este disponibilă ca o resursă deschisă pentru predare, tablă albă interactivă fiind concepută în principal pentru utilizarea în activitatea din școli. Nu este necesară înregistrarea, ci se descarcă de pe site și poate fi utilizată cu ușurință la orice tip de activitate.

Utilizarea tablei "OpenBoard" în lecții, se realizează prin partajarea ecranului/ferestrei în timpul întâlnirii online cu elevii (meet, zoom etc.).

Ce o recomandă ca fiind utilă?

- ✓ se poate selecta fundalul dorit (liniatură specifică: pătrățele, dictando etc.) sau se pot adăuga, ca și imagini de fundal spații tip I, tip II etc.
- ✓ are o paletă variată de culori și instrumente (creion, tastatură, forme geometrice, radieră)
- ✓ se pot realiza pagini – fișe de lucru, prin adăugarea acestora ca imagini, urmând a fi completate folosind instrumentele disponibile
- ✓ tastatura vizibilă este utilă pentru recunoașterea literelor la clasele CP și I



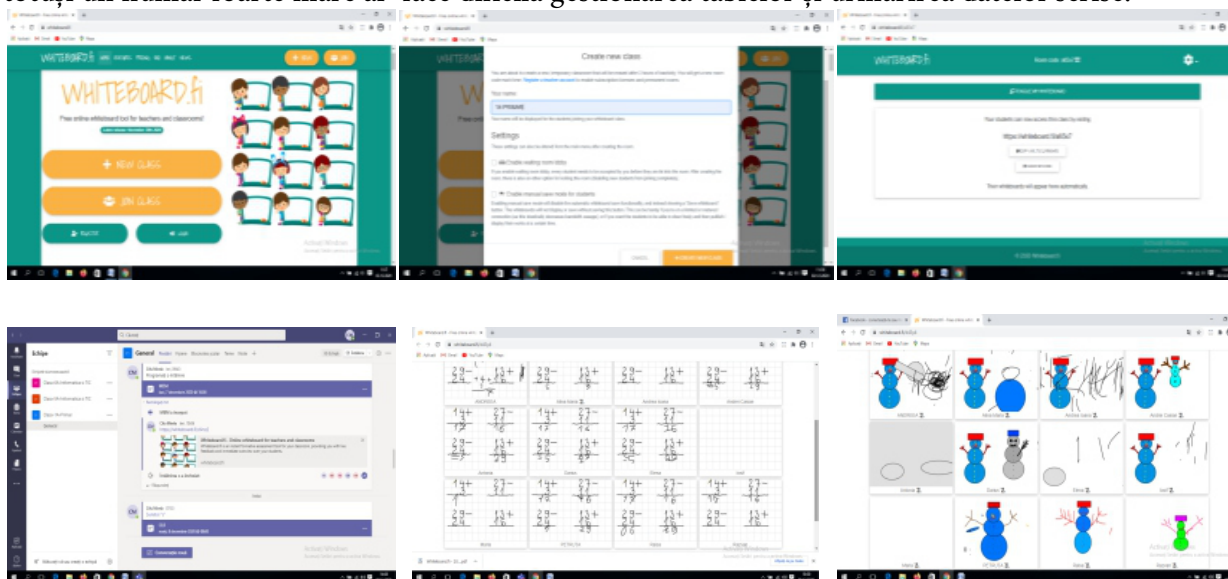
WHITEBOARD.FI – este un instrument online gratuit care ne permite să creăm o clasă virtuală în câteva secunde, clasă în care fiecare elev are o tablă digitală pe care poate să lucreze. Elevii văd doar tabla lor albă și a profesorului, în timp ce profesorul poate vedea simultan toate tablele albe ale elevilor și ceea ce scriu/desenează ei.

Pași în utilizarea aplicației **WHITEBOARD.FI**:

1. Accesați: <https://whiteboard.fi>
2. Creați o clasă nouă – click pe **+NEW CLASS**
3. Introduceți numele clasei, apoi apăsați butonul **+CREATE NEW CLASS**
4. Se creează automat o sală, cu un cod pe care îl copiem apăsând **COPY URL TO CLIPBOARD**
5. Deschidem chatul aplicației unde organizăm lecția/activitatea (poate fi meet sau chiar un grup de whatsapp, messenger sau facebook) și trimitem linkul elevilor – **LIPIRE / PASTE** sau apăsând tastele **CTRL+V**
6. Elevii vor accesa linkul, își vor scrie numele și li se va deschide tabla albă pe care pot scrie.
7. Profesorul vizualizează tot ceea ce scriu elevii pe tablă.

Atunci când dorim să utilizăm un anumit tip de liniatură sau să transmitem sarcini în care elevii să completeze răspunsurile pe tablă, putem adăuga text/imagine pe tabla noastră - a profesorului, apoi distribuim pe tabla fiecărui elev cu opțiunea **PUSH**.

Nu există o limită în ceea ce privește numărul de elevi care se pot conecta în sala de clasă creată, totuși un număr foarte mare ar face dificilă gestionarea tablelor și urmărirea datelor scrise.



Pentru mine, aplicația Whiteboard.fi a reprezentat una dintre cele mai eficiente table de lucru. Ținând cont că se pot vizualiza răspunsurile elevilor în timp real, whiteboard.fi poate fi considerat și un instrument excelent de evaluare în activitatea online. Poate fi utilizată cu succes la orice disciplină de studiu.

Bibliografie: <https://openboard.ch/index.en.html>
<https://whiteboard.fi>

CUM A TRANSFORMAT PANDEMIA COVID-19 EDUCAȚIA TINEREI GENERAȚII?

CODOS MARIA BIBIANA

Școala Gimnazială Caius Iacob Arad

Copiii de astăzi au fost înconjurați de tehnologia digitală de la naștere. Școlile și educația elevilor ar fi trebuit să fie supuse unei transformări digitale ample pentru a putea satisface nevoile tinerei generații și viitorul lor digitalizat. Pandemia COVID-19 a forțat brusc școlile și educația să se angajeze într-o astfel de transformare. Cu toate acestea, școlile se luptă să țină pasul cu evoluțiile recente în tehnologia digitală.

Recunoaștem că transformarea digitală luată în considerare este oarecum neortodoxă, deoarece educația online a fost o încercare disperată de adaptare la starea de fapt. Cu toate acestea, profesorii s-au bazat în mare măsură pe tehnologiile digitale, în transformarea ofertelor lor și au încercat pe parcurs să facă față și să gestioneze o varietate de schimbări și bariere structurale și culturale.

Pe măsură ce a început școala online, am încercat să păstrez programul și structura zilelor școlare similare cu școala normală. Cu toate acestea, după câteva săptămâni am făcut modificări ale activității: de exemplu, zilele școlare au constat din 2-4 lecții live pe zi prin întâlnirea pe Meet, după o sesiune de predare live de aproximativ 20 de minute, elevii au avut 40-50 de minute timp pentru muncă individuală, după care clasa s-a adunat din nou pentru a sesiunea în direct pe Meet. Au fost pauze de 15 minute între lecții. Toate sarcinile zilei au fost trimise pentru elevi în seara precedentă pe Classroom.

Am observat că toți elevii au învățat foarte repede să folosească diferite platforme și metode de predare la distanță. Părinții au fost, de asemenea, mulțumiți.

Unii elevi, care au dificultăți de concentrare într-o sală de clasă normală, de exemplu din cauza zgomotului, au beneficiat de învățătura online. Acești elevi au reușit mai bine să studieze în propriul spațiu liniștit, fără distrageri. Au existat și mulți elevi cărora le-a plăcut să studieze independent, acești elevi au putut să își programeze propria zi școlară și să-și urmeze propriul ritm. De asemenea, a fost posibil ca un elev să se concentreze mai mult pe subiectele care îl interesau personal și să obțină sarcini mai provocatoare. Performanța proprie a fost mai mare decât media clasei. Acești elevi au reușit să se bucure de oportunitățile oferite de învățare personalizată.

Pot să spun că tehnologia nu a fost o problemă sau o barieră pentru niciunul dintre elevi. Cu toate acestea, abilitățile lor de a folosi dispozitivele ar fi putut fi o barieră pentru unii, la început, a durat ceva timp să începem să folosim platformele online, dar acele provocări au fost depășite. Cele mai mari provocări au fost cu acei elevi care aveau nevoie de un sprijin sporit din partea profesorului, în principal pentru controlul activității și care nu aveau adulți acasă să-i ajute. Acești elevi au avut dificultăți, de exemplu, la trezire și unii au avut prea mulți stimuli acasă, făcând dificilă concentrarea pentru a fi atenți la lecții. Au existat, de asemenea, unele atitudini problematice în rândul elevilor. Sarcinile digitale comparate cu cele fizice și tangibile păreau a fi mai puțin importante (și reale) pentru unii elevi. Unii elevi păreau să creadă că „nu este atât de grav dacă nu-mi întorc acea sarcină” și atitudinea părea să fie ca „cui îi pasă”.

Am observat că unii elevi, care au reușit să intre într-o nouă rutină de școală la domiciliu, s-au descurcat bine. Desigur, intrarea într-o rutină a necesitat eforturile multor părți interesate. Părinții au trebuit să se asigure că copilul se trezește la timp. Ei au trebuit să se asigure că toate materialele sunt disponibile și instalate în fața elevului. Mai mult, au trebuit să-și motiveze copilul să se așeze pe o masă și să se uite la profesorii de pe ecranul laptopului și să urmeze instrucțiunile lor. Pentru elevi, pot exista multe distrageri în mediul acasă pe care trebuie să le ignore. Cu toate acestea, mulți copii au fost încântați să interacționeze cu profesorii lor.

Există, de asemenea, o dependență de părinți sau de alți membri ai familiei mai în vârstă - pentru a configura și conecta, pentru a oferi dispozitive, timp și atenție și pentru a programa și aranja sesiunea online.

Pentru mine, școala online a fost o provocare. Am căutat, să compun sarcini cât mai interesante, versatile, iar soluțiile digitale au fost utilizate în numeroase moduri. Tehnologia digitală a fost utilizată în diferite feluri.

Pandemia mi-a oferit experiențe valoroase pe care doresc să le aplic în predarea la clasă și în viitor. Diferite platforme online oferă, de asemenea, exerciții interesante și incitante. În plus, pentru elevii motivați, internetul oferă resurse nelimitate pentru diferite discipline.

În comparație cu predarea față în față, profesorul nu putea fi acolo pentru ajutor și să ofere sfaturi, atunci când a fost necesar, acolo unde a fost necesar. În predarea la distanță, profesorul trebuie să fie capabil să prevadă care vor fi provocările pentru elevi și cum să le depășească.

Concluzii

Pandemia COVID-19 a inițiat o transformare digitală extinsă, bruscă și dramatică în societate. Pandemia ne-a forțat să facem un salt digital extraordinar în viața și practicile noastre de zi cu zi, inclusiv copiilor noștri și educația lor. Într-o clipă, educația lor a fost transformată dintr-o practică tradițională la clasă într-una la distanță, digitalizată. Dintr-o dată, o întreagă generație de copii a trebuit să înceapă gestionarea și stăpânirea cu instrumente digitale pentru a participa la educația lor de bază obligatorie. Acest lucru a necesitat ajustări semnificative nu numai de la copii și profesori, ci și de la familiile lor, administrația școlii și întreaga societate. Profesorii și școlile au trebuit să preia conducerea în această transformare digitală bruscă și neașteptată a educației de bază a copiilor, fără a fi bine pregătiți pentru aceasta.

Noua paradigmă - predarea online pentru elevii cu CES

Dragotoiu Florentina

C.S.E.I. „Constantin Pufan”, Dr. Tr. Severin

Activitatea online este o experiență nouă pentru fiecare dintre noi, dar este cea mai bună modalitate de a ne ține conectați cu școala. Fiecare dintre cei implicați în actul educativ, respectiv profesor, elev și părinte are propriul punct de vedere în ceea ce privește școala online. Voi încerca mai jos să surprind atât punctele tari cât și pe cele slabe ale acestui nou mod de predare – învățare.

Dintre **avantajele** învățării online enumăr:

- Îmbogățirea cunoștințelor digitale, atât ale elevilor, cât și ale profesorilor, prin rezolvare a provocărilor impuse de accesarea platformelor educaționale, crearea de lecții de către profesor și rezolvarea de sarcini de către elevi;
- Flexibilitatea programului creat prin fixarea cursurilor în timpul dorit de fiecare în parte;
- Elevul va lucra în propriul său ritm, nemaifiind presat de timp în rezolvarea unei anumite sarcini, putând lua pauză atunci când dorește, sau stărui mai mult sau mai puțin la un exercițiu, în funcție de gradul de dificultate perceput;
- Evitarea unui mediu negativ, a anturajului ce își pune amprenta asupra personalității elevului, putând fi evitat astfel bullying-ul;
- Posibilitatea de a învăța în confortul propriei case, evitând astfel deplasarea cu mijloacele de transport aglomerate sau condițiile meteo nefavorabile (ploaie, frig, căldură, etc);
- Evitarea sedentarismului profesional, prin rămânerea activ pe parcursul zilei și prin exercitarea îndatoririlor profesionale;
- Continuarea procesului de învățare, nefiind obligați astfel să se înghețe anul școlar, anulând astfel un an din viața fiecăruia;
- Simplifică învățarea, evitând aglomerația de pe birou, iar fiecare lecție poate fi accesată și ulterior, după terminarea predării;
- Se poate asigura o învățare personalizată, pe care la clasă profesorul nu o poate asigura, prin centrarea pe nevoile fiecărui elev, prin administrarea fișelor sau a sarcinilor de lucru, individualizate și adaptate nevoilor fiecărui elev;
- Întărirea legăturii afective dintre părinte și copil, care va petrece mai mult timp în sânul familiei, se va simți apreciat, ascultat, iubit și respectat.

Dintre **dezavantajele** predării online, amintesc:

- Lipsa interacțiunii sociale pe care o aveam cu toții, cu colegii de serviciu, de clasă, devenind astfel mai anxioși și mai timizi;
- Calitatea actului educațional scade, interacțiunea fizică elev-dascăl neputând fi compensată cu nimic, iar profesorul neputând fi înlocuit;
- Lipsa interesului acordat orelor de curs din partea elevilor, care, fiind în confortul propriei locuințe, își găsesc cu ușurință alte activități perturbatoare;

- Probleme cu managementul timpului, din cauza faptului că orarul se poate decala, unele lecții fiind efectuate la ore mai târzii decât în orarul școlar;
- Supra-aglomerarea cu teme a elevului, fie din dorința profesorului de a intensifica eforturile acestuia pentru că „stă acasă”, fie din cauza delăsării elevului de a-și rezolva zilnic temele primite, pe motiv că le poate rezolva și ulterior;
- Imposibilitatea participării tuturor elevilor la lecțiile online, având ca și cauză lipsa tehnologiei, aparținând fie familiilor sărace ce nu își permit un calculator, fie unei zone defavorizate, unde nu există internet și/sau chiar electricitate;
- Nu toți dascălii posedă cunoștințe de lucru și nu pot desfășura predarea online;
- Preșcolarii și școlarii din învățământul primar, dar și elevii cu cerințe educative speciale au nevoie de disponibilitatea și ajutorul unui părinte pentru a se conecta la platforma de învățământ, pentru a rezolva și încărca ulterior temele;
- Dependența de gadgeturi, mai ales pentru preșcolari și școlarii mici, care vor petrece prea mult timp în fața unui ecran care în timp le va afecta sănătatea fizică (vederea, sedentarismul), cât și cea mentală;
- Privarea copilului de experiența cu lumea reală, interacțiune ce se poate realiza doar în cadrul colectivului școlar, modelându-l așadar pentru integrarea în societate, copilul riscând astfel să devină un adult incapabil de socializare și lipsit de țeluri.

Nevoile și interesele de învățare sunt mai delicate și mai greu de atins pentru elevii cu cerințe educaționale speciale (CES), elevi care au atât probleme medicale, cât și propria personalitate, propriul fel de a fi și de a se exprima, propriul mod de a gândi și percepe realitatea, propriul stil și mod de lucru cărora profesorii trebuie să se adapteze individualizat.

Așadar, pentru a realiza o educație cât mai accesibilă pentru elevii cu CES, este nevoie de o individualizare și o diferențiere a învățării, astfel încât fiecărui elev cu CES să-i fie descoperite astfel abilitățile și competențele individuale. Una dintre tendințele care se afirmă în pedagogia modernă se referă la flexibilitatea educației pentru a asigura dezvoltarea capacităților și aptitudinilor fiecărui elev în raport cu potențialul său. Astfel, reformele învățământului încearcă să adopte conținuturi, structuri și forme de organizare a procesului educațional care să faciliteze învățarea, să-l pună pe fiecare elev în situația de a se dezvolta și de a-și valorifica la maxim aptitudinile și posibilitățile, urmărindu-se astfel ameliorarea rezultatelor școlare prin valorificarea maximă a potențialului fiecărui elev. Realizarea acestor obiective impune tratarea individuală și diferențiată a elevilor.

Predarea online pentru elevii cu CES se poate realiza sub două aspecte: predarea online sincronă pe platformele de genul Zoom, Classroom, GoogleMeet cu ajutorul părintelui pentru facilitarea accesului la tehnologie, precum și la îndeplinirea și rezolvarea sarcinilor didactice primite de elevi, sau cu ajutorul metodelor alternative de predare prin fișe de lucru. Fișele de lucru reprezintă un exercițiu de individualizare și diferențiere a procesului instructiv-educativ. Fișele de lucru pot fi de consolidare a cunoștințelor, de sistematizare, precum și fișe de recapitulare a cunoștințelor însușite de elevi.

Activitățile didactice în cadrul cărora se utilizează fișele de lucru pentru realizarea procesului de învățare sunt mai atractive pentru elevi, contribuind astfel la obținerea unor rezultate mai bune în pregătirea elevilor și la egalitatea de șanse.

BIBLIOGRAFIE



1. Brăescu, V, S, Iepure, C, Curcubătă, R, Vaida, B (2020) – „Captivează-ți elevii în online mai ceva ca în clasă!” în capitolul „Optimizarea stării de bine a elevilor prin integrarea învățării experiențiale în cursurile online”, Editura Sellification;
2. Crețu, T, (2003) – „Stimularea potențialului intelectual al copiilor, în vederea obținerii succesului școlar”, București, E.D.P;

Cercetări privind motivația elevilor în mediul on-line

Autor: Alexandra-Georgiana Mihai

Prof. Colegiul Național Pedagogic „Spiru Haret” Buzău

Prin motivație școlară înțelegem multitudinea factorilor interni ai personalității elevului care-i determină, orientează, organizează și susțin eforturile în învățare. Acești factori interni sunt motivele, care apar ca rezultat al reflectării în conștiința școlarului a obiectelor, situațiilor și cerințelor mediului și care, intrând în relație cu trebuințele sale, determină anumite tensiuni emoționale.

Motivele ce-i determină pe elevi să învețe sunt de mai multe feluri: sociale, cognitive, de ordin afectiv, profesionale, ale autorealizării, succesul sau insuccesul școlar, aptitudinile speciale. Școala on-line ne-a luat pe nepregătite și ne-a așezat într-o altă lumină, iar motivația elevilor pentru învățare și descoperire a început să dispară încet, dar sigur.

Aceste motive constituie trăiri afective ale elevilor izvorâte din relațiile cu diferiți factori implicați în procesul învățării lor școlare: profesori, colegi, părinți. Ele reflectă atitudinea elevilor față de acești factori, față de sarcinile și cerințele ce vin din partea acestora, în ceea ce privește învățarea lor de fiecare zi.

Unii elevi par entuziasmați atunci când vine vorba de învățare, dar cei mai mulți dintre ei așteaptă ca profesorul să-i provoace, să-i stimuleze în procesul învățării. În activitățile on-line, instrumental de bază a fost, bineînțeles, internetul, însă acesta a venit cu noi provocări pentru cadrele didactice, care, din dorința de a stimula creativitatea și motivația elevilor, au fost nevoite să reconfigureze tot traseul educațional, utilizând din ce în ce mai mult platformele on-line.

Învățarea eficientă în clasă depinde de capacitatea profesorului, la fel s-a întâmplat și în mediul on-line,

Din păcate, nu există nici o singură formulă magică pentru motivarea elevilor. Mulți factori influențează motivația unui elev, felul lui de a lucra și de a învăța. Amintim câțiva dintre ei: interes pentru subiect, utilitatea informației percepute, dorința generală de a realiza, încrederea în sine și respectul de sine, precum și răbdare și persistența. Și, desigur, nu toți elevii sunt motivați de aceleași valori, nevoi sau dorințe. Unii dintre elevi vor fi motivați de aprobarea altora.

Vârsta și trăsăturile de personalitate pot determina modificări în ceea ce privește prioritățile motivaționale.

Intensitatea motivației este în funcție de:

- ✓ puterea motivului;
- ✓ probabilitatea reușitei;
- ✓ atractivitatea performanței, care depinde de eventuala recompensă (valoarea stimulului), posibilitatea reușitei.

Expectanța clară este un alt factor folosit de către profesori în creșterea motivației elevilor fiind de o importanță deosebită. Deseori profesorii nu oferă date suficient de clare despre sarcinile pe care trebuie să le îndeplinească elevii. Ei abordează o nouă sarcină fără a le da un motiv al realizării sarcinii și nici vreo rațiune a finalizării ei. Elevii au nevoie să știe cât mai exact: la ce se așteaptă profesorul din partea lor; cum vor fi evaluați; care vor fi consecințele diferitelor acțiuni întreprinse de ei.

Numeroase studii realizate asupra elevilor neinformați suficient asupra așteptărilor profesorilor din partea lor au relevat prezența unor performanțe mai reduse decât în cazul elevilor a căror profesori le-au oferit aceste informații. Nu contează atât de mult cât sunt de motivați pentru realizarea unei sarcini, dacă nu cunosc așteptările vis a vis de acestea. În aceste situații, se vor simți nesiguri, anxioși și vor comite frecvent greșeli, iar o bună parte a demersului didactic din mediul on-line a fost nesigur.

Un alt factor deosebit de important este fixarea unor obiective pe termen scurt, studiu realizat de Bandura A. (1981) pe un lot de 40 de elevi din ciclul liceal, cu performanțe reduse la matematică și care prezentau o anumită aversiune față de această materie. O parte din elevi au fost învățați să-și fixeze scopuri și sarcini pe termen scurt, alții pe termen lung, iar alții nu și-au fixat astfel de scopuri. După șapte sesiuni de învățare, elevilor învățați să-și stabilească sarcini pe termen scurt au început să le placă activitățile, pe care altădată le considerau respingătoare. Totodată au obținut performanțe superioare și au devenit mai conștienți de propria lor eficacitate și abilități.

Aprecierea verbală și scrisă este deosebit de importantă în procesul motivațional. Lauda este cea mai naturală și cel mai facil de administrat dintre tehnicile motivaționale de care dispune un profesor. Subliniez faptul că, mai importantă decât cantitatea acestei laude pe care o poate utiliza profesorul este calitatea ei, adică modul în care este ea oferită. Lauda este credibilă dacă este oferită cu sinceritate pentru un lucru bun concret realizat. Pe lângă acestea, profesorul a fost nevoit să-și schimbe traiectoria și să găsească soluții relativ simple pentru procesul de predare-învățare-evaluare, astfel încât elevul să se simtă în siguranță și să nu cadă în ridicol, nefiind obișnuit să utilizeze aceste instrumente absolut noi. De altfel, suportul emoțional nu este de neglijat.

Există câteva recomandări referitoare la strategii de intervenție:

- ✓ profesorul trebuie să-i învețe pe elevi să gândească pozitiv atunci când se află în fața unei activități dificile, să le dea curaj și sentimentul că sunt capabili, că reușesc;
- ✓ profesorul trebuie să-i obișnuiască pe elevi să-și stabilească în mod realist standardele de reușită, să se raporteze la reușitele lor anterioare și să nu se compare în permanență cu ceilalți colegi ;
- ✓ atunci când e posibil, profesorul trebuie să-i lase pe elevi să-și definească ei înșiși obiectivele învățării; aceste obiective este bine să fie precise și să țină seamă de capacitățile elevilor;

- ✓ în situația în care elevul execută o sarcină, profesorul poate să-i ceară să verbalizeze operațiile pe care le execută; în felul acesta va putea lua cunoștință de procedurile care sunt bine executate, dar și de cele care mai necesită exerciții;
- ✓ profesorul trebuie să-l obișnuiască pe elev să nu se judece prea sever și să nu se culpabilizeze atunci când greșește.

O atenție deosebită trebuie acordată elevilor slabi și nemotivați, încurajându-i să lucreze. Față de aceștia, profesorul ar trebui să adopte următoarele comportamente:

- ✓ să-și exprime încrederea în capacitatea lor de a reuși;
- ✓ să se acorde aceeași atenție ca și elevilor buni;
- ✓ să evite crearea de situații competitive în care ei nu pot decât să piardă;
- ✓ să nu le facă observații în fața colegilor;
- ✓ să manifeste interes pentru reușitele lor.

În concluzie, problemele de motivație ale elevilor sunt extrem de diverse și de aceea intervenția profesorului trebuie adaptată la fiecare situație în parte.

Școala on-line necesită o mai mare atenție la nevoile elevilor, iar profesorul trebuie să utilizeze instrumente variate pentru motivarea și creșterea gradului de implicare al elevilor la orice tip de activitate.

Bibliografie:

Ausubel, David. P. și Robinson. Floyd. G., *Învățarea în școală*, Editura Didactică și Pedagogică, 1981;

Cerghit, Ioan, *Perfecționarea lecției în școală*, EDP, București, 1995;

Enăchescu, Eugenia, *Cercetare științifică în educație și învățământ*, București, Editura Universitară, 2012;

Landau, Erika, *Psihologia creativității*, București, Editura Didactică și Pedagogică, 1979;

FORMAREA ȘI DEZVOLTAREA MOTIVAȚIILOR ȘI A GÂNDIRII CRITICE PRIN ORELE DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ

Prof. Daniela Nechita
Școala Gimnazială „Aristotel Crișmaru”
Drăgușeni

În practica școlară, fiind convingși de necesitatea și de importanța formării capacității de receptare a valențelor educative în diverse contexte de către elevii pe care îi îndrumăm, am privit acest complex fenomen ca pe un obiectiv major. De aceea, formarea competențelor de dezvoltare a gândirii critice și interpretare a textelor literare reprezintă analiza diferitelor și complexelor caracteristici ale gândirii critice și de interpretare.

Educația înseamnă echilibru în sfera rațională și cea afectivă sau sentimentală. De aceea în procesul de dezvoltare a ideilor, atitudinilor și comportamentelor, normele etice și estetice receptate pe baza studiului textelor literare pot corija educația omului.

În cadrul orelor de limba și literatura română, valorificarea gândirii critice este o necesitate și o modalitate de a forma deprinderi de gândire logică având drept scop determinarea elevilor de a citi cu atenție sarcinile de lucru și de a utiliza toate resursele de care dispune în vederea educației sale optime.

Literatura română aduce în fața elevului modele de viață, de comportament, de atitudini și cadrului didactic îi rămâne menirea de a dirija procesul educativ în scopul de a selecta și de a pune în practică aceste valori și asumări, de către elev, în plan personal.

Viitorul este al celor care interpretează informația critic și descoperă singuri adevărul. Persoanele ce gândesc critic sunt mai susceptibile de a fi manipulate și mai sigure pe convingerile lor. Cunoștințele au valoare atunci când sunt utile. Iar ceea ce știm determină ceea ce putem învăța. Trebuie să înțelegem că Gândirea critică este un rezultat și nu o materie de studiu. De aceea este important să învățăm elevii să răspundă la cea mai importantă întrebare: „De ce?”

Conceptul însuși de creativitate a dobândit noi dimensiuni, în sensul că activitatea creatoare nu se manifestă numai în domeniul artei și științei, așa cum se gândea în trecut, ci potențialitățile creative se

afirmă și sunt solicitate de toate sectoarele de activitate umană: artă, știință, tehnică, munca de organizare și conducere, activitatea didactică etc.

Existența unui potențial creativ la școlarul mic este explicată de fantezia, imaginația necontrolată a acestuia, absența cenzurii exercitată de factorul rațional, manifestarea spontaneității ca factor al creativității. Treptat spontaneitatea se supune stereotipurilor sociale și culturale care caracterizează mediul uman.

Gândirea critică constă în procesul mental de analiză sau evaluare a informației, mai ales afirmații sau propoziții pretinse de unii oameni a fi adevărate. Ea duce la un proces de reflecție asupra înțelesului acestor afirmații, examinând dovezile și raționamentul oferit și judecând faptele.

Ea declanșează procese cognitive complexe, care încep cu acumularea de informații și se termină cu luarea de decizii.¹

Analizăm cadrul necesar pentru dezvoltarea gândirii critice:

1. Timpul - avem nevoie de timp pentru a forma noi opinii, a explora idei, convingeri și experiențe anterioare și pentru a exprima puncte de vedere. Comunicarea ne oferă ocazia de a cizela ideile și de a realiza feedback-ul.

2. Permisivitatea - este o diferență între crearea oportunităților de exprimare și manifestarea indulgenței. Oferirea acestor condiții nu înseamnă a accepta o gândire superficială

3. Diversitatea - odată ce elevii se simt liberi a-și expune propriul punct de vedere și renunță la convingerea că există un singur răspuns corect, apare diversitatea de opinii și idei.

4. Implicarea activă este esențială pentru dezvoltarea Gândirii Critice.

5. Asumarea de riscuri cognitive - ridiculizarea ideilor încătușează gândirea și nu va fi tolerată

6. Respectul

7. Valoarea - când elevilor li se solicită doar/măi ales să reproducă ceea ce li s-a explicat în ziua precedentă (oral/scriș)ei conchid că învățarea pe de rost a ideilor altora este esențială. Dacă dorim să evităm acest lucru, atunci trebuie să le spunem elevilor ce anume așteptăm de la ei, ce apreciem măi mult, aplicând alte metode și cerându-le alt feedback.

A gândi critic înseamnă a fi curios, a pune întrebări, a căuta răspunsuri, a căuta cauze și implicații, a găsi alternative la atitudini deja fixate, a adopta o poziție pe baza unei întemeieri argumentate și a argumenta logic argumentele celorlalți.

Metodele pentru dezvoltarea gândirii critice se integrează într-un cadru specific de predare - învățare, structurat pe trei etape:

- **evocarea** – elevii sunt solicitați să-și amintească ceea ce știu sau ceea ce cred că știu în legătură cu tema ce urmează să fie abordată;
- **realizarea sensului** – elevii iau contact cu noile conținuturi
- **reflecția** – marchează momentul în care elevii își însușesc cu adevărat noile cunoștințe, exprimându-le cu propriile cuvinte

În continuare voi prezenta câteva dintre metodele de dezvoltare a gândirii critice:

1. METODA S.I.N.E.L.G (sistem interactiv de notare pentru eficientizarea lecturii și a gândirii)

Elevii sunt invitați să citească cu atenție un text, marcând pe marginea acestuia niște semne grafice, după

cum urmează :

- Bifă (✓) dacă ideile confirmă ceea ce ei știu
- Plus (+) dacă informația citită este nouă pentru ei
- Minus (-) dacă informația contrazice sau diferă de ceea ce știau
- Semnul întrebării (?) dacă ideile sunt neclare sau doresc mai multe informații

Semnele care apar pe margine relevă o relație a elevului cu textul. Acestea pot diferi de la un elev la altul.

Metoda se utilizează cu precădere în etapa de realizare a sensului, asigurând o învățare bazată pe implicarea cognitivă activă a elevilor în lecturarea unui text și în înțelegerea conținutului de idei a acestuia.

2. TEHNICA CIORCHINELUI

Această tehnică îi încurajează pe elevi să gândească liber, deschis, să evidențieze conexiuni între idei.

Este

înainte de toate o tehnică de căutare a căii de acces la propriile cunoștințe, convingeri, punând în valoare modul propriu de înțelegere a unei teme. Realizarea unui ciorchine grafic presupune mai multe etape:

- Scrierea unei noțiuni sau a unei propoziții – nucleu în mijlocul tablei (de exemplu: „România”)
- Identificarea și scrierea a cât mai multor cuvinte ce le vin elevilor în minte în legătură cu noțiunea sau tema
- Legarea cuvintelor sau ideilor prin trasarea unor linii sau săgeți, evidențiind conexiunile pe care elevii le intuiesc.

Există câteva **reguli** pe care elevii trebuie să le respecte atunci când elaborează un ciorchine de idei:

- Să scrie tot ce le vine în minte referitor la tema pusă în discuție
- Să nu evalueze ideile propuse, ci doar să le noteze
- Să nu se oprească din scris până nu epuizează toate ideile care le vin în minte sau până nu expiră timpul alocat
- Să lase să apară cât mai multe idei și conexiuni, fără a limita numărul lor

Tehnica ciorchinului se aplică atât în faza de evocare cât și în cea de reflecție. Folosită în grup, această

tehnică oferă elevilor posibilitatea de a lua cunoștință de ideile colegilor, cât și de asociațiile dintre aceste idei.

3. METODA CUBULUI

Ne ajută să studiem o temă din perspective diferite. Presupune utilizarea unui cub (real sau imaginar) care

are diferite instrucțiuni notate pe fiecare față, după cum urmează:

- Descrie – Cum arată?
- Compară – Cu ce seamănă și de ce diferă?
- Asociază – La ce te face să te gândești?
- Analizează – Din ce e făcut?
- Aplică – Cum poate fi folosit?
- Argumentează – E bun sau rău? De ce?

Învățătorul la cere elevilor să scrie despre un anumit concept sau despre o anumită temă, parcurgând toate cele șase fețe ale cubului. Este preferabil să se respecte ordinea prezentată pentru că aceasta îi conduce pe elevi în mod treptat spre o gândire complexă. O activitate desfășurată pe baza acestei metode pune în evidență operațiile de gândire implicate în învățarea unui conținut, sprijinindu-i pe elevi în învățarea acestuia.

4. CVINTETUL

Este un instrument rapid de reflecție, sinteză și rezumare a conceptelor și informațiilor. Un cvintet este o poezie care necesită sintetizarea informației în exprimări concise care descriu reflecții asupra unui subiect. La elaborarea acestor poezii de cinci versuri, elevii pot lucra individual sau în perechi, respectând mai multe cerințe:

- Primul vers are un singur cuvânt care precizează subiectul poeziei
- Al doilea vers este format din două cuvinte care descriu subiectul
- Al treilea vers este format din trei cuvinte care exprimă acțiuni
- Al patrulea vers este format din patru cuvinte și exprimă sentimentele față de subiect
- Al cincilea vers este format dintr-un cuvânt și exprimă esența subiectului

Cvintetul se folosește în special în etapa reflecției, stimulând discuția despre motivul pentru care elevii au scris anumite idei, prilejuind evaluarea înțelegerii și exprimarea creativității.

elevii pot lucra individual sau în perechi, respectând mai multe cerințe:

- Primul vers are un singur cuvânt care precizează subiectul poeziei
- Al doilea vers este format din două cuvinte care descriu subiectul
- Al treilea vers este format din trei cuvinte care exprimă acțiuni
- Al patrulea vers este format din patru cuvinte și exprimă sentimentele față de subiect
- Al cincilea vers este format dintr-un cuvânt și exprimă esența subiectului

Cvintetul se folosește în special în etapa reflecției, stimulând discuția despre motivul pentru care elevii au scris anumite idei, prilejuind evaluarea înțelegerii și exprimarea creativității.

5.ȘTIU/ VREAU SĂ ȘTIU/ AM ÎNVĂȚAT

Este o metodă ale cărei secvențe se regăsesc în toate cele trei etape ale cadrului de predare – învățare: evocarea, realizarea sensului, reflecția. În faza de evocare li se cere elevilor să inventarieze ideile pe care le dețin cu privire la tema ce urmează să fie abordată. Acestea se notează la rubrica „Știu”. Problemele neclare sau cele despre care elevii ar fi curioși să afle se consemnează în rubrica „Vreau să știu”. Elevii sunt îndrumați spre sursele în care vor găsi informațiile (biblioteci, reviste, cărți, persoane informate). După terminarea cercetării în etapa de realizare a sensului elevii completează rubrica „Am învățat” cu cele mai importante lucruri pe care le-au aflat.

6.METODA MOZAICULUI

Metoda poate fi utilizată când materialul ce urmează să fie predat are o formă scrisă. Metoda presupune activități în grupuri eterogene de 4-5 elevi. Ea are mai multe faze:

- Se formează grupuri de 4-5 elevi numite „grupuri de baștină” (învățătorul împarte textul de studiat într-un număr de părți egale cu numărul de grupuri)
- Se constituie „grupuri de experți” (prin numărare de la 1 la 4, numărul 1 formează grupul 1, numărul 2 formează grupul 2, etc.) Fiecare grup de experți studiază 15 minute o parte din text, identificând ideile principale și modul cum vor predă aceste idei colegilor.
- Elevii revin la grupurile de baștină și predau conținutul în care sunt experți.

Fiecare grup de experți poate avea la dispoziție o fișă care să le ghideze lectura și înțelegerea exactă a textului.

7.LINIA VALORILOR

Este o metodă prin care cadrul didactic lansează spre discuție o problemă controversată, iar elevii pot lua o poziție pro, contra sau pot fi indeciși. În mod independent elevii se gândesc la problema respectivă, conturându-și un anumit răspuns pentru ca apoi, la solicitarea dascălului să se așeze în clasă pe o axă potrivit poziției adoptate față de problema pusă în discuție. Astfel așezați, ei discută cu ceilalți colegi răspunsurile la întrebarea pusă și argumentele susținute. La un capăt al axei se află cei care au opinii favorabile, deci argumente pro, iar la celălalt capăt cei care au opinii nefavorabile. Indecișii se pot plasa la mijlocul acestei linii valorice. Ei pot să-și schimbe poziția dacă argumentele colegilor îi conving. În final se dezbate părerile divergente și se formulează concluzii.

Linia valorilor este o modalitate de învățare prin cooperare la care participă toată clasa și se folosește îndeosebi în etapa de reflecție.

8.METODA ÎNVĂȚĂRII ÎN GRUPURI MICI

Această metodă postulează principiul întăririi coeziunii grupului prin interacțiunea dintre membrii săi, accentuând ideea că scopul și succesul grupului pot fi atinse numai dacă toți membrii echipei se implică în activitate.

Profesorul predă o lecție și apoi elevii organizați în grupuri de 3-4 membrii analizează materialul dat, își pun întrebări unii altora, compară răspunsurile, discută până sunt convinși că stăpânesc cu toții materialul respectiv. Dascălul le adresează apoi întrebări pentru a testa însușirea cunoștințelor, iar scorul grupului se obține prin aprecierea progresului fiecărui membru în raport cu performanțele sale anterioare.

Această metodă le permite elevilor să-și dezvolte abilități foarte importante cum ar fi:

- A cere și a oferi informație
- A pune întrebări
- A căuta răspunsuri
- A explica și a argumenta
- A oferi sprijin și a clarifica
- A asculta și a reflecta la ceea ce s-a spus

Apoi, fiecare elev, indiferent de nivelul de dezvoltare intelectuală, este valoros și important prin faptul că

poate contribui prin progresul personal (raportat la performanțele anterioare), la scorul și implicit succesul grupului. Acest aspect are influențe motivaționale asupra elevilor.

CONCLUZII

Încurajarea tendinței de creativitate a școlarului mic trebuie să constituie o obligație morală a fiecărui învățător pentru că procesul de învățământ oferă diverse și bogate prilejuri de cultivare a creativității.

Formarea unui anumit stil de muncă este un rezultat gândit după mai multe contribuții, îmbunătățit pe mai multe etape. Este un rezultat complex al muncii anterioare, la care elevii au participat, un punct de plecare pentru viitor, menit să ridice pe un plan superior creativitatea gândirii.

Bibliografie:

1. Mândru E., Borbeli L., Filip D., Gall M., Niculae A., Nemțoc M., Todoruț D., Topoliceanu F., Strategii didactice interactive, ed. Didactica Publishing House, București, 2010;
2. Cristea, Sorin, Curriculum pedagogic, E.D.P., București, 2008
3. STOICA, A., Creativitatea elevilor, Ed. Didactică și Pedagogică, București,

ROLUL COMPETENȚELOR DIGITALE ȘI APLICAȚII ONLINE ÎN PREDAREA - ÎNVĂȚAREA GEOGRAFIEI

Autor: Olaru Carmen

Prof. Liceul Teoretic Alexandru Rosetti

Criza sanitară provocată de epidemia SARS-COV-2 a forțat școlile din întreaga lume să treacă în mediul online. Competențele digitale au devenit esențiale în contextul situației actuale la nivel național, dar și global. În cadrul procesului instructiv, competența digitală a elevilor se poate forma prin activități de integrare, adică situații în care elevul integrează cunoștințe de utilizare a calculatorului cu priceperile și atitudinile sale în scopul realizării demersului educațional.

Prioritatea învățământului o constituie informatizarea, softul educațional, reprezentat de programele informatice special dimensionate în perspectiva predării unor teme specifice, ceea ce reprezintă o necesitate evidentă.

Utilizarea eficientă a TIC în educație este foarte importantă deoarece elevii trebuie pregătiți pentru a se integra mai bine într-o societate în care informatica se aplică aproape în toate domeniile, oferind avantaje tuturor actorilor demersului educațional.

Integrarea TIC în activitatea didactică la orele de geografie are numeroase avantaje, atât pentru elevi, cât și pentru profesori: creșterea ponderii timpului alocat interacțiunii cu elevii în procesul educațional; stimularea capacității de învățare inovatoare, adaptabilă la condițiile de schimbare socială rapidă; consolidarea abilităților de investigare științifică, conștientizarea faptului că noțiunile învățate își vor găsi ulterior utilitatea; creșterea randamentului însușirii coerente a cunoștințelor prin aprecierea imediată a răspunsurilor elevilor; creșterea interesului elevilor față de geografie și sporirea motivației; stimularea gândirii logice și a imaginației; stimularea creativității cadrelor didactice în procesul educațional; stimularea creativității elevilor atât în activitățile individuale, cât și în cele de grup; stimularea capacității de învățare inovatoare și consolidarea abilităților de investigare științifică; introducerea unui stil cognitiv, eficient, de muncă independentă; mobilizarea funcțiilor psihomotorii în utilizarea calculatorului; ajutarea elevilor cu deficiențe să se integreze în societate și în procesul instructiv la geografie.

În învățarea online, elevii pot utiliza conținutul de învățare pe care îl găsesc în diverse formate (text, video, audio, grafice etc.) pentru a învăța în diverse moduri (sincron și asincron), prin utilizarea de metode didactice și tehnologii diferite, stabilindu-și de cele mai multe ori obiective, un timp și un ritm de învățare propriu.

Aplicațiile online pot fi utilizate pentru a crea diverse tipuri de resurse în format digital și stau la baza a diverse activități de învățare online.

Exemple de resurse utile în predarea-învățarea geografiei:

- realizarea de prezentări electronice: PowerPoint, Google Prezentări, Prezi, Book Creator;
- crearea de aviziere virtuale: Padlet;
- crearea de materiale video: Voki, Pixton, Edpuzzle;
- crearea unor hărți conceptuale: Bubbl.us, MindMeister;
- crearea documentelor colaborative (Documente Google);

- crearea unor nori de cuvinte: WordArt, Wordle;
- realizarea instrumentelor de evaluare: Google Forms, Socrative, Kahoot, SurveyMonkey, Mentimeter.

Un important ajutor în această perioadă de învățare online este și manualul digital. Acesta constă într-o suită de instrumente și resurse educaționale digitale variate în ce privește abordarea pedagogică și conținutul, fiind o resursă interactivă complexă.

Jocurile educaționale integrate în activitatea didactică aduc varietate, veselie, previn monotonia și plictiseala. Profesorul de geografie va alege acele jocuri prin care cunoștințele sunt reactualizate, fixate, asociate într-un mod amuzant, relaxant. Profesorul integrează jocul în activitatea didactică numai dacă situația distractivă este convertită într-o situație de învățare, într-un factor de exersare, recapitulare (exemple Geogra.ro, Seterra).

Excursiile în realitatea virtuală permit elevilor să exploreze locurile despre care învață, putând crea propriul tur pornind de la conținutul predat la geografie, pentru a descrie locuri sau evenimente. Elevii pot merge într-un tur virtual vizitând diverse locații, căutând imagini, identificând obiective turistice din marile capitale ale lumii prin intermediul unor aplicații ca Google Street View.

Cu ajutorul aplicației online Google Expeditions, elevii pot merge în excursii în întreaga lume sau să exploreze adâncul mărilor și oceanelor.

Aplicațiile online promovează creativitatea și contribuie la construirea de abilități necesare pe piața muncii în secolul XXI, precum cetățenia digitală, gândirea critică și rezolvarea problemelor. Fiecare profesor poate căuta și accesa resurse educaționale în format digital și/sau online, sau își poate crea propriile resurse, adaptate grupurilor de elevi și nevoilor lor de învățare, resurse în diverse formate (text, video, audio, multimedia etc.).

Bibliografie

Dobre, I. (2010). Studiu critic al actualelor sisteme de e-learning, Academia Română, Institutul de Cercetări pentru Inteligență Artificială, București;

Integrarea tehnologiei informației și a comunicațiilor (TIC) în curriculumul național, Proiect național, București, 2010.

http://alem.aice.md/resources/conferinta-platforme-educationale-online/?fbclid=IwAR12gFDkR07RE4ZDLCS4tkpQpLUTMDCAWk60qYye7WMXJ-8_q-VgfnEG5xI

Învățământul on line – avantaje și inconveniente

Autor: Sandu Mirela-Cristina

Prof. Școala Gimnazială "Mihail Kogălniceanu" Dorohoi

În contextual crizei actuale, reflecția asupra școlii on line capătă tot mai mult sens și este din ce în ce mai legitimă. Toate școlile s-au închis și toate cursurile din sălile de clasă au fost transferate on line ca măsură vizând limitarea pericolului de propagare a Covid -19. Deci, învățământul on line a reprezentat o precauție importantă pentru asigurarea limitării de transmitere a virusului. Este perioada școlii de acasă pentru numeroși copii, iar, în anumite momente, pentru toți. Acest lucru înseamnă că, fiecare familie ar trebui să aibă acces la resurse on line: exerciții, lecții, clase virtuale în videoconferințe și, bineînțeles, dispozitive adaptate. Dar învățământul on line este mult mai complex decât simplul fapt de a se conecta la un dispozitiv și de a urma un curs sincron pe o platformă. Acest lucru nu se realizează pocnind din degete. Este vorba de un parcurs pedagogic extrem de complex .

Dar care ar fi avantajele și inconvenientele învățământului on line față de cel tradițional, față în față?

Avantajele învățământului on line

Mai multă flexibilitate

Cursurile on line permit plasarea lor în programul personal, acolo unde se dorește, în funcție de timpul disponibil. Formările on line permit deciderea momentului prielnic de a studia, iar locul este deschis: cursurile pot fi urmate acasă, în mașină, mijloace de transport în comun sau avion. Acest lucru nu este, desigur posibil în învățământul față în față care necesită un orar predefinit și un locație fixă. Cursurile on line oferă timp pentru gestionarea învățării.

Adaptat tuturor ritmurilor

Fiecare elev are propriul ritm de învățare. În cazul în care unii elevi sunt mai rapizi decât alții, nu e nevoie să-I aștepte pe cei cu un ritm mai lent, și invers este, în egală măsură posibil, cei cu ritm lent își pot gestiona timpul, fără niciun fel de opreliști.

Practic

Învățământul on line , contrar celui față în față, permite furnizarea de formare în timp și loc asincrone. Elevii nu mai au nevoie să se deplaseze și să se conformeze unor orare. Ne putem forma unde vrem și când vrem , cu condiția să avem conexiune WI-FI și un laptop, o tabletă sau un smartphone. De asemenea, elevilor care rămân acasă, din motive familiale, li se permite să profite de timpul lor liber,

pentru a-și perfecționa învățarea. Învățarea într-un mediu familiar are particularitatea de a fi mai plăcută și, deci, de a se desfășura mai ușor. În plus, nu e de neglijat timpul câștigat. Când sunt bine concepute, cursurile on line constau în suporturi atractive, ludice și variate: materiale video, formate interactive, podcast-uri, forum-uri, chestionare, etc.

Pentru elevii care participă la cursuri, concursuri ce au loc în alte instituții decât cele de domiciliu, nu mai există necesitatea deplasării într-un alt oraș, deci învățământul on line facilitează acest aspect.

Inconvenientele învățământului on line

Mai puțină interacțiune

Învățământului on line facilitează prezența elevului la distanță într-o sală de clasă virtuală și, deși are alături ceilalți colegi, el poate resimți un sentiment de izolare. Dar odată cu progresul constant al tehnologiei, există posibilitatea ca elevii să se angajeze mult mai activ în interacțiuni cu colegii și profesorii (videoconferințe, forumuri de discuții, rețele de socializare)

Probleme de sănătate

Elevii care urmează cursuri on line petrec enorm de mult timp pe dispozitivele electronice, ceea ce antrenează o anumită oboseală vizuală, survenirea unei posturi deficitare sau alte probleme fizice, o anumită stare de iritabilitate etc care îi pot afecta pentru o anumită perioadă.

Mai puțină angajare, implicare

Elevii mai mici sunt cei la care se regăsesc cel mai frecvent probleme de autodisciplina. Ei vor fi cel mai puțin motivați să parcurgă învățarea cu succes, pentru că nu mai au, fizic, în fața lor, învățătorul sau profesorul pentru a-i motiva să învețe.

Într-o clasă tradițională, elevii învață, în mod natural unii de la alții, rezolvând sarcini, probleme și colaborând. Sunt încurajați de către un cadru didactic care nu vorbește cu ei de dincolo de monitor. Învățământului on line nu a găsit încă mijloacele de a imita viața dintr-o clasă reală. Dimpotrivă, învățământul on line oferă profesorilor o imagine precisă și clară a modului în care elevii interacționează cu materialul primit. La distanță de un click se află temele elevilor lor și pot vedea punctele unde aceștia întâmpină dificultăți. Profesorii pot să-și adapteze competențele prin alte mijloace, mai avantajoase pentru elevi și ansamblul clasei. Mai puțin timp petrecut cu gestionarea dosarelor reprezintă mai mult timp petrecut în angajarea fiecărui elev la nivel individual. Tocmai această combinație de conținut personalizat și de gestionare a resurselor va permite profesorilor să –și conducă cu succes clasele în on line.

CREȘTEREA UTILIZĂRII ÎNVĂȚĂRII ONLINE-BENEFICII ȘI PROVOCĂRI PENTRU PROFESORI ȘI ELEVI

Profesor inv. primar Urmuz Răduță Raluca Ioana

Școala Gimnazială „ Sf. Andrei ”, București

În noile condiții de predare, mulți actori din educație au căutat metode alternative de a sprijini învățarea continuă, utilizând de multe ori tehnologii și metode noi și inovative, folosindu-se de Internet, Tehnologia este prezentă în viața noastră și, de cele mai multe ori, ne face viața ușoară. Perioada din ultima vreme ne-a pus pe fiecare în fața noului: platforme educaționale, resurse digitale, echipamente hardware și nu numai.

Conform estimărilor UNICEF , în luna septembrie 2020 peste 1 miliard de copii riscau a rămâne în urmă la învățatură datorită închiderii școlilor. Mulțumită eforturilor unor oameni deosebiți implicați într-un fel sau altul în educație, fie ea formală sau informală, mulți copii au avut susținerea de care au nevoie în momentele dificil din ultimul an.

În aprilie 2020, școlile erau închise în 188 de țări. Cu o mare parte din populația școlară a lumii nevoită a se adapta rapid la televiziune și radio (date obținute de pe [paginile organizației UNICEF](#)).

Inovația a venit din toate colțurile lumii, indiferent de loc de origine, de statut social sau de resursele materiale disponibile: de la dascăli dedicați din comunitățile cele mai defavorizate, ce și-au făcut un obicei din a vizita elevii din poartă în poartă, pentru a le aduce teme și fișe pentru lecții, până la școli și licee care au găsit metode noi de a veni în sprijinul părinților.

Platformele educaționale online ne-au devenit cei mai buni prieteni. A existat o explozie de experiențe didactice la distanță, o conexiune față în față cu elevii care simțeau nevoia de a se vedea și de a interacționa în mediul offline. Toate metodele folosite au fost menite să faciliteze procesul educațional și să vină în sprijinul elevilor. A fost o adevărată provocare pentru cei care nu au mai lucrat în trecut în acest mod.

Succesul a depins în mare parte , pe lângă explicațiile folosite, de relația bună pe care o stabilisem anterior cu clasa și de munca în echipă.

Școala online este în prezent o necesitate . La început au fost întâmpinate destule dificultăți, în prezent legate de conexiunea la Internet(nu se puteau conecta la timp, existau diferite probleme, cum ar fi activarea microfonului sau a camerei). Însă elevii , susținuți de părinți, au participat cu încredere și cu mult entuziasm la fiecare lecție online. La început cu toții doreau să răspundă , să

citească sau să-și prezinte lucrarea. Ne-am amintit cum procedăm în clasă: trebuie să vorbim pe rând și să ne ascultăm cu atenție unii pe alții, să urmărim tema lecției, să adresăm întrebări dacă avem nelămuriri.

Elevii învață cu plăcere folosind platformele online pentru că pot fi utilizate oricând, oferă filmulețe explicative foarte utile, probleme rezolvate în pași, exerciții cu grade diferite de dificultate și posibilitatea de testare pe noțiuni – iată doar câteva dintre motivele pentru care tot mai mulți elevi de gimnaziu descoperă eficiența platformelor online de învățare. Aceste metode educaționale alternative completează în mod firesc studiul la clasă susținut de profesori și îi încurajează pe elevi să aibă o atitudine pozitivă față de învățare.

Avantaje învățării online întâlnite în orele desfășurate:

1. distribuirea rapidă a materialelor didactice
2. elevii intră în posesia materialelor printr-o simplă accesare
3. existența conținuturilor multimedia
4. conținuturile pot fi șterse, corectate sau actualizate cu ușurință
5. serviciu folosit de una sau mai multe persoane, crearea grupurilor
6. folosirea conținuturilor interactive, existența feedback-ului

Limite și dificultăți/ Dezavantaje ale învățării online:

1. dificultăți în utilizarea tehnologiei
2. lipsa comunicării reale/ fizice

Am înțeles că este foarte important să funcționeze internetul, să ai date mobile și acces la platformele educaționale, așa încât să poți să-ți susții lecția. Am folosit cu bunăvoință materialele postate de alți colegi pe grupurile social media și ne-am ajutat de videoclipurile cu povești înregistrate sau cu jocuri didactice de pe You Tube. A existat un variat material suport de desfășurare a orelor în predarea online. S-au folosit în activitate resurse utile în format digital : wordwall, manuale.edu.ro, jigsawplanet.com, learningapps.org, scientex.eu, esero.ro și aplicații utile gratuite : Canva (creare de afișe, orare, prezentări, felicitări), Padlet (aplicație colaborativă care permite elevilor să creeze materiale, proiecte), Wordart.com (creare de desene cu ajutorul cuvintelor), Flipgrid (website și aplicație de creare resurse media, evaluare, prezentări de proiecte), EdPuzzle (platformă care promovează interacțiunea elevilor cu conținutul de învățare sub forma unui videoclip presărat cu întrebări create special pe conținutul video), Google Jamboard.

Dacă ne-ar fi zis cineva că la un moment dat activitatea noastră didactică cu elevii se va desfășura exclusiv online, nu am fi crezut că așa ceva e posibil. A trebuit să căutăm soluții și să punem pe primul plan copilul și viitorul său. Părinții ne-au apreciat atitudinea, ne-au sprijinit în activitatea online. Relația cadru didactic – părinte – copil s-a consolidat. Extrem de importantă a fost motivarea și

încurajarea elevilor ,că trebuie să învețe și de acasă , prin orele online, că trebuie să-și efectueze temele prin studiu individual.

A fost un întreg proces de adaptare, pentru că alături de copii am învățat să facem lucrurile diferit, de la distanță, am înțeles că este în regulă să te simți epuizat și să poți spune „acum vom lua o pauză”.

În perioada când școala a continuat în mod fizic , am observat din comportamentul copiilor în sala de clasă că au înțeles care sunt regulile ce trebuie respectate. Am fost mirată cât de repede s-au adaptat la situația nouă și cât de bine au cooperat. Am învățat împreună să fim recunoscători și să ne bucurăm de lucrurile mici, de momentele în aer liber și de libertatea pe care altădată o aveam, însă pe care n-o prețuiam.

Am învățat să le fiu aproape atât copiilor, cât și părinților lor, să-i încurajez prin mesaje motivaționale și să-i fac prin atitudinea mea să simtă „că împreună vom reuși”. Am oferit suport părinților pentru a putea face față în această perioadă prin articole și consiliere personală.

Covid-19 ne-a arătat cât de important este să fim aproape unii de alții și că o îmbrățișare sau un zâmbet ne pot face cu adevărat ziua mai bună și mai frumoasă.

GÂNDURI...PUSE-N RÂNDURI

Pașca Garofița Aurelia

Învățător, Școala Gimnazială Vânători- structura Mișca

Școala online a reprezentat și reprezintă o provocare pentru toți cei implicați în procesul educational. Trecerea de la formula „față în față” la modalitatea „online” de a face educație, a presupus o pliere pe cerințele impuse de urgență, dar și o „cotitură” didactică și de paradigmă.

Cu toții am fost nevoiți să identificăm rapid soluții pentru a asigura tuturor copiilor acces la o educație de calitate. Cei mai buni prieteni au devenit platformele educaționale online, modalitățile cele mai potrivite pentru continuarea procesului educațional în acest context sensibil. A existat o explozie de experiențe didactice la distanță, soluții improvizate, dar și profesionale. Școala online a presupus o reorganizare completă a modului în care se abordează actul didactic, pornind de la metode și tehnici de predare, procedee de lucru, dozajul diferit al timpului și terminând cu materialele și mijloacele didactice utilizate. Monitorizarea învățării s-a realizat într-un alt mod, mai dificil.

Rolul părintelui ca partener al cadrului didactic, în situația mutării școlii în noul sistem, a fost unul extrem de important. Am avut noroc de părinți implicați, care au gestionat activitatea de acasă și s-au asigurat atât de funcționarea fizică a sistemului informatic, de frecventarea cursurilor de către elev, cât și de motivarea și implicarea acestuia în actul de învățare. Părintele a fost cel care a trebuit să empatizeze cu copilul, să discute cu el, oferindu-i multe explicații despre situația actuală. Elevii au trecut prin stări diferite, de la entuziasmul primelor întâlniri, apoi la nostalgie și dor de Școala pe care abia o cunoscuseră, fiind bobocei de Clasă Pregătitoare, pentru ca mai apoi să înțeleagă că aceasta este singura soluție de a continua școala. La finalul primelor săptămâni de lucru online, înainte de vacanță, copiii și-au dat frâu liber gândurilor și impresiilor. Deși, fizic ne-am cunoscut foarte puțin, ochisorii lor emanau mult dor și tristețe, multă nostalgie, deoarece toate activitățile noastre se încheiau cu „Doamna, vreau la Școală!”.

Chiar dacă aceste noi provocări i-a entuziasmat, au recunoscut că le este foarte dor de colegi, de pauzele pline de joc, de salutul de dimineață și le este foarte dor de Libertate! În școala online elevii și-au îmbunătățit competențele digitale, exersând tot felul de resurse și aplicații pe care le-am folosit frecvent în cadrul activităților pentru ca acestea să fie cât mai atractive.

Resurse utile în format digital pe care le-am folosit:

- wordwall.net (exerciții interactive sau printabile)
- www.manuale.edu.ro (manuale digitale)
- clasamea.eu/ (materiale didactice, activități, experiențe)
- gombis.ro/jigsaw-puzzle (jocuri puzzle)

- learningapps.org/ (module de învățare multimedia într-o formă atrăgătoare pentru a crea și gestiona online)
- voxvalachorum.ro/jocuri/ciclul-primar/ (jocuri, fișe online)
- www.esero.ro (resurse online)

Am experimentat următoarele aplicații:

- Wordart.com (creare de desene cu ajutorul cuvintelor)
- Canva (creare de afișe, orare, prezentări, felicitări)
- Chatter Pix kids (aplicație de editare foto care dă voce unor imagini)
- Google Jamboard (tablă interactivă)
- miro.com (aplicație online colaborativă care partajează un editor mai multor utilizatori și poate fi folosită ca tablă interactivă)
- Paint by number (aplicație de colorat după un tipar prestabilit)
- Jigsaw puzzle (jocuri gratuite).

Educația online oferă posibilități nelimitate de a înfrumuseța actul educațional...dar prezența copiilor și a cadrului didactic față în față în vederea realizării feed-back-ului permanent, în timp real, într-un ambient potrivit/ instituționalizat, rămân factori esențiali în formarea viitorului adult.

Bibliografie :

digitaledu.ro/activitati-de-invatare-digitala

digitaledu.ro/resurse-educationale-deschise/

didactform.snsh.ro/campanie-online/invatarea-online-avantaje-si-dezavantaje

Online în școala românească

Prof. înv. primar, Ștef Ioana Cristina
Școala Gimnazială "Nicolae Bogdan" Vașcău

"Educația este cea mai puternică armă pe care voi o puteți folosi pentru a schimba lumea." (Nelson Mandela)

Într-adevăr, fără educație, perspectivele de dezvoltare ale viitorilor adulți sunt minime, de aceea, suntem datori cu toții să conștientizăm importanța pe care educația o are în viețile noastre. Lipsa educației ne condamnă la un viitor fără perspective.

Educația a fost întotdeauna un subiect controversat și intens dezbătut, atât de mass-media, cât și de factorii educaționali implicați direct în aceasta - cadre didactice, elevi, părinți.

În contextul actual viața ne arată zilnic fațete noi, provocatoare, ne testează puterea de adaptare și capacitatea de a răspunde rapid în cele mai neașteptate situații.

Ultima perioadă ne-a obligat să fim părtașii unei schimbări radicale, schimbare ce presupune o adevărată revoluție în educație, ne-a forțat să regândim modul de desfășurare al procesului instructiv-educativ.

Trecerea bruscă la o altă modalitate de interacțiune educațională, fără o pregătire prealabilă atât a cadrelor didactice, cât și a elevilor, are efecte negative pe termen lung, deși pe termen scurt, cum este situația de criză în care ne aflăm, pare a fi o soluție corectă, care asigură continuitatea și stabilitatea în procesul educațional.

Aceste schimbări ne-au determinat să abordăm procesul didactic dintr-o altă perspectivă, înlocuind interacțiunea față-în-față cu elevii, cu întâlnirile din mediul virtual. Trecerea de la procesul instructiv-educativ desfășurat în cadrul grupului educațional la derularea activităților didactice prin mijloace moderne de comunicare online, poate conduce la schimbări majore ale procesului educațional.

Transferarea activității în mediul online a reprezentat o provocare pentru toate unitățile de învățământ, iar pe noi, cadrele didactice, ne-a provocat să fim deschiși către noile tehnologii la un alt nivel, mai înalt decât eram pregătiți până în prezent.

Organizarea procesului de învățare în mediul online necesită multă răbdare și presupune o pregătire specială, nu numai din perspectiva adaptării și gestionării conținutului, a asigurării mijloacelor necesare procesului de instruire, a identificării metodelor potrivite de predare, ci, mai ales, din perspectiva pregătirii resursei umane – profesori, părinți și elevi, pentru o astfel de experiență didactică. Este necesară o comunicare eficientă între partenerii educaționali.

Lipsa unui dialog autentic cu clasa, imposibilitatea urmăririi modului în care elevii își iau notițe, dificila administrare a probelor de evaluare reprezintă aspecte care trebuie regândite și îmbunătățite. Totul depinde foarte mult de modul în care este organizat învățământul online, de calitatea actului educațional, de implicarea profesorilor, a elevilor și a părinților în gestionarea aspectelor didactice și a celor afective.

Familia este primul educator, părinții au datoria morală să inspire copiilor dorința de a învăța și încredere în rolul educației. Un echilibru între educația acasă și educația în școală este cheia succesului învățării. Rolul părintelui ca partener al cadrului didactic, este unul extrem de important. Părintele trebuie să fie suport emoțional pentru stările specifice ale copilului în această perioadă. El trebuie să

empatizeze cu copilul, să discute cu el, îi explice situația actuală și să susțină cauza educației și a învățării, chiar și în aceste condiții dificile.

Această nouă abordare a procesului educațional trebuie să aibă ca scop dezvoltarea autoeducației, atât a cadrelor didactice, cât și a elevilor, pentru că nimeni nu a fost pregătit pentru învățarea în totalitate în mediul online, cu toții am fost obligați să ne adaptăm acestei provocări. Cadrele didactice au trebuit să se perfecționeze în domeniul utilizării platformelor și aplicațiilor informatice, iar autoritățile publice și ONG-urile au reușit să acopere, într-o oarecare măsură, necesarul de dispozitive digitale.

Profesorii au fost nevoiți să se adapteze rapid și să transmită un mesaj important elevilor: învățarea continuă dincolo de școală.

În lipsa tehnologiei, cu puține abilități în zona competențelor digitale ale cadrelor didactice, fără acces gratuit la platforme online, cu resurse didactice digitale și multimedia precare, profesorii au fost nevoiți să identifice rapid soluții pentru a asigura tuturor copiilor acces la o educație de calitate.

În majoritatea situațiilor, cadrele didactice și elevii au accesat diferite forme educaționale, mai mult sau mai puțin convenționale, mijloace de comunicare informaționale precum Whatsapp, Facebook Messenger, e-mail, sau platforme educaționale care au fost promovate pe internet și sunt gratuite - Google Meet, Zoom și aplicații cum sunt Kahoot, Canva, ChatterKids, Wordwall, Padlet, Twinkl, dar și platforme educaționale recomandate, precum Google Suit for Education, Google Classroom, Adservio. Elevii au acces la Internet de pe calculator, laptop, tabletă sau telefon inteligent pentru a putea participa la orele desfășurate online. Există însă, situații în care elevii nu au posibilitatea de a învăța în sistem online, din diferite cauze, printre care am putea menționa lipsa dispozitivelor necesare, lipsa conexiunii la Internet, sau lipsa semnalului pentru telefonie mobilă în zona în care locuiesc, apartenența la familii vulnerabile, lipsa posibilităților financiare etc. În asemenea situații, sau în cazuri care implică elevii cu CES, s-au conceput fișe care au fost trimise copiilor, astfel încât aceștia să fie în permanentă legătură cu școala și să nu existe o ruptură prea mare între ei și procesul educațional. Copiii care nu pot participa la orele online sunt cei mai afectați, iar noi avem datoria să-i protejăm, să-i aducem aproape de școală. Abordarea privind elevii care nu au acces la școala online nu este unitară și depinde foarte mult de bunăvoința cadrelor didactice și implicarea părinților.

De asemenea, s-au conceput și activități speciale, iar la clasele din ciclul primar sunt utilizate, pe lângă fișele de lucru, filmulețe și jocuri interactive care să necesite prezența copilului pentru un timp scurt în fața ecranului.

În cazul elevilor din ciclul primar, orele online se desfășoară cu o oarecare dificultate, deoarece elevii cu vârste cuprinse între 6 și 7 ani au nevoie, în permanență, de ajutorul unui adult. Fără ajutorul părinților nu ar reuși să se conecteze la orele online. Este destul de dificil, deoarece în mediul online, copiii își pierd foarte repede interesul, iar învățătoarea/învățătorul de la clasă trebuie să aibă în permanență la îndemână strategii de captare a atenției celor mici.

În cadrul școlii online, interacțiunea dintre elev și profesor este limitată, în timp ce în clasă, fiind față-în-față, profesorul poate vedea modul în care elevii reacționează și interacționează, poate vedea dacă dau rezultate metodele pe care le utilizează, sau dacă acestea trebuie modificate, adaptate.

Cu toate că interesul tuturor factorilor educaționali este foarte vizibil, numeroase studii indică faptul că efectele școlii online sunt negative, procesul de instruire își pierde din calitate și din consistență. Există probleme legate de nivelul scăzut al performanțelor școlare, scăderea gradului de motivație pentru învățare, scăderea capacității de concentrare a atenției, și mai ales în plan emoțional, prin manifestarea

nervozității cauzate de lipsa interacțiunii directe cu profesorul/colegii. Toate acestea se reflectă în plan psihologic prin creșterea nivelului de frustrare și a nivelului de stres, ceea ce poate conduce la creșterea gradului de agresivitate și la apariția sindromului de burnout.

Dacă e să facem referire la avantajele școlii online, cu siguranță că acestea există, chiar dacă sunt în proporție mai redusă în comparație cu dezavantajele, iar unul dintre avantajele aduse de educația online obligatorie în contextul pandemic este forțarea unei digitalizări a educației. Poate cel mai mare beneficiu pentru predarea online este faptul că profesorii joacă în continuare cel mai important rol în experiența de învățare. Tehnologia nu poate înlocui meseria profesorului, dar se pretează ca un instrument foarte util pentru îmbunătățirea experienței atât pentru profesor, cât și pentru elev. Important e ca elevii să rămână aproape de școală. Școala de la distanță e tot școală și e important pentru ei să mențină contactul cu profesorii și cu colegii lor, deoarece, chiar dacă învață de acasă, școala continuă să existe.

Școala online a reprezentat și reprezintă, în continuare, o provocare pentru toți cei implicați în procesul educațional. Ne rămâne să trăim cu speranța că situația inedită prin care trecem cu toții va reprezenta un punct de plecare pentru găsirea unor soluții eficiente de reglare și îmbunătățire a procesului de învățământ.

Este o lecție importantă de viață, al cărei ecou va răsună în viitorul școlii și educației din România.

Bibliografie:

1. Constantin, Cucos, *Școala online – elemente pentru inovarea educației*, Ed. Universității din București, București, 2020;
2. [http:// www.didactic.ro](http://www.didactic.ro)
3. <http://www.e-scoala.ro/> Proiectul Școala Online

Predarea online la grădiniță, o adevărată provocare

Autor: Berteșteanu Adriana
prof. inv. preșcolar GPP „Dumbrava Minunată”, Slobozia, Ialomița

Fiecare an școlar vine cu noi provocări, pe diverse nivele, fie că ești preșcolar, elev, cadru didactic sau părinte. Provocările pot aduce un plus de valoare dacă sunt privite cu deschidere, creativitate, transformându-se în unelte cu care vom putea modela mintea și sufletul copilului care ne pășește cu sfială în clasă.

Învățarea la distanță din primul semestru al acestui an școlar, 2020-2021, a reprezentat o provocare și pentru mine, dar în scurt timp am reușit să mă adaptez la cerințele actuale, am planificat, organizat și desfășurat activități educative folosindu-mă de mijloacele moderne de predare. Multe din activitățile zilnice au fost transformate și adaptate pe placul preșcolarilor ce frecventează chiar dacă acum doar online unitatea noastră de învățământ.

Comunicarea temelor de studiu, a sugestiilor de activități, a experimentelor și a materialelor informaționale, au constituit principala preocupare. Selecția materialelor și a resurselor prezentate și propuse părinților s-a făcut având în vedere specificitatea învățământului preșcolar. Acolo unde a fost cazul, am propus materiale adaptate nu doar nivelului de vârstă, ci și nevoilor speciale ale copiilor cu CES. Activitățile propuse au fost însoțite de explicații detaliate, folosindu-mă de imagini sugestive preluate de pe site-uri educaționale și adaptate tematicilor abordate.

Am realizat filmulețe proprii pe care le-am oferit părinților drept model de activitate. Sursele de inspirație au fost variate: precum medii colaborative de genul Twinkl, Kidibot, Kinderpedia, Kidsopia, Piticlic, Didactic, Pinterest, videoclipuri educative găsite ca sugestii în grupurile de discuții ale educatoarelor la nivel național, materiale, aplicații, instrumente digitale propuse de digital.educd.ro (portal pus la dispoziție de Ministerul Educației).

O altă provocare a fost menținerea unei stări de spirit sănătoase a copilului și a familiei cu care își petrece acesta timpul. Activitățile de dezvoltare personală, care într-o zi de grădiniță normală păreau o banalitate, s-au transformat în jocuri ce au același substrat: menținerea echilibrului emoțional.

Unul dintre mijloacele alese pentru a continua învățarea la distanță a fost platforma Zoom. În primă fază, am învățat și m-am familiarizat cu utilizarea acestui instrument, astfel încât să fiu sigură că nu există probleme de conexiune iar informațiile vor fi transmise corect.

Există părți pozitive ale utilizării platformei Zoom, deoarece am continuat în acest mod comunicarea cu preșcolarii și părinții acestora, am realizat activități variate în direct: experimente, povești, ateliere, jocuri distractive, activități practice, jocuri matematice, am adresat întrebări pe diferite subiecte și am primit răspunsuri, copiii s-au bucurat de revedere, au împărtășit unii cu ceilalți lucruri din interiorul casei, au prezentat jucării dragi, au învățat să aibă răbdare unii cu ceilalți, să asculte (deși este dificil) când ceilalți vorbesc, etc.

Totodată, activitățile care implică transmiterea unor informații autentice și combaterea stereotipurilor încă din copilărie le-am realizat prin intermediul platformei Zoom (metoda persona dolls, prin care copiii se familiarizează cu povești reale, create pentru a dezvolta anumite teme sensibile: etnii,

nevoi speciale, apariția unui copil mai mic, frustrări, frici, etc.) au venit în sprijinul copiilor, iar ei, deși aflați la distanță, au răspuns la întrebări astfel încât să înțeleagă mesajul subtil al poveștilor de acest gen.

Am ales platforma Zoom ca mijloc de a fi mai aproape de copii și de a facilita învățarea pe perioada suspendării cursurilor, iar utilizarea acesteia a adus beneficii preșcolarilor. Prin intermediul ei, copiii s-au simțit aproape, și-au împărtășit bucuria, iubirea, și-au oferit zâmbete, toate acestea ducând la transmiterea unei energii pozitive tuturor celor conectați.

Feedback-ul și produsele finale, sub formă de poze și filmulețe făcute și trimise de părinți, au fost postate pe grupul de WhatsApp al grupei. Unele activități au fost înscrise în proiecte educaționale pe temă dată pentru a participa la concursuri inițiate de alte grădinițe.

Diseminarea tuturor activităților am realizat-o atât în mediul online (pe diverse portaluri de specialitate) cât și în activitățile educative din comisiile metodice de specialitate, cercuri pedagogice. De asemenea, acestea vor constitui suport material pentru realizarea activităților din cadrul Zilei porților deschise.

Părinții preșcolarilor au avut întotdeauna un rol important și bine definit atât în crearea unui climat prietenos de învățare cât și în dezvoltarea relațiilor parteneriale, aceștia fiind permanent implicați în viața grădiniței. Acest parteneriat s-a materializat și de această dată prin deschiderea și receptivitatea părinților care au făcut ca în această perioadă comunicarea și colaborarea să fie în beneficiul copilului, fiecare implicându-se în măsura posibilităților, în realizarea a măcar o parte din activitățile sugerate, alături de copii. Unii dintre părinți au preluat inițiativa și au desfășurat activități în plus față de cele propuse, fapt ce dovedește o colaborare eficientă și încredere reciprocă. Părinții și-au luat în serios rolul de parteneri educaționali și au venit, în această perioadă, în sprijinul meu prin tot ceea ce am întreprins.

Feedback-ul primit din partea preșcolarilor, părinților îmi dă încredere să continui activitățile cu același entuziasm și dăruire.

MIND MAP

prof. învăț. primar Alexandrescu Valentina

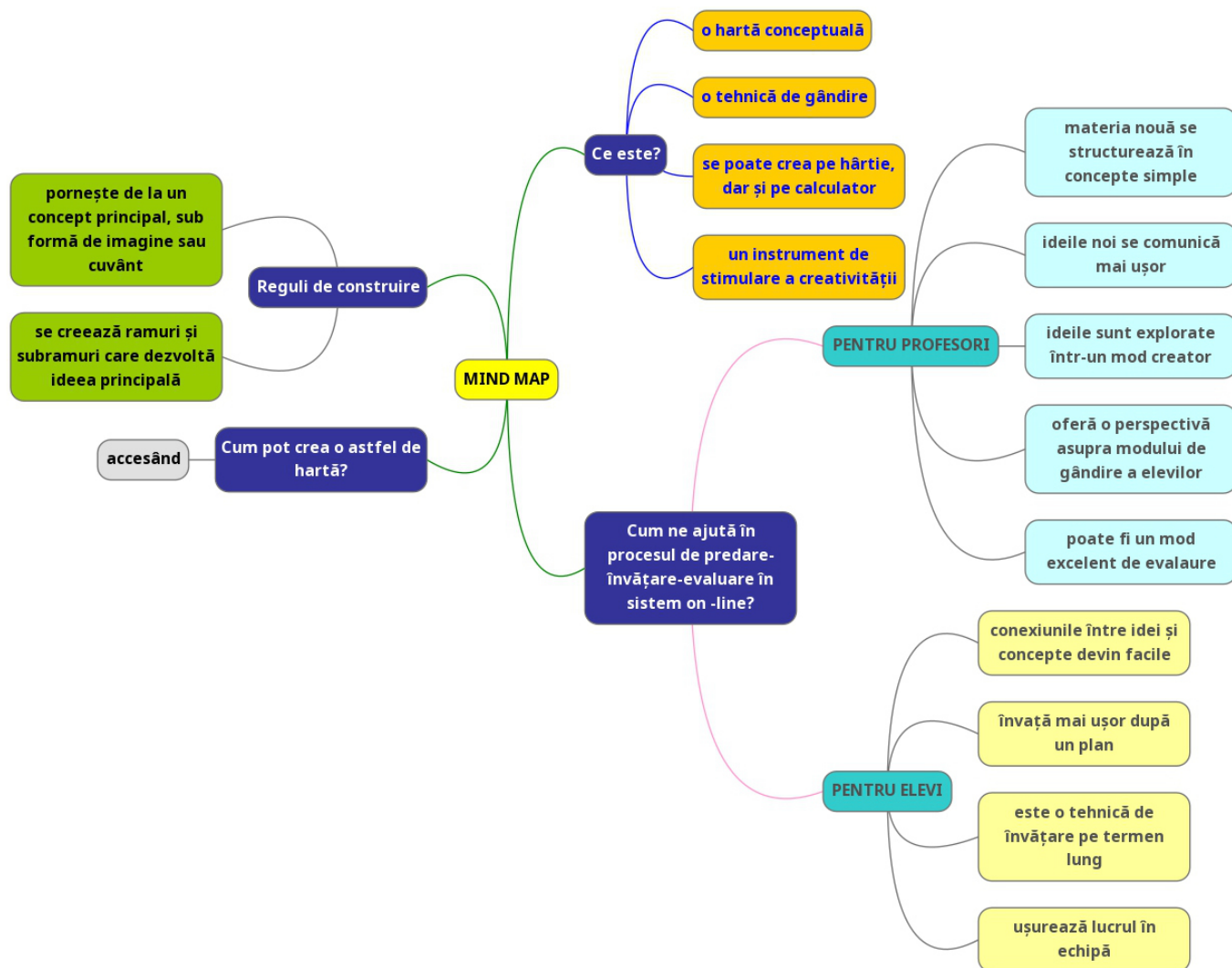
Școala Gimnazială „I.A.Bassarabescu”, Ploiești, jud. Prahova

Ne aflăm într-o perioadă în care „timpul parcă nu mai are răbdare”, după cum spunea Marin Preda în Moromeții. Întrebările care se cristalizează, în ceea ce privește procesul de învățământ sunt: Tehnologia schimbă educația? sau Educația schimbă tehnologia? Discuția se conturează în jurul revoluțiilor industriale. Procesul de învățământ a cunoscut înnoiri și schimbări independent de apariția pandemiei și intrarea în sistem on-line. Schimbările s-au produs firesc, odată cu evoluția societății în toate planurile. Generațiile de copii numiți de către specialiști „nativi digitali” gândesc altfel și procesează diferit informațiile față de noi, cei care nu ne-am născut într-o lume digitală, dar am învățat să ne descurcăm cu noile tehnologii, numiți „imigranți digitali”. Născuți în era digitală, nu mai au răbdare pentru prelegeri, pentru instrucțiuni pas cu pas, învățarea se produce rapid. Profesorii au introdus tehnologia în procesul de predare-învățare-evaluare pentru a se adapta schimbărilor. Învățământul în sistem on-line a accelerat nevoia de schimbare, de adaptare. Resursele create și împărtășite de către cadrele didactice de la toate nivelurile de învățământ stau mărturie pentru aceasta.

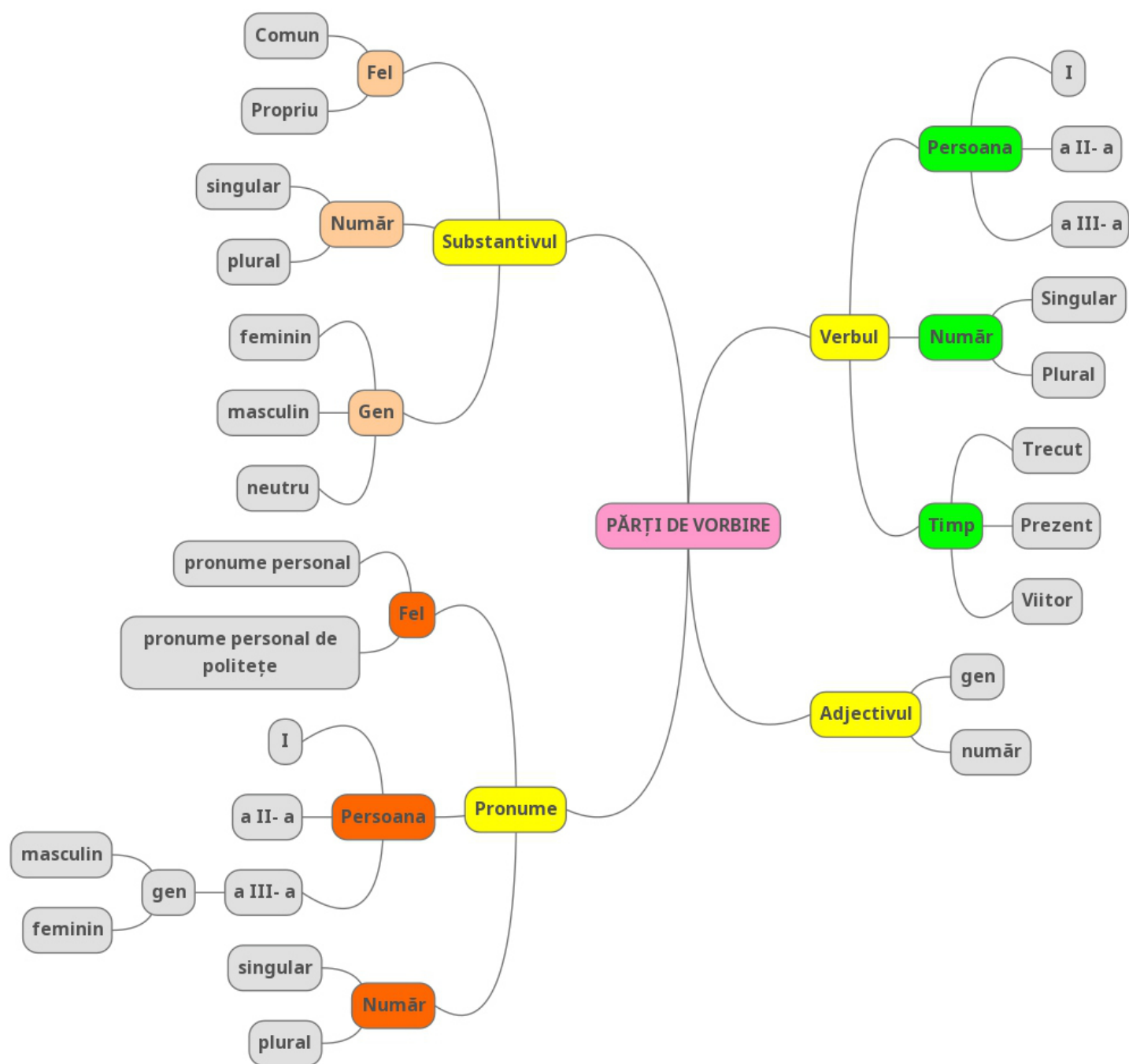
Harta minții sau, în engleză, “mind map”, este un concept formulat de Tony Buzan, psiholog și personalitate TV, în cadrul unei emisiuni la BBC. Acesta afirmă că Mind Map este o tehnică grafică puternică, care oferă o cheie universală pentru a debloca potențialul creierului. Tony Buzan a dezvoltat și un site: <https://imindmap.com/>.

Aplicația Mindmap este o resursă destul de intuitiv de accesat și folosită în procesul educațional. Se poate folosi accesând <https://mindmap.com>. Este gratuită până la un anumit punct. Se poate folosi atât în sistem on-line, cât și off-line, adică în spațiul real, în sala de clasă, dacă beneficiem de un videoproiector și un calculator. Este utilă pentru toate nivelurile de învățământ. În funcție de

creativitatea cadrului didactic și de tipul de lecție organizată, Mindmap ușurează atât munca profesorului, cât și învățarea elevilor.

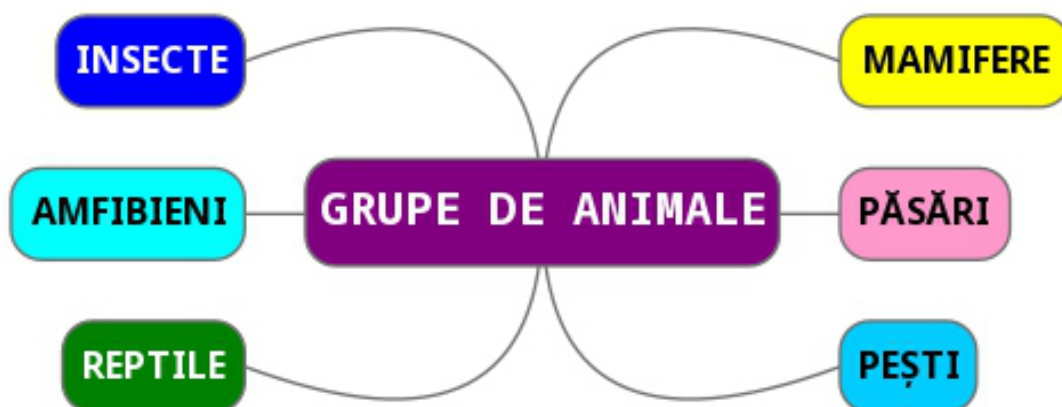


Am folosit cu succes această resursă la clasa mea, într-o lecție de recapitulare a părților de vorbire învățate, la clasa a III-a. Pentru că suntem încă în sistem on-line, am lucrat în timp real harta, împreună cu elevii. Harta se salvează în format fotografie, astfel că am putut să o distribuim pe platforma pe care lucrăm în prezent, în Google Classroom.



Ca orice alte resurse, fie ele în format tipărit sau electronic, Mindmap poate fi folosită în mod diferit, de tipul lecției, de nevoile clasei. Poate fi folosită și de către elevii mai mari, în cadrul unor proiecte, teme de grup sau individuale.

Într-o lecție de predare, la disciplina științe ale naturii am folosit aplicația Mindmap pentru a discuta cu elevii despre grupele de animale.



Va prezint tutoriale și link-uri utile pentru a aprofunda modul de creare și de utilizare a hărții:

- <https://www.mindmup.com> – se creează harta minții (mind map)
- <https://www.youtube.com/watch?v=vlUdQTeZiNo>
- <https://www.youtube.com/watch?v=vlUdQTeZiNo>
- <https://www.youtube.com/watch?v=vlUdQTeZiNo>
- <https://www.youtube.com/watch?v=vlUdQTeZiNo>

Bibliografie:

- Conf.univ.dr.Maria Goga - Curs Sisteme online – UTCB –nepublicat
- https://ro.wikipedia.org/wiki/Harta_min%C8%9Bii
- Nativi digitali, imigranți digitali, Material tradus și adaptat după: Marc Prensky -From On the Horizon (MCB University Press, Vol. 9 Nr. 5, octombrie 2001)© 2001 Marc Prensky

ȘCOALA ONLINE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL ROMÂNESC

Prof.înv.primar: Anton Daniela

Școala Gimnazială Sascut

Activitatea în mediul online are atât avantaje evidente, cât și limite în ceea ce privește relaționarea cadru didactic - elev. Aceste limite au impact negativ asupra învățării eficiente, deoarece o importantă latură a activității didactice față în față nu se poate face virtual. Chiar dacă profesorul își cunoaște bine clasa și elevii și știe cine are nevoie de sprijin suplimentar, acest lucru s-ar putea realiza eventual ulterior activității de predare online, prin consiliere individuală. Interacțiunea personalizată cu unii elevi este greu de realizat, în contextul în care contactul nu este direct, cadrul didactic este urmărit online de o clasă întreagă și fiecare elev îi solicită într-o oarecare măsură atenția.

Comunicarea online este foarte frecvent percepută ca fiind oarecum artificială, pe de-o parte din cauza imposibilității obținerii unui feedback comunicațional real, iar pe de altă parte din cauza contextului incomod al plasării în spațiul virtual. Faptul că poți fi înregistrat, faptul că poți fi auzit de orice persoană (nu doar de elevii tăi), neavând un control real al publicului țintă, îi determină pe profesori să construiască un discurs corect, consistent, fluid. Profesorii consideră monitorizarea învățării în mediul online ca fiind dificil de realizat, gândindu-ne la imposibilitatea urmăririi notițelor elevilor, dificila administrare a probelor evaluative, pentru care e nevoie să se apeleze, de cele mai multe ori, la altă resursă digitală online.

Lipsa posibilităților de sprijin personalizat pentru elevii cu nevoi speciale de învățare este semnalată de cadrele didactice de la toate ciclurile de învățământ, constituind o adevărată problemă pentru profesorii din învățământul primar. Printre dificultățile în realizarea activităților didactice la distanță se află și lipsa instrumentelor pentru gestionarea clasei, pentru feedback și evaluare, dificultăți de ordin tehnic - platforme care trebuie instalate, care nu funcționează, lipsa suportului pedagogic pentru realizarea de activități de învățare suficient de eficiente și/ sau atractive pentru toți elevii, lipsa instrumentelor potrivite pentru predare-învățare-evaluare la disciplina lor, lipsa conținutului educațional (resurse digitale) în domeniul disciplinei, lipsa unui computer suficient de performant și lipsa timpului necesar pentru înțelegerea și utilizarea adecvată a instrumentelor și resurselor digitale. De asemenea, putem identifica probleme de natură profesională, precum carențe sau chiar lipsa competențelor de utilizare a platformelor online, a competențelor de proiectare curriculară pentru mediul online, managementul ineficient al timpului dedicat pregătirii și realizării activităților didactice

în mediul online. Lipsa dotărilor tehnice performante, complicațiile generate de necesitatea instalării, mentenanței, setării și managementului platformei, lipsa unor instrumente tehnologice necesare în managementul real al clasei, în obținerea feedbackului real sunt doar câteva probleme identificate. Nici cele mai sofisticate și mai performante platforme educaționale online nu asigură condiții similare cu o clasă reală. Clasele virtuale nu vor putea niciodată înlocui clasa reală, pot cel mult completa. Pot fi complementare, niciodată alternative.

Analizând diferențele în funcție de mediul de rezidență al școlii, discrepanțele mai proeminente între cadre didactice apar în zona „tehnică” și includ dotarea cu echipamente și accesul la Internet. Astfel, în cazul dificultăților tehnice, acestea sunt semnificativ mai mari în școlile din mediul rural, comparativ cu cele din mediul urban mic sau urban mare.

Pentru a susține activități de învățare la distanță, profesorii și elevii folosesc mai multe mijloace specifice, dintre care cel mai frecvent utilizate sunt: Whatsapp, Facebook messenger, apeluri telefonice/ SMS/ canal de comunicare cu fiecare elev, utilizarea resurselor educaționale deschise și conținutului digital, cum ar fi site-uri cu informații și ilustrații, biblioteci online, simulări, soft educațional, laboratoare virtuale, muzee virtuale, Digitaliada, LearningApps, platformele specializate de elearning - Moodle, Google Classroom, Edmodo, Easyclass etc., aplicațiile pentru comunicare sincronă în grup prin apeluri video/ videoconferințe precum Webex, Zoom, Meet, Teams, Skype.

Activitatea didactică este o activitate complexă, cu forme de comunicare multimodale, cu feedback necesar și autoreglare în timp real. Suspendarea activităților didactice față în față poate să afecteze în mod negativ procesul de învățare în general. Profesorii consideră că dedică mai mult timp decât în maniera tradițională și reușesc mult mai greu să motiveze și să mențină treaz interesul elevilor.

Dificultățile de natură tehnică, de exemplu, probleme în stabilirea conexiunii online, probleme în activarea camerei, microfonului sau sunetului, dificultăți de încărcare a prezentărilor de către profesor sau a temelor de către elevi etc., duc la deturnarea atenției elevilor și profesorului de la activităților didactice și reprezintă una dintre provocările acestei perioade. Cele mai importante avantaje în situația actuală sunt competențele digitale dobândite de către profesori în această perioadă. Acestea sunt achiziții utile pentru activitatea didactică viitoare, competențe pe care profesorii le pot utiliza în continuare în activitatea didactică, față în față.

Succesul învățământului la distanță este o urmare a unui efort colaborativ dintre cadru didactic, informatician, inginer de sistem, manager școlar, performativitatea rețelei de comunicare, elevi, părinți etc. și nu un atribut exclusiv al profesorului. De asemenea, nivelul de implicare al familiei/ părinților crește simțitor, ceea ce obligă la acțiuni pe viitor de formare la părinți a unor competente specifice, complementare cu cele ale profesorului. În cele din urmă, sunt necesare studii de specialitate pentru a identifica nevoile și practicile elevilor care au beneficiat și care nu au beneficiat de activități



organizate de către profesori pe perioada suspendării cursurilor, care au întâmpinat dificultăți, dar și pentru a identifica modele funcționale prin care părinții, voluntarii sau alte resurse din comunitatea locală sau extinsă pot contribui la realizarea educației în astfel de perioade, urmărind progresul elevilor.

BIBLIOGRAFIE:

Botnariuc P., Cucos C., Glava C., ȘCOALA ONLINE - Elemente pentru inovarea Educației, Editura Universității din București, București, 2020.



PROJET DIDACTIQUE

Material propus de : Arieșanu Liliana – Daniela, Școala Gimnazială Câmpeni

DATE: le 20 avril 2021

CLASSE: VII^e

NIVEAU: A2

PROFESSEUR : Ariesanu Liliana-Daniela

THEME : L`environnement

SUJET: *KIDS UNITED* – « *L'HYMNE DE LA VIE* »

TYPE: Le renforcement des connaissances de vocabulaire et de grammaire

COMPETENCES GENERALES :

- Renforcer les connaissances acquises pour exprimer son opinion, avoir un regard sur une situation donnée ;
- Formuler des énonces affirmatives, interrogatives, exclamatives avec l'intonation appropriée.
- Sensibiliser les élèves à la musique française.
- Manifester de l'initiative dans une interaction verbale.
- Développer la capacité de réception orale ;
- Développer la capacité de réception écrite ;
- Développer la capacité de lire correctement et de s'exprimer oralement.

COMPETENCES SPECIFIQUES :



- ✓ comprendre et assimiler des mots et des expressions du texte;
- ✓ utiliser correctement ces mots /expressions dans des contextes et des situations de communication ;
- ✓ faire introduire dans des phrases les mots clés de la chanson;
- ✓ manifester du plaisir et d'attention pendant la classe de français ;
- ✓ reconnaître correctement des différents sons;

OBJECTIFS COMMUNICATIFS / PRAGMATIQUES - À la fin de la leçon les élèves seront capables de :

- Découvrir le thème de la chanson avec les images.
- Jouer avec les paroles.
- Retrouver l'ordre des paroles.
- Repérer les éléments du clip.
- Comprendre le message de la chanson.
- Deviner le sentiment lié au message.
- Découvrir des mots pour parler de l'environnement.
- Écrire un message à la planète.

OBJECTIF LINGUISTIQUE

- Reconnaître les sons [wa] et [u].

RESSOURCES :

- La chanson : KIDS UNITED – « L'HYMNE DE LA VIE », PAROLES ET MUSIQUE : N. WOLMARK ET V. COSMA © LARGHETTO MUSIC / WOLMARK.
- Lieu de travail : la salle de classe;



- Durée : 2 h.

STRATEGIE DIDACTIQUE :

MÉTHODES : conversation, apprentissage par la chanson, exercices lexicaux/grammaticaux (de complétion), répétition, explication, traduction, le dialogue, exercices structuraux oraux, l'exposition, la problématisation, exercice à trous, observation, conversation, prise de notes ;

EQUIPEMENT SCOLAIRE: fiches de travail (réalisées en Google Docs), le support audio et vidéo.

Bibliographie :

- Sylvie, Schmitt, *Vocabulaire progressif du français pour les adolescents*, CLE International, Sejer, 2004.
- <https://enseigner.tv5monde.com/fiches-pedagogiques-fle/lhymne-de-la-vie>
- Nathalie, Bié, Philippe, Santinan, *Vocabulaire pour adolescents – 250 exercices*, CLE International, Sejer, 2005.



Les moments de la leçon	Activité du professeur	Activité des élèves	Méthodes/ organisation du travail	Durée	Observations
I. Organiser la classe d'élèves	Je note le nom des absents et je fais une conversation situationnelle.	L'élève de service donne le nom des absents, indique la date et le jour	conversation	2 min.	
II. Vérifier le devoir et les connaissances antérieurement acquises	Je demande aux élèves quel a été leur devoir et je corrige les fautes. Je fais une actualisation des connaissances acquises pendant la classe précédente.	Les élèves lisent leurs devoirs et ils sont attentifs aux explications du professeur.	Conversation Explication exemple	10 min.	
III. Renforcements des connaissances	Des activités "déclencheur" pour mettre les élèves en situation - <i>Que signifie pour vous le mot "la nature"?</i> Je leur demande d'écrire sur le tableau tout ce qui leur vient à l'esprit (le champs lexical) à propos du mot « nature » puis de former des phrases avec chaque sens de ce mot.	Les élèves écrivent sur le tableau noir tout ce qui leur vient à l'esprit à propos du mot « nature » puis forment des phrases avec chaque sens de ce	Conversation	8 min.	



	- nature = <i>adjectif; pluriel - natures.</i> <i>Sens 1.</i> Sans addition. Exemple : Un yaourt nature. <i>Sens 2.</i> Naturel, spontané. - nature = <i>nom féminin;</i> <i>Sens 1.</i> Ensemble des propriétés fondamentales d'un être ou d'une chose. <i>Exemple : La nature humaine.</i> Synonymes : essence, caractéristique, modèle, propriété, qualité <i>Sens 2.</i> Ensemble du monde physique et des principes qui l'animent. <i>Exemple : La nature est belle au coucher du soleil !</i> Synonymes : univers, monde, cosmos <i>Sens 3.</i> Ce qui, dans le monde physique, n'a pas été transformé par l'être humain. <i>Sens 4.</i> Tempérament. Exemple : Il est de nature plutôt enjouée.	mot.			
--	--	------	--	--	--

	Synonymes : personnalité, tempérament <i>Sens 5.</i> [Philosophie] Ensemble du monde matériel préexistant à l'homme et non transformé par lui. A l'aide de l'application Google Presentation on présente aux élèves les cinq grandes sens du mot "nature".				
IV. Éveiller l'attention	Activité 1: <i>Découvrir le thème de la chanson avec les images</i> (La chanson «L'hymne de la vie» de KIDS UNITED en utilisant Youtube) Je forme de petits groupes de 3 à 4 élèves. J'explique aux élèves qu'ils vont devoir décrire des images en 3 temps. Je leur montre le clip sans le son. 1. Je fais un premier arrêt sur image à 0'14 quand les enfants sont en blanc avec du matériel de peinture. - <i>Observez l'image, que remarquez-vous ? Que font les enfants ?</i> Je laisse le temps aux groupes de réfléchir et recueillir les propositions à l'oral. 2. Je fais un second arrêt sur image à 0'33. - <i>Et là, que remarquez-vous ? Qu'est-ce qui a changé ? Que font les enfants ?</i>	Ils se préparent pour l'activité d'écoute. Ils regardent attentivement le clip (sans le son). - <i>On voit des enfants, ils sont habillés en blanc. Ils ont du papier et de la peinture.</i> - <i>Les enfants font de la peinture.</i> - <i>Maintenant, il y a de la couleur. Ils écrivent sur des affiches. Dessus, il y a des couleurs et des dessins comme des emojis, des fleurs ou la Terre.</i>	Interaction orale et production orale – groupe-classe observation travail collectif	10 min.	

	Après un temps de réflexion, je recueille les propositions à l'oral. 3. Je fais un dernier arrêt sur image à 0'44. - <i>Décrivez les pancartes des enfants : les messages et les images.</i> J'interroge les groupes à l'oral pour décrire les pancartes. - <i>Imaginez le thème de la chanson.</i> Mettre en commun à l'oral. Activité 2: Jouer avec les paroles Je constitue des groupes de 4 ou 5 élèves et je distribue une fiche. J'invite les groupes à prendre connaissance de l'exercice 1. - <i>En petits groupes. Faites l'activité 1: écrivez les paroles à l'aide</i>	- <i>Il y a des messages : « l'hymne de la vie », « respect pour notre nature », « tous ensemble », « nous sommes le futur » [...]</i> - <i>Nous pensons que la chanson parle de la planète parce qu'elle est dessinée sur une pancarte. Nous pensons que c'est une chanson pour protéger la Terre, la nature l'environnement).</i> a. <i>Sois les forêts, le ciel, les océans</i> b. <i>Toi, enfant de la Terre, écoute-moi</i> c. <i>Oh toi, enfant de la Terre n'oublie pas</i> d. <i>Oh vous, enfants de</i>	conversation travail collectif		
--	---	--	--	--	--

	<i>des images.</i> Je fais la mise en commun au tableau, en projetant la fiche au tableau et en notant les propositions des élèves. Activité 3: <i>Retrouver l'ordre des paroles</i> Je conserve les groupes et les invite à prendre connaissance de l'exercice 2. Je fais écouter la chanson en masquant les images, avec le son. - <i>En petits groupes. Faites l'activité 2 : écoutez la chanson et reportez la lettre pour retrouver l'ordre des paroles. Pour les retrouver facilement : ce sont les premières paroles de chaque couplet.</i> Je fais la mise à l'oral. Activité 4: <i>Repérer les éléments du clip et des paroles</i> Je partage la classe en deux groupes, le premier se concentre sur les images et le second sur le son. Je montre le clip en entier avec	<i>lumière suivez-moi</i> <i>n°1 – b / n°2 – d / n°3 – a / n°4 – c</i> <i>J'entends : le ciel / les combats / les enfants / les forêts / la nuit / les océans / les rêves.</i> <i>Je vois : le ciel / les enfants / les forêts / les océans / les</i>	Interaction orale et production écrite – petits groupes Compréhension orale – petits groupes	15 min. 10 min	
--	--	---	--	------------------------------	--



	le son. - <i>Individuellement. Faites l'exercice 3 : regardez le clip et placez les mots au bon endroit.</i> Je laisse le temps aux groupes de comparer leurs réponses et je fais la mise en commun à l'oral.	volcans.			
V. Fixation des connaissances et le transfert Assurer et intensifier la rétention et le transfert des connaissances	Activité 5: Reconnaître les sons [wa] et [u] Je sépare la classe en 2 groupes et les invite à prendre connaissance de l'exercice 4. Je diffuse le début du clip, avec le son, jusqu'à 0'44. Au premier groupe, j'attribue le son [wa] comme dans « un roi », « la loi » ou « une poire » (écrire ces exemples au tableau) ; au second, j'attribue le son [u] comme dans « un chou », « un sou » ou « une poule » (écrire ces exemples au tableau). Je précise à la classe que les mots à choisir sont en gras. - <i>En petits groupes. Faites l'activité 3 : écoutez le début de la chanson.</i>		Repérages auditif et visuel – petits groupes et individuel - exercice à trous ;	10 min.	
			Phonétique – petits groupes	15 min.	



	<i>Groupe A, choisissez les mots en [wa] comme dans « roi » (couplet 1). Groupe B : écoutez le début de la chanson et choisissez les mots en [u] comme dans « chou » (couplet 2).</i> Je propose aux membres de chaque groupe de comparer leurs réponses avec celles de leur voisin. Je rediffuser la chanson si nécessaire puis je fais la mise en commun en projetant la fiche au tableau et en la complétant. Activité 6: Deviner le sentiment lié au message J`invite les élèves à prendre connaissance de l`exercice 5. - <i>Faites l'exercice 5: quel est le sentiment lié au message de la chanson ? Entourez la bonne réponse.</i> Je fais la mise en commun à l'oral.	<i>Toi qui as le secret de la joie</i> <i>Toi, qui connais les rêves porteurs d'espoir</i> <i>Va, recommence notre histoire</i> <i>Vous qui connaissez notre passé</i> <i>Pars, enfant de la Terre sauve de l'oubli</i> <i>Les mondes engloutis</i> <i>L'espoir;</i>	Compréhension	5 min.	
--	--	---	---------------	--------	--



			orale – individuel		
VI. Toucher le feed-back et obtenir la performance	Activité 7: Comprendre le message de la chanson J'invite les élèves à prendre connaissance de l'exercice 6. - <i>Faites l'exercice 6 : complétez le message de la chanson avec les lettres « e », « i » et « u ». Essayez de vous souvenir des paroles.</i> Mise en commun à l'oral. - <i>Comment comprenez-vous ce message ? Est-il positif ou négatif?</i> J'incite les élèves à répondre spontanément.	« <i>Le plus beau reste à faire</i> » <i>C'est un message positif, la planète peut être sauvée. Il faut encore se battre pour la planète.</i>	Production orale – individuel	5 min.	
VII. Évaluer de la performance et indiquer le devoir	Le professeur évalue l'activité des élèves (oralement ou par des notes). Le professeur indique le devoir - <i>Écrire des slogans pour protéger la planète</i> (l'exercice 7) et donne les indications nécessaires. - <i>Faites l'exercice 7 : vous allez créer des slogans pour défendre la planète. Choisissez un des sentiments de l'activité précédente et imaginez un message pour la planète. Illustrez votre message et faites attention aux choix des couleurs.</i> Je propose aux élèves de lire d'autres exemples de slogans: « Parce que je le vau bien » pour L'Oréal, « On se lève tous pour	Ils notent le devoir. <i>Mon sentiment, c'est l'espoir et mon message c'est « Plantez des fleurs ! ». J'ai dessiné des mains et des fleurs. J'ai utilisé</i>	Travail individuel	3 min	



	Danette », « Le tigre est en toi » pour Frosties, « À fond la forme » pour Decathlon. Je les note au tableau pour guider les élèves dans la réalisation de l'activité, de présenter et d'expliquer les couleurs choisies et les dessins qui l'illustrent.	<i>beaucoup de vert parce que c'est que c'est la couleur de la nature et de l'espoir. Je pense que tout le monde peut faire attention à la Terre.</i> <i>Moi, j'ai choisi la colère et mon message c'est « Vite, il faut sauver la planète !!! ». J'ai utilisé du rouge pour montrer ma colère, j'ai aussi mis des points d'exclamation et j'ai dessiné des emojis en colère. J'ai écrit « vite » parce que c'est urgent.</i>			
--	--	---	--	--	--

ȘCOALA ONLINE – OPORTUNITĂȚI/ PERICOLE

Prof. inv. primar Ana Bordan

Școala Gimnazială,, Ioan Vlăduțiu,,

Luduș- jud. Mureș

Procesul pedagogic online a devenit o necesitate ce oferă atât oportunități, cât și pericole. Într-o perioadă de timp scurtă s-a făcut tranziția de la o societate relativ stabilă la o societate definită de schimbări și discontinuități, astfel încât cunoașterea noii paradigme educaționale este o exigență stringentă.

Învățarea online este educația care are loc pe internet. Este adesea denumită *elearning*. Acest concept umbrelă *învățarea online* este doar un tip de învățare la distanță. Învățarea la distanță are o istorie lungă și există mai multe tipuri disponibile: cursuri prin corespondență, telecursuri, cursuri cd-rom, învățare online sincron și/sau asincron, învățare mobilă cu ajutorul dispozitivelor (telefoane celulare, iPod-uri, playere mp3), însă de departe cea mai populară abordare este învățarea online, realitate atestată de numărul crescând a utilizatorilor.

În calitate de profesor e necesară concentrarea pe crearea experiențelor utile elevilor care ar genera cel mai bine învățarea. Fiecare participant la un curs poate, și ar trebui să fie și profesor și elev. Profesia trece de la a fi unica sursă de cunoștințe, la a fi un ghid și un model de rol. Profesorul modelează discuțiile și activitățile elevilor pentru a facilita dobândirea obiectivelor de învățare ale clasei.

Unele dintre principalele avantaje ale învățării online includ: convenabilitate (acces de pe orice dispozitiv online, specific *nativilor digitali* – Clark & Mayer, 2008, flexibilitate - Brown & Charlier, 2012, independența geografică - Yucel, 2006, fără navete); învățare îmbunătățită (Demiray, 2010, vol. II; o profunzime sporită de înțelegere și de păstrare a conținutului cursului; discuții semnificative; accent pe abilitățile de scriere, tehnologice și de viață, precum managementul timpului, independența și autodisciplina); nivelarea câmpului de joc (elevii pot avea mai mult timp să gândească și să reflecte

înainte de a comunica; elevii timizi tind să comunice online); interacțiune (interacțiune și discuție sporită dintre elev și profesor și elev-elev; un mediu de învățare mai centrat pe elev; ascultare mai puțin pasivă și învățare mai activă; un sentiment mai mare de conectare, sinergie); predare inovatoare (abordări centrate pe elev; creșterea varietății și creativității activităților de învățare; abordați diferite stiluri de învățare); administrare îmbunătățită (timpul de examinare a elevilor; capacitatea de a documenta și înregistra interacțiunile online; capacitatea de a gestiona notarea online); studiul fără profesor reduce stresul, conform cercetărilor cu 50% (Demiray, 2010, vol. II, p. 534); economii, decongestionarea resurselor și *outreach* (oferă elevilor opțiuni; posibilitatea de frecvență diferite specializări).

S-a demonstrat că profesorii/elevii de succes online tind să împărtășească următoarele caracteristici: auto-motivație, abilitate de organizare și gestionare a timpului, familiarizarea cu calculatoarele și internetul, nevoia de resurse, capacitatea de a genera întrebări și soluții.

Oportunitățile e-learning-ului sunt: extinderea tehnologiei ar face ca aceasta din urmă să devină un mediu perfect pentru exprimarea și dezvoltarea serviciilor educaționale de învățare electronică (Clark & Mayer, 2008, 2011; Motschnig-Pitrik & Standl, 2012; Liebowitz, 2011; Welsh, Wanberg, Brown, Simmering, 2003; Dobre, 2010); transformarea radicală a tuturor aspectelor educației ca urmare a dinamicii tehnologice (Demiray, 2010, vol. I; Motschnig-Pitrik & Standl, 2012); creșterea interesului pentru diferite categorii de beneficiari față de serviciile educaționale e-learning (Clark & Mayer, 2008, 2011); costuri relativ mai mici ale serviciilor de învățare electronică (Clark & Mayer, 2008, 2011; Cook, 2007; Demiray, 2010, vol. I; Dobre, 2010; Rosenberg, 2001; Wu & atl., 2012; CCL, 2009) subliniază aspecte financiare, cum ar fi: costuri reduse de distribuție.

Dintre amenințările procesului on line pot fi amintite: exagerarea rolului pozitiv al tehnologiei (pericolul ignorării studentului - Clark & Mayer, 2008, 2011), posibilitatea producerii unei întregi generații de gânditori non critici (Liebowitz & Frank, 2011), probleme tehnice (Demiray, 2010, vol. I și II), limitarea accesului la servicii, lipsa unei infrastructuri adecvate (lipsa conexiunii la internet, rata de transmisie telefonică și lățimea de bandă foarte mică, infrastructura TIC precară); „unele dificultăți de administrare online: asigurarea securității utilizatorilor, înregistrarea acestora, monitorizarea studenților și serviciile oferite” (Dobre, 2010, p. 17), efectele contradictorii produse prin transformarea

educației contemporane asupra destinatarilor serviciilor educaționale de învățare electronică se manifestă printr-o dimensiune psihologică a beneficiarilor corelată cu nivelul de pregătire al acestora, mult timp necesar pentru crearea și menținerea cursurilor de învățare electronică, costuri de formare pentru actualizarea metodelor de predare și încrederea sporită în noile tehnologii, motivația insuficientă pentru implicarea în învățarea electronică și susținerea acesteia (numeroase studii, subliniază că în universități există acum o compensație financiară adecvată pentru efortul depus pentru a produce și dezvolta materiale de învățare electronică, dar nu există un sistem de motivație care să stimuleze implicarea profesorilor pentru implementarea serviciilor de învățare electronică - Demiray, 2010, vol. I și II, sau oportunitatea și/sau capacitatea de a menține ca student o motivație ridicată pentru această învățare pe termen lung - Yucel, 2006), cheltuieli cu serviciile educaționale e-learning (Dobre, 2010).

Învățământul on line reprezintă o temă pentru reflecția umanității. Dimensiunile psihologice și pedagogice ale acestui proces trebuie să rămână o reflecție prioritară, iar tehnologia trebuie adaptată în funcție de particularitățile de învățare cunoscute și să respecte trăsăturile beneficiarilor.

Bibliografie

- Brown, K. G., & Charlier, St. (2013). An integrative model of e-learning use: Leveraging theory to understand and increase usage. *Human Resource Management Review*, 23(1), 37-49.
- Canadian Council on Learning. (2009). State of E-learning in Canada. Ottawa, Ontario. Retrieved from http://www.ccl-cca.ca/pdfs/E-learning/E-Learning_Report_FINAL-E.PDF.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2008, 2011). *e-Learning and the Science of Instruction, Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*, Third Edition, Pfeiffer: San Francisco.
- Cook, D. A. (2007). Web-based learning: pros, cons and controversies. *Clinical Medicine, Journal of the Royal College of Physicians*, 7(1), 37-42.
- Danish Technological Institute. (2008). Compendium of Good Practice Cases of e-learning, Cases selected by Members of the ICT Cluster. Retrieved from http://ec.europa.eu/education/lifelong-learning-programme/doc/elearningcomp_en.pdf.

- Demiray, U. (2010). e-LEARNING practices, Cases on challenges facing e-learning and national development: Institutional Studies and Practices, VOLUME: I, Anadolu University, Eskisehir-Turkey.
- Demiray, U. (2010). e-LEARNING practices, Cases on challenges facing e-learning and national development: Institutional Studies and Practices, VOLUME: II, Anadolu University, Eskisehir-Turkey.
- Dobre, I. (2010). Studiu critic al actualelor sisteme de e-learning, Academia Română, Institutul de cercetări pentru inteligență artificială: București.
- Liebowitz, J., & Frank, M. (2011). Knowledge Management and E-Learning, Taylor & Francis Group, U.S.A.
- Motschnig-Pitrik, R., & Standl, B. (2012). Person-centered technology enhanced learning: Dimensions of added value. Computers in Human Behavior, Available online 29 May 2012, <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2012.04.013>, accessed on 19.09.2012;
- Rosenberg, M. J. (2001). E-learning: Strategies for delivering knowledge in the digital age, New York : McGraw-Hill.
- Wu, B., Xu, W. X., & Ge, J. (2012). Innovation Research in E-Learning. Physics Procedia, 24, Part C, 2059–2066.
- Welsh E. T., C. R. Brown, K. G. Simmering (2003). E-learning: Emerging uses, empirical results and future directions. *International Journal of Training and Development*, 7, 245-258.
- Yucel, A. S. (2006). E-learning approach in teacher training. Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE, 7(4), 123-131.

Experiențe didactice în cadrul școlii digitale

Autor: Coldea Ana-Bianca

Școala digitală ne-a adus multe schimbări și ne-a forțat să ne acomodăm rapid cu mediul online. Cadre didactice, elevi, părinți, actori ai procesului educațional, ne-am adaptat condițiilor și am urmărit să ne eficientizăm și îmbunătățim continuu practicile. Natura dinamică a educației online are potențialul de a accelera învățarea, însă poate fi și un factor frenator. În cele ce urmează, voi reda câteva dintre concluziile mele în urma participării în cadrul școlii digitale.

În primul rând, trebuie spus că școlarizarea digitală nu este pentru toată lumea. Nu este pentru fiecare elev și nici pentru fiecare profesor. Unele persoane nu sunt potrivite pentru școlile online, la fel cum altele nu sunt potrivite pentru școlile tradiționale. Ambele modele de educație au caracteristici unice care, în funcție de persoană, pot fi văzute ca un avantaj sau dezavantaj.

Unul dintre miturile mai frecvente despre educația online este că predarea online este mai ușoară decât predarea față în față. Nu sunt de acord. Predarea în cadrul școlii digitale nu necesită mai puțin profesionalism, pregătire sau educație decât sunt necesare la o școală tradițională. De fapt, aș argumenta că este necesar un nivel sporit de diligență, compasiune și înțelegere atunci când se predă online. La sfârșitul zilei, indiferent de platforma dvs. de predare, sunteți în continuare un profesor, responsabil pentru a cuprinde tot ceea ce reprezintă acest prestigios titlu. Predarea online nu este „mai ușoară” sau „mai grea”; este pur și simplu diferită, necesitând o mentalitate diferită atât pentru profesori, cât și pentru elevi.

Deși în varianta online, elevii pot lucra independent, aceștia nu sunt izolați, separați de colegii lor. Am ascultat copiii povestindu-și experiențele între ei și bucurându-se de succesul lor colectiv, puțin preocupați de faptul că anul lor școlar a fost parcurs într-o variantă mai puțin convențională. Aprecierea pe care au avut-o acești elevi pentru profesorii lor a avut un impact imens asupra mea.

Limitele educației online pot varia în funcție de abilitățile tehnologice ale instructorilor sau elevilor. Aceste limitări au fost mai evidente la școlarii mici, care au o experiență limitată cu instrumentele de învățare online. Implicarea părinților, sprijinul acordat, precum și angajamentul de a-și supraveghea copilul până la finalizarea sarcinilor, au făcut diferența în progresul și rezultatele școlarilor mici. Școala online a consolidat parteneriatul profesor – părinți, iar relațiile formate s-au menținut și după revenirea la formatul fizic.

Este nevoie de un nivel ridicat de angajament pentru ca elevii să aibă succes în activitățile educaționale digitale, indiferent dacă elevul este la un nivel de remediere sau avansat. De aceea, așa cum am spus mai devreme, școlarizarea digitală nu este pentru toți copiii. Același lucru este valabil și pentru profesori - predarea online nu este potrivită pentru toți. Cu toate acestea, dacă atât elevii cât și cadrul didactic prezintă un nivel ridicat de angajament, tratându-și sarcinile cu seriozitate, rezultatele pot fi uimitoare.

În predarea online, este necesar ca profesorii să reflecte asupra diferențelor individuale dintre elevi, precum și asupra nivelurilor lor de dezvoltare. Odată ce copiii sunt conectați, învățătorul trebuie să gestioneze diferitele nevoi ale fiecărui copil, să ia în considerare stilurile lor de învățare, personalitatea și interesele. Cu toate acestea, predarea online limitează numărul de interacțiuni posibile cu copiii, astfel încât cadrul didactic trebuie să maximizeze valoarea discursului său pedagogic și a conversațiilor cu fiecare copil. Astfel, acesta trebuie să construiască un mediu social confortabil pentru a încuraja participarea tuturor copiilor. Comunicarea eficientă a fost cheia pentru o mai bună predare online.

Jocurile și activitățile practice sunt importante în învățarea școlarilor mici, iar acestea nu au fost ușor de realizat online. Am încercat să includ activități practice pentru copii, cum ar fi: cântatul și dansul, decupatul dintr-o mapă și crearea unor produse, desenarea imaginilor despre un subiect și realizarea unui obiect cu materiale reciclate. Au existat dificultăți în a cânta împreună din cauza întârzierii sunetului dintre mine și copii. Elevilor le plăcea însă să cânte și să se joace, iar aceste activități erau părțile lor preferate la cursurile online. Este necesar să gândim creativ modul de proiectare a unor activități adecvate dezvoltării, pentru a le oferi elevilor prilejul de a se angaja în activități practice, chiar dacă predăm online.

Copiii învață cel mai bine prin joc și se concentrează atunci când pot fi activi, desfășurând activități practice. Este posibil să nu putem reveni la predare și învățare în aceleași moduri ca înainte de COVID-19 sau să oferim aceleași tipuri de activități care au avut succes la clasă înainte de această perioadă. Prin urmare, este esențial să gândim anticipativ, astfel încât să putem planifica și lua în considerare limitările cu care e posibil să ne confruntăm în viitor.

Predarea online mi-a oferit flexibilitate și libertatea de a fi învățătoare și studentă, fără a sacrifica calitatea oricărui efort susținut în aceste două direcții. Un echilibru sănătos între viața profesională și viața personală este important pentru cadrele didactice, iar progresele în tehnologia educației au permis multor colegi învățători să obțină o satisfacție profesională mai mare.

Impactul platformelor educaționale în grădiniță

Prof. Dolofan Emilia

Grădinița Albinuța, București

Începând cu 11 martie 2020, ca urmare a deciziei Ministerului Educației și Cercetării de a suspenda cursurile față-în-față, sistemul de învățământ s-a reorientat către practici noi de comunicare și de cooperare prin care să asigure continuitatea învățării. Adulții și copiii deopotrivă au fost în situația de a descoperi noi moduri de conectare socială și de continuare a activităților profesionale, sociale, culturale, ludice și de petrecere a timpului liber. În acest sens utilizarea noilor tehnologii a luat o amploare de neimaginat.

Inchiderea grădinițelor și restricționarea deplasărilor întrerup rutina copiilor și sprijinul social generând o mulțime de probleme atât pentru profesori, elevi cât și pentru părinți.

Grădinița online nu a avut rolul de a recupera în plan intelectual, de achiziție ci pentru a socializa. Cel mai mult le lipsește copiilor, în această perioadă, socializarea.

Săptămânile ce au urmat au fost atipice, toate cadrele didactice au exersat modalități variate de a transforma o strategie didactică specifică spațiului unității de învățământ într-una potrivită mediului online.

O primă provocare a fost identificarea celor mai bune soluții de a susține activitățile și de a integra toți preșcolarii în activitățile educaționale. Prima opțiune a fost utilizarea unei aplicații de comunicare asincronă (aplicația Whatsapp). Cu ajutorul acestei aplicații am reușit să mențin legătura cu cei mici, bineînțeles cu sprijinul și implicarea părinților. Pentru temele săptămânale am optat pentru trimiterea de mesaje, atât scrise cât și vocale, care au cuprins explicații cu privire la obiectivele propuse pentru aceste săptămâni, fișe de lucru însoțite de explicațiile de rigoare, exemple de jocuri ce se pot desfășura în cadrul acestor teme. Feed-back-ul a fost primit tot prin intermediul acestei aplicații de

socializare, acesta a constatat în trimiterea de către părinți a fișelor lucrate și mesaje vocale de la copii și părinții acestora.

După vacanța de primăvară, la nivelul unității a fost întocmită "Procedura de desfășurare a activităților online". Unitatea noastră de învățământ a luat decizia de a utiliza unitar aplicația de comunicare sincronă (aplicația Zoom). În acele momente, mai mult ca oricând, a fost extrem de important să existe o comunicare cu toți partenerii noștri educaționali, dar mai ales cu părinții preșcolarilor. Sprijinul părinților în asigurarea desfășurării activităților online, dar și în asigurarea suportului moral al propriilor copii, a contat foarte mult.

Ceea ce a fost întradevăr greu, a fost transpunerea activităților în mediul online. În lipsa unor instrumente bine definite de desfășurare a activităților, deoarece proiectarea lecțiilor nu putea fi aceeași, copiii trebuiau "conectați" cu mine, lucru foarte greu de atins când cei mici sunt în mediul familial, distrași de tot felul de factori. Captarea atenției, o etapă foarte importantă a activității, a fost foarte greu de implementat în mediul online și de menținut pe tot parcursul acesteia.

Neexistând o metodologie cu privire la desfășurarea activităților online, prima perioadă a fost ușor dezorganizată, în tot acest timp am căutând să găsim structura optimă de desfășurare a unei sesiuni Zoom. După perioada de acomodare sesiunile aveau următoarele etape:

- Etapa de introducere – stabilirea conexiunii, salutul;
- Elementul surpriză – încărcarea unui/unei fișuleț/imagini, prezentarea de figurine/jetoane;
- Menținerea permanentă a atenției – implicarea tuturor copiilor în realizarea sarcinilor, mănuierea materialului didactic;
- Elemente de joc – aplauzele, mișcarea, jocuri muzicale.

Fără implicarea părinților în această perioadă nu aș fi putut realiza aceste activități. Pregătirea acestora debuta cu ziua de vineri când le comunicam părinților programul activităților ce urmau să se desfășoare în săptămâna ulterioară, însoțit de materialele pe care cei mici le vor fi avut în față în sesiunea Zoom și se încheia cu pregătirea prezentărilor Power Point realizate de mine pe teme alese, precum și materialele de tip online ce urmau a fi prezentate copiilor. Materialele au fost din cele mai

diverse, de la foi colorate, plastilină, fișe de lucru, jetoane, creioane, carioci, tempera, etc, pe care era imperios necesar să le avem în față atât eu cât și copiii în timpul sesiunilor Zoom.

Evidențiez faptul că, pe parcursul acestei perioade, am desfășurat online toate aceste activități din procesul instructiv-educativ, dar beneficiind și de faptul că, în primele zile după rămânerea acasă a preșcolarilor, acestora le-au fost înmanate dosare cu fișe de lucru, atât retrospectiv, cât și în avans, neștiind încă sub ce formă vom efectua procesul instructiv-educativ și cât timp vom fi sub egida restricțiilor stării de urgență. Deoarece platforma Zoom ne permite conferințe susținute în timp real, iar implicarea preșcolarilor a fost foarte mare, am încercat cu succes și procesul de predare.

Resursele digitale folosite, cu sau fără modificări, provin de pe : *Twinkl.com*, *didactic.ro*, *wordwall.net*. Menționez ca resursele utilizate de pe *didactic.ro* și *twinkl* au fost folosite atât pentru formarea de noi cunoștințe, cât și pentru consolidare și testare. Pecele de *pewordwall.net* le-am folosit doar pentru consolidare și testare de cunoștințe.

Ultimele luni de activități instructiv-educative susținute online mi-au relevat *faptul că cele mai utile resurse digitale* în desfășurarea acestor activități au fost cele de pe platforma *twinkl* și jocurile educative realizate pe *wordwall.net* și *youtubekids.com* acesta din urmă cenzurat. *Preșcolarii au beneficiat* de mai mult timp petrecut cu părinții, au acumulat noi informații în domeniu IT, învățând să utilizeze un instrument digital (telefonul, tableta, laptopul) și în scop educativ, au avut posibilitatea să învețe lucruri noi despre natură, experimentând alături de părinți și îndrumați de cadrul didactic.

Părinții au beneficiat de faptul că au putut observa nivelul educativ al propriului copil, au putut observa felul în care micuțul lor se raportează la actul instructiv-educativ, nivelul de implicare al acestuia în actul instructiv-educativ, au beneficiat de feed-back în timp real atât de la copil, cât și de la cadrul didactic, au învățat că tehnologia poate oferi o nouă formă de educație dirijată pentru preșcolar.

Părinții ne-au comunicat faptul că a contat să vadă că noi, educatorii, ne-am stăduit să ținem activități în mediul online. Copiii și părinții au avut posibilitate să ne contacteze în cazul în care au nelămuriri sau simt nevoia să comunice cu noi.

Dacă la început copiii au fost foarte încântați că vor rămâne acasă cu părinții, pe parcurs au început să își dorească din ce în ce mai mult să se reîntoarcă la grădiniță și să își revadă colegii și



educatoarele. Mulți copii nu înțeleg această despărțire bruscă și faptul ca nu se pot juca cu alți copii, acest lucru fiind o normalitate greu de gestionat. Perioada de izolare produce copiilor o stare de nemulțumire și de agitație.

Pentru reluarea activității în grădiniță este foarte important ca părinții și educatorii să le explice copiilor această realitate cu care ne confruntăm.

A fost o perioadă dificilă atât pentru copii cât și pentru educatori datorită eforturilor mai mari pentru a participa la actul didactic.

Modalități alternative de recunoaștere a performanțelor elevilor

Prof. inv. primar Ramona- Lenuța DONEA

Școala Gimnazială „Dimitrie A. Sturdza”, Iași

Puterea recunoașterii are un efect pozitiv foarte mare asupra elevilor, dar, din păcate, nu se petrece atât de des pe cât ar trebui.

Reformistul în domeniul educației, dr. Phillip Schlechty, definește cel mai bine afirmarea performanțelor în felul următor: „Persoane care sunt importante în viața elevului, inclusiv părinții, frații, colegii, publicul și elevi mai mici, sunt în situația de a observa, de a participa și de a beneficia de performanțele elevului, precum și de produsele care rezultă din aceste performanțe, și de a afirma semnificația și importanță activităților care vor fi întreprinse” (2002). Oferirea elevilor de oportunități în care munca lor să fie făcută cunoscută și recunoscută de alții face ca învățarea să fie autentică și să merite efortul. Unii elevi pot să se implice de la început într-o activitate, fiindcă știu că munca lor va fi recunoscută de persoane importante, la sfârșit.

Recunoașterea în acest sens nu trebuie confundată cu lauda sau cu forme excentrice de recompensare. Deși, este important ca elevii să fie lăudați pentru munca pe care o fac, recunoașterea este mult mai profundă. Schlechty susține că “afirmarea sau recunoașterea muncii elevului nu are scopul de a aproba sau dezaproba; ea are scopul de a declara că ceea ce s-a întâmplat contează și este important. Afirmarea sugerează semnificația și atașează astfel importanță evenimentului sau acțiunii.” Profesorii speră că elevii își vor duce proiectele, portofoliile acasă, le vor arăta părinților și acestea sunt păstrate și ca toată munca și eforturile depuse de elevi va fi împărtășite sau recunoscute. Făcând munca elevilor să fie vizibilă și pentru alții, aceștia au ocazia de a auzi „Bravo! Foarte bine!”

Mijloacele de afirmare și de recunoaștere a muncii elevilor sunt atât la nivelul clasei, cât și mai ales la nivelul școlii.

La nivelul clasei întâlnim:

- lucrările elevilor sunt expuse pe holurile școlii;
- lucrările elevilor sunt expuse într-un loc special amenajat, numit buletinul clasei, iar pentru a se vedea sunt invitați părinții și personalul din școală care vor asigura un feed-back pozitiv elevilor;
- Sunt organizate întâlniri cu părinții care sunt invitați, dar și alți membrii ai familiei pentru a participa la diferite activități, chiar secvențe de activități unde recunoasc munca elevilor;
- Trebuie invitați experți pentru a vedea performanțele elevilor, dar și pentru a asista la dezbateri;

- Prin întocmirea unor parteneriate de colaborare cu alte școli, cu elevi de aceeași vârstă, unde elevii au ocazia să lucreze împreună, dar să arate produsele finale
- Trebuie invitați directorul școlii, profesori, secretari și alți profesori pentru a viziona unele prezentări și să participe, colaboreze realizeze lucrări și să le arate din public
- Trebuie arătate lucrările elevilor pe site-ul clasei și invitați familia, prieteni, membri ai comunității, să vadă atât secvențe din activități, dar și lucrările acestora și să le transmită email-uri elevilor.

La nivelul școlii întâlnim:

- organizate întâlniri cu membrii comunității în care familiile, prietenii și membri ai comunității sunt invitați să vizioneze prezentări, secvențe din activități, dar mai ales produsele realizate de elevi;
- în cadrul unor târguri științifice organizate să fie prezentate expoziții cu lucrări ale elevilor unde ei trebuie să împărtășească produsele realizate de ei;
- parteneriatele de colaborate cu alte clase atât cu elevi de vârsta lor, cât și elevi mai mari în care să se stabilească relații de prietenie, unde elevii pot să împărtășească din experiența lor activități, jocuri și lucrări realizate de ei;
- organizarea competițiilor atât la clasă cât și cu alte școli, unde elevii își aduc aportul prin rezultatele lor;
- afișarea lucrărilor elevilor pe site-ul școlii și sunt invitați familia, prietenii și alți membri ai comunității să vada lucrările și să trimită elevilor email-uri.

Platformele educaționale, în ultimul timp, joacă un rol foarte important în viața elevilor. De exemplu, platforma românească Brio este o platformă de testare standardizată în educație, ce accentuează performanțele școlare ale elevilor, fiind destinată atât elevilor dotați, cât și elevilor care au nevoie de activități remediale. Acestea oferă teste standardizate ce se bazează pe o tehnologie sofisticată, având multe avantaje. Elevii își pot evalua obiectiv cunoștințele, la disciplinele importante și își pot îmbogăți performanța la examene.



Bibliografie:

- 1.Radu, I.T., *Evaluarea în procesul didactic*, Ediția a III-a, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2007.
- 2.Stan, C., *Evaluarea și autoevaluarea școlară*, Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, 2001
- 3.Stoica, A.,(coord.), *Evaluarea curentă și examenele. Ghid pentru profesori*, Editura ProGnosis, București, 2001.
- 4.Vagler, J., *Evaluarea în învățământul preuniversitar*, Editura Polirom, Iași, 2000.

INSTRUMENTE ON-LINE DE ÎNVĂȚARE

PROF. CODOREAN GABRIELA

Școala Gimnazială "Oltea Doamna" Oradea

Pentru a înțelege specificitatea procesului de instruire online, pentru a-l putea organiza, conduce și controla este importantă cunoașterea unor termeni specifici care vor fi definiți în cele ce urmează, conform resurselor bibliografice:

„Instruirea reprezintă activitatea principală realizată în cadrul procesului de învățământ, conform obiectivelor pedagogice generale elaborate la nivel de sistem, în termeni de politică a educației.”

Instruirea online se referă la instruirea care se desfășoară prin intermediul unui calculator conectat la o rețea, conținutul educațional putând fi sub forma unei lecții tradiționale sau a unei sesiuni de lucru colaborativă, realizată cu ajutorul tehnologiilor de comunicație. Materialele educaționale pot fi prezentate sub formă de text, grafice, materiale audio, video.

Termenul de sistem de instruire online desemnează un ansamblu de tehnologii, proceduri, mijloace, participanți care conlucrează pentru atingerea obiectivelor procesului de instruire.

Platforme de e-Learning Open Source Platforma Moodle Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Moodle) este un pachet software destinat producerii de cursuri bazate pe Internet, oferind un bun suport pentru securitate și administrare și având conturată o comunitate amplă de utilizatori și dezvoltatori.

Sistemul Moodle pleacă de la ideea că orice participant la un curs poate fi în același timp elev și profesor, înlăturând imaginea profesorului ca „sursă de cunoștințe” și promovând-o pe cea a profesorului ca modelator de personalități, care lucrează într-o manieră particulară cu fiecare student pentru a-l ajuta să dobândească deprinderile și cunoștințele de care este interesat, și care moderează discuțiile și activitățile într-o manieră care ajută studenții să colaboreze pentru a atinge în mod colectiv obiectivele generale ale cursului. Sistemul Moodle oferă un cadru pentru dezvoltare și utilizare de materiale și metode moderne de lucru, dar și de adoptare a unei pedagogii ce stimulează creativitatea.

1educat – portalul ofertei de cursuri: www.1educat.ro 1educat este un portal specializat în prezentarea ofertelor de cursuri, promovând perfecționarea în anumite domenii de interes general. Conține informații utile despre planificarea carierei și mediului educațional, precum și numeroase resurse, dispunând și de un asistent online.

Are următoarele secțiuni:

1. Oferta de cursuri – sunt prezentate oferte de cursuri din domenii ca: economic, sociouman, IT&C (Information Technology and Communications), limbi străine, calificare. Este descris modul de alegere a unui curs, sunt prezentate cursurile online gratuite, există un program special de consiliere, se poate consulta piața locurilor de muncă sau se afla cum se redactează un CD. Această secțiune prezintă și câteva aspecte negative: unele cursuri, informații despre anumite domenii, cursuri sau furnizori de instruire lipsesc, ele existând doar cu titlul (exemplu: proprietate intelectuală).

2. Planificarea carierei – sprijină pe cei aflați în procesul de consolidare a carierei oferind detalii despre:

- managementul carierei – ajută în alegerea unei cariere optime, în condițiile în care

- condițiile pieței de muncă se schimbă;
- consilier de carieră – stabilește obiectivele de carieră, abilitățile și aptitudinile necesare;
- programe de consiliere – clasic sau online;
- societăți de plasare – oferă adrese Web ale celor mai importante societăți de plasare din țară, locuri de muncă, burse, studii în străinătate;

3. Editor – secțiune destinată publicațiilor educaționale;

4. Mediul educațional – cuprinde știri, informații, legi, ordonanțe, acte normative din

domeniul educației. Fig. 1 – 1educat – portalul ofertei de cursuri: [www.1educat](http://www.1educat.ro)

Proiectul Școala Online: <http://www.e-scoala.ro/> Proiectul Școala Online oferă resurse gratuite utile elevilor, studenților, profesorilor, persoanelor dornice de instruire și informare: dicționare, biblioteci, eseuri, referate, cursuri, consiliere pentru e-learning și altele.

Acest site este conceput pentru a fi o platformă deschisă, oricine putând să contribuie la dezvoltarea și la distribuirea lui pe Internet. A fost realizat prin colaborarea unei echipe formate din elevi, studenți și profesori .

Scopul Școlii Online este sporirea eficienței procesului de învățare în școli prin oferirea de informații ce vin în sprijinul sau completarea celor predate la clase, punerea la dispoziția profesorilor a unor modalități moderne de predare și evaluare, încurajarea comunicării pe teme didactice prin intermediul forumului. Printre cele mai importante și utile secțiuni amintim: lecții virtuale, referate online, jocuri, download gratuit a unor prezentări didactice multimedia și programe, forum sau ajutor în utilizarea sitului. Având un aspect clar și atractiv, conținutul sitului se îmbogățește permanent cu ajutorul numeroșilor colaboratori, oricine putând să adauge noi referate sau programe cu caracter cultural sau educațional. Trebuie subliniat, însă, că realizatorii sitului nu garantează corectitudinea

tuturor informațiilor. De asemenea, ar fi de dorit un design uniform al lecțiilor din diverse domenii, precum și îmbunătățirea designului paginii principale.

eTwinning este un program educațional care pune la dispoziția tuturor cadrelor didactice din Uniunea Europeană un mediu virtual și instrumente online pentru derularea de proiecte școlare. Portalul eTwinning (www.etwinning.net) este disponibil în 25 de limbi europene și oferă oportunități deosebite oricărui profesor să găsească parteneri pentru proiecte, să participe în grupuri, ateliere de lucru, evenimente, camere ale profesorilor și seminarii de formare, să progreseze, să fie la curent cu ultimele noutăți, să beneficieze de sprijin și de resurse puse la dispoziție de alți utilizatori ai platformei.

Învățarea interactivă, colaborarea cu elevi din alte școli similare europene, exersarea limbilor străine, dezvoltarea gândirii critice, a abilităților TIC și a lucrului în echipă sunt doar câteva din avantajele pe care le are un elev implicat într-un proiect eTwinning.

O echipă alcătuită din specialiști TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație și ISE- Institutul de Științe ale Educației, a derulat o cercetare pe tema implicării profesorilor din școlile românești în programul eTwinning. Proiectele eTwinning nu sunt doar niște activități în sine, ci produsele lor sunt integrate și valorificate mai departe de către participanți pentru îmbunătățirea calității în educație. De fapt, cerințele actuale sunt de a integra în curriculum-ul obligatoriu proiectele colaborative online eTwinning, deci trebuie să crească numărul celor care implementează astfel de parteneriate.

Concluzii

Beneficiile platformei eTwinning pentru elevii implicați în proiecte on-line de învățare prin colaborare la nivel european sunt foarte mari datorită unor factori cum ar fi: oportunitatea de a interacționa cu elevi și profesori din alte țări europene, suport didactic și tehnologic oferite de portal la cele mai înalte standarde europene, instrumente inovatoare de lucru, abordare inter și transdisciplinară a temelor alese, munca în echipă, stimularea interesului și a gândirii critice, ocazia de a purta un dialog constructiv, aprofundarea cunoștințelor, valorificarea aptitudinilor și a creativității participanților.

BIBLIOGRAFIE:

http://www.e-scoala.ro/ProiectulȘcoalaOnlinetwinning.ro/eTw_RO12_raport_preliminar.pdf

www.1educat.ro www.edu.ro

Impactul digitalizării asupra educației și formării profesionale a tinerilor

Prof. Geanina Mariana HONCERIU

Liceul Teoretic "Miron Costin" Iași

Perioada de pandemie a generat în sistemul educațional o stare de incertitudine și de instabilitate, schimbări transformaționale care au condus la abordarea procesului didactic dintr-o altă perspectivă, prin înlocuirea în totalitate a interacțiunilor face-to-face cu elevii cu întâlnirile favorizate de aplicațiile din mediul virtual, mijloace de comunicare informaționale precum: whatsapp, facebook, messenger, e-mail, serviciul Drive, skype, platforme educaționale variate Google Meet, Zoom, dar și alte aplicații, ASQ, Kahoot, Quizziz, Wordwall, Padlet. Acestea au făcut posibilă interacțiunea educațională între elevi-profesori-părinți, facilitând o nouă abordare a educației, direcționată în spiritul dezvoltării autoeducației, atât a cadrelor didactice, cât și a elevilor. Acest demers a condus la o adaptare rapidă, la învățarea continuă dincolo de școală și cu instrumente online accesibile tuturor. Situația nou generată s-a concretizat într-o învățare de tip online sincronă, în care profesorii au fost nevoiți să valorifice noile tehnologii de predare în programele lor de instruire, să își organizeze în mod eficient procesul de predare în mediul online, prin asigurarea mijloacelor necesare procesului de instruire și a flexibilității metodologiei de predare.

În aceste condiții, învățarea online înseamnă interacțiune, mișcare, schimb de activități, joacă, iar provocarea în acest context a fost regândirea și adaptarea atât la nivelul clasei, cât și mediului de acasă. În contextul învățării on-line, o atenție deosebită a fost acordată conceptului de *e-pregătire* care impune elevilor nevoia de a deține abilitățile de utilizare a computerului și a accesării internetului, prin care să demonstreze capacități de autonomie în învățare și de autoevaluare, interes și motivație pentru învățare, abilități de a comunica cu grupul, responsabilitate, spontaneitate și promptitudine în rezolvarea sarcinilor. De asemenea, profesorul trebuie să demonstreze experiență relevantă în utilizarea TIC în procesul didactic, cunoștințe și abilități de selectare critică a resurselor educaționale, să își

adapteze stilul de predare la noul mediu de învățare, să manifeste atitudini pozitive față de tehnologie. Schimbările au determinat atât efecte pozitive în planul performanțelor școlare, contribuind la creșterea satisfacției pentru activitatea de învățare, implicarea și trăirea stării de bine, dar și efecte negative vizibile prin scăderea performanțelor în învățare, concretizate în neînțelegerea sarcinilor de învățare, feedback întârziat din partea profesorului. Această realitate tristă privitoare la efectele negative în plan emoțional și social s-au reflectat și în plan comportamental, prin scăderea gradului de motivație pentru învățare, a capacității de concentrare a atenției, a lipsei interacțiunii directe cu profesorul și colegii. Toate aceste manifestări se regăsesc în plan psihologic prin creșterea nivelului de frustrare și a nivelului de stres, ceea ce a condus la creșterea gradului de agresivitate la unii elevi, reducerea comunicării cu cei din jur, slaba dezvoltare a vocabularului, a aptitudinilor motorii, simptome de tip ADHD, contactul vizual redus, scăderea atenției, lipsa creativității, anxietate, depresie.

Pe de altă parte, aceste mijloace de digitalizare conduc la inovație și asigură calitatea în educație. Acest lucru este posibil prin modul în care profesorul își organizează demersul didactic, pentru atingerea competențelor vizate de programă. În viziune modernă, rolul profesorului este de a facilita și intermedia învățarea, de a fi partener în învățare, de a-i ajuta pe elevii săi să înțeleagă, să argumenteze puncte de vedere proprii, de a alege strategii adecvate prin care să-i pregătească să facă față și să se integreze optim unei societăți aflate într-o dinamică fără precedent. De aceea, și în mediul on-line, modalitățile de realizare a învățării trebuie să urmărească formarea de competențe și deprinderi practice, mai ales pe învățarea prin cooperare. Situațiile de învățare create trebuie să-i încurajeze pe elevi să își exprime puncte de vedere proprii, să colaboreze în rezolvarea sarcinilor de lucru. Planificarea și realizarea efectivă a rezultatelor așteptate ale învățării, monitorizarea lor constantă prin evaluarea internă și externă, prin îmbunătățirea continuă a acestora asigură calitatea în educație. Valorile calității în educație sunt: democrația, umanismul, echitatea, autonomia intelectuală și morală, calitatea relațiilor interpersonale, comunicarea, educarea individului ca membru critic și responsabil al grupului.

Un alt element esențial pentru calitatea învățământului este *adaptarea*. Se recomandă o permanentă adaptare la vârsta elevilor, la stilurile lor de învățare, la valorile societății românești, la nevoile elevilor, la perspectivele lor de viitor. Totodată, cultivarea gândirii inovatoare a devenit o sarcină importantă a școlii contemporane, a cărei stimulare se realizează printr-o susținută și elevată

pregătire teoretică și practică, prin dinamizarea inițiativei și a muncii independente, prin receptivitatea față de nou, prin pasiune pentru știință în concordanță cu aptitudinile fiecăruia. Aceasta implică schimbări importante, atât în mentalitatea profesorilor, cât și în ceea ce privește metodele de educare și instruire. În primul rând, trebuie schimbat climatul, pentru a elimina blocajele culturale și emotive, puternice în școala din trecut. permanentizarea unui parteneriat între elevi și profesori, modul de predare trebuie să încurajeze participarea, inițiativa elevilor prin metode active, din păcate prea puțin utilizate în școala românească. Învățarea centrată pe elev reprezintă o metodă actuală care dă posibilitatea profesorului să răspundă cerințelor și nevoilor sale de cultură, precum și să-l evalueze corect. În acest caz, corectitudinea evaluării depinde în mare măsură de imaginea pe care profesorul și-o creează despre elev. Calitatea se produce, se generează permanent, se măsoară și se îmbunătățește continuu, iar organizația furnizoare de educație trebuie să asigure calitatea, să implementeze propriul sistem de management și de asigurare a calității, să se autoevalueze continuu și să propună măsuri ameliorative.

Așadar, calitatea și inovația rămân premise ale performanței în educație deoarece acestea presupun integrarea valorilor și principiilor democratice, a drepturilor și obligațiilor partenerilor, fiind conceput într-un spirit de transparență, responsabilizare și implicare, atât a școlii ca furnizor de educație, cât și a familiei – elev și părinte – ca beneficiar al serviciului educațional.

Bibliografie:

1. Ciolan, Lucian, *"Proiectarea temelor integrate în cadrul curriculum-ului la decizia școlii"*, în revista *"Învățământul primar"* nr. 1-2, 1999.
2. Josan, Simona, *"Lecții de management și calitatea educației"*, *"Tribuna învățământului"* nr. 649, 2005;
3. Miclea, M., Vlăsceanu, L., Potolea, D., Petrescu, P. (coord.), *"Nevoi și priorități de schimbare educațională în România – fundament al dezvoltării și modernizării învățământului preuniversitar"*, 2006.

Le numérique à l'école

Prof. Ivan Adin

Colegiul Național „Dinicu Golescu”

Câmpulung, jud. Argeș

La pandémie de la COVID-19 a bouleversé nos vies et notre style d'enseigner et d'apprendre. Elle a privé des millions d'élèves de poursuivre leurs cours en classe, notamment ceux issus des familles ayant des difficultés financières ou des familles défavorisées, à cause du fossé numérique qui ne cesse de s'élargir et qui a été révélé par cette crise sanitaire.

Pour atténuer l'impact de la fermeture des établissements scolaires, après la date de 11 mars 2020, on a dû faire appel aux nouvelles technologies qui ont été indispensables. À cet effet, l'enseignement en ligne s'est proposé et a réussi, dans une mesure plus ou moins large, de trouver cette alternative garantissant la continuité pédagogique.

Néanmoins, le succès de ce mode d'enseignement exige la disponibilité d'un matériel technologique adéquat et d'une connexion internet à haut débit. Mais ces conditions ne sont pas réunies dans toutes les écoles.

Vu la situation, l'équipe Microsoft Éducation s'engage à aider les apprenants à rester connectés et impliqués grâce à l'apprentissage à distance. Et aujourd'hui, à mesure que les pays commencent à sortir de la crise, Microsoft continue à aider les écoles à passer à un « apprentissage mixte », combinant classes traditionnelles et virtuelles, pour un enseignement plus efficace à l'avenir.

Cette plateforme d'éducation, utilisée dans mon école, permet aux enseignants et aux élèves de garder des relations en face à face avec ceux qui sont à la maison. Il simplifie la vie des enseignants en leur permettant de partager des devoirs et des fichiers, et de communiquer individuellement avec leurs élèves. Il offre aux apprenants un espace sûr pour interagir les uns avec les autres et collaborer sur des projets.

Il s'agit d'une salle de classe virtuelle dans laquelle professeurs et élèves peuvent continuer à échanger et interagir à distance. Teams est une plateforme en ligne qui propose des outils de vidéoconférence, de remise de devoirs et d'évaluation, un lieu de partage et de stockage de documents et bien d'autres choses utiles à l'enseignant comme à l'élève, mais aussi aux parents et directeurs, Teams étant disponible sur ordinateur, tablette et smartphone.

Les avantages de la plateforme Microsoft Teams

Microsoft Teams fournit un environnement interactif familier à nos étudiants natifs du numérique, à la fois attrayant et amusant. Il existe de nombreuses façons pour les élèves de communiquer assez rapidement avec les enseignants et leurs pairs. Ils peuvent utiliser le chat textuel en temps réel, la vidéo, la voix et les émoticônes, les gifts et autocollants amusants. Nous, les enseignants, nous pouvons également configurer facilement des documents ou des fiches de travail, dans Teams.

Les défis de la plateforme numérique Teams

L'apprentissage en ligne peut présenter des défis de sécurité pour un élève seul. On a rassemblé des équipes de spécialistes pour optimiser les meilleures pratiques d'éducation aussi bien pour les

administrateurs que pour les enseignants afin de configurer les stratégies de sécurité et de gérer les réunions et les canaux avec les contrôles recommandés. En travaillant ensemble, ces paramètres garantissent un environnement plus sécurisé et plus productif pour les élèves et les étudiants qui utilisent Teams.

Les professeurs doivent créer des liens. La création des liens entre les professeurs et leurs élèves constitue en effet un élément essentiel, même crucial, pour intéresser ces derniers à leur apprentissage, puisque l'intérêt qu'ils portent à leurs cours en ligne dépend souvent de la relation qu'ils ont avec les personnes qui enseignent.

Donc, le numérique fait désormais partie des usages et pratiques pédagogiques en formation scolaire, il sera donc question de cerner et d'analyser les nouvelles pratiques en rapport avec les usages de ressources numériques dans l'enseignement supérieur. Il s'agira surtout de définir la manière dont les enseignants mobilisent, traitent, créent, intègrent, retransmettent et valorisent ces ressources, particulièrement éducatives (pédagogiques, méthodologiques, en accès libre ou sous licence), mais pas uniquement, dans leurs enseignements en ligne.

Sources :

<https://ecolebranchee.com/enseignement-distance-epreuve-covid-19/>

<https://pulse.microsoft.com/fr-be/work-productivity-fr-be/education-fr-be/fa2-digitaal-lesgeven-en-les-volgen-met-microsoft-teams/>

<https://www.epi.asso.fr/revue/articles/a2104b.htm>

Predare-învățare-evaluare în mediul online

Lal Daniela Emilia

Liceul Tehnologic Agricol "Alexandru Borza" Geoagiu

Într-o lume în care utilizarea device-urilor mobile a devenit indispensabilă; lume în care elevii percep aceste tipuri de instrumente ca o necesitate a vieții de zi cu zi, de care nu se pot despărți nici atunci când sunt în clasă, lume în care părinții și profesorii reclamă utilizarea acestora în mod intensiv de către cei mici, tot nouă, adulților, ne revine misiunea de a-i deprinde pe elevi să folosească eficient aceste mijloace, să ne apropiem mai mult de lumea lor și să adaptăm.

În acest context apare evidentă necesitatea unui sistem educațional centrat pe elev, axându-se pe nivelul de dezvoltare a potențialului acestuia, aplicând tehnologii adecvate.

Tehnologiile educaționale moderne sunt eficiente în activitatea didactică în etapele proiectării, implementării și evaluării, una dintre condițiile esențiale în reușita acestora fiind cunoașterea și dorința de utilizare a celor mai potrivite mijloace, chiar dacă aceasta presupune renunțarea la anumite obiceiuri care se dovedesc, uneori, mai costisitoare la capitolul resurse (timp, energie, financiar).

Criza care însoțește pandemia COVID 19 ne-a influențat sever experiențele personale și deopotrivă pe cele profesionale. Pentru a face față schimbărilor am fost nevoiți să ieșim din zona noastră de confort, să ne instruim, să învățăm să utilizăm diferite platforme, să ne schimbăm și să ne adaptăm strategiile de predare-învățare-evaluare.

Pentru exemplificare, propun scenariul de desfășurare al lecției "Elementele procesului de comunicare" din cadrul modulului Etică și comunicare profesională, clasa a X-a.

Proiect didactic

Clasa: a X-a

Domeniul : Economic

Disciplina: M2. Etică și comunicare profesională

Subiect: Elementele procesului comunicării

Tipul lecției: Transmitere de noi cunoștințe

Durata : 50 minute

Tip de activitate: online

Scopul lecției: - dobândirea cunoștințelor învățării necesare dezvoltării competențelor de comunicare

- formarea priceperilor și a deprinderilor de a lucra în echipă

- formarea priceperilor și a deprinderilor de a găsi și utiliza informații din mediu online

Rezultate ale învățării				
Cunoștințe	Abilități	Atitudini	Conținut	Situații ale învățării
1.1. Enumeră elementele procesului comunicării	1.2.1. Poziționează interlocutorul într-o schemă a comunicării	1.3.1. Manifestarea interesului cu privire la nevoile interlocutorului 1.3.4. Manifestă capacitatea de concentrare într-o situație dată 1.3.7. Manifestarea unei atitudini conciliante în procesul de comunicare și în primirea feedbackului 1.3.17. Manifestarea unei atitudini proactive în viața social, personal, ca și în timpul orelor de lucru	Comunicarea - Ce este comunicarea? - Elementele procesului de comunicare	Recunoașterea elementelor procesului de comunicare dintr-un context dat

Obiective:

- identificarea elementelor procesului comunicării
- stabilirea rolului fiecărui element al procesului de comunicare
- realizarea schemei comunicării
- identificarea elementelor comunicării dintr-un context dat
- colaborarea cu colegii în realizarea sarcinilor

Strategia didactică:

Mijloace de învățământ - fișa de documentare, fișa de lucru, manual, -

- <https://share.nearpod.com/qbWci4YrEbb>

- www.menti.com

Metode didactice – conversația, învățarea prin descoperire, problematizare

Forma de desfășurare a instruirii: pe grupe / individual

- https://www.youtube.com/watch?v=4Z1BIeje_ko&t=2s

Scenariul activității:

1. Profesorul anunță tema "Comunicarea" solicitând elevilor să acceseze pe telefoane /tablet www.menti.com și să introducă codul afișat, apoi să exprime printr-un cuvânt ce înțeleg ei prin comunicare. Cuvintele scrise de elevi se văd pe ecranul partajat de profesor. (3 minute)
2. Cu ajutorul cuvintelor exprimate se definește noțiunea de comunicare. Definiția este notată de elevi în caiete. (7 minute)
3. Apoi, cu ajutorul extensiei Google Chrome, Google Meet Attendees & Breakout Rooms, profesorul împarte clasa în grupe de câte 4 elevi, dar nu înainte de a li se prezenta sarcinile de lucru: (20 minute)
 - să vizioneze videoclipul și să identifice elementele procesului de comunicare
 - să stabilească este rolul fiecărui element identificat
 - pe baza videoclipului să realizeze schema procesului de comunicare
4. Pe parcursul realizării sarcinilor de lucru, profesorul intră în fiecare "cameră" și urmărește modul de realizare a acestora. Unde este cazul oferă sprijin.
5. Pentru fixarea cunoștințelor, profesorul le cere elevilor să revină în "sala de clasă". Apoi, profesorul le solicită elevilor să rezolve testul postat pe www.nearpod.com - <https://share.nearpod.com/qbWci4YrEbb> (linkul generat este valabil 29 de zile).

Astfel, în funcție de rezultate obținute profesorul intervine și explică elevilor conceptele care le-au ridicat probleme. Fișa de documentare a lecției va fi postată pe Google Classroom pentru ca elevii să o consulte și să-și completeze informațiile care îi lipsesc.
6. Pentru consolidarea cunoștințelor, elevii completează individual fișa de lucru, fișa este discutată în clasă (oferindu-se feedback).

FIȘĂ DE LUCRU**ELEMENTELE PROCESULUI DE COMUNICARE**

Dănuț a găsit în cutia poștală un pliant de la firma *Cuptorul de aur*, care produce pizza. Îndemnul reținut de Dănuț este : " Comandați pizza on-line și beneficiați de 25% reducere".

Identificați elementele comunicării:

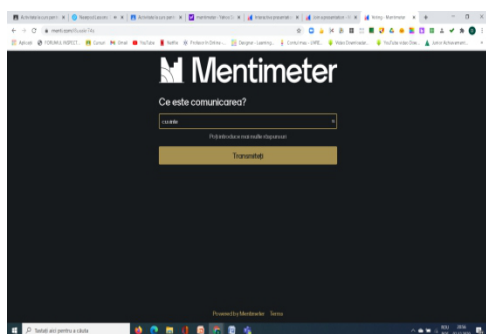
Elementele comunicării	Identificare
Emitător	
Mesaj	
Mijloc de comunicare	
Receptor	
Context	

REZOLVAREA FIȘEI DE LUCRU

Elementele comunicării	Identificare
Emitător	<i>Cuptorul de aur</i>
Mesaj	" Comandați pizza on-line și beneficiați de 25% reducere".
Mijloc de comunicare	pliant
Receptor	Dănuț
Context	Promovarea produselor pizzeriei <i>Cuptorul de aur</i>

UTILIZAREA APLICAȚIEI MENTIMETER.COM

Ce văd elevii?

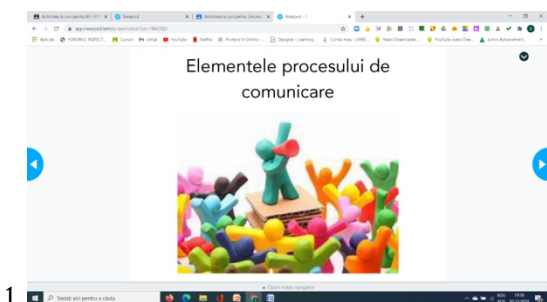


Ce vede profesorul ?

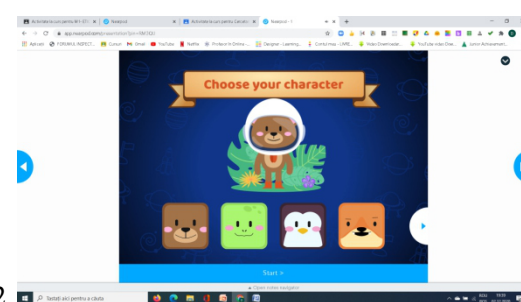
Răspunsurile care se repetă se măresc (în cazul nostru "cuvinte")



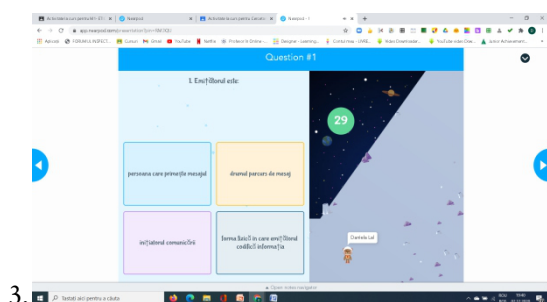
TEST DE EVALUARE



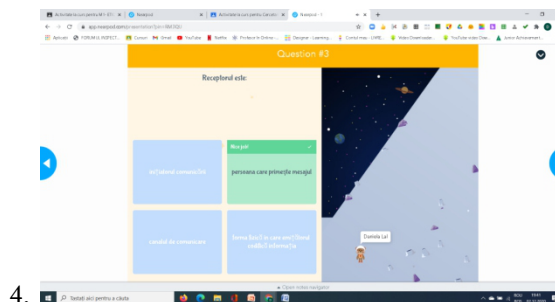
1.



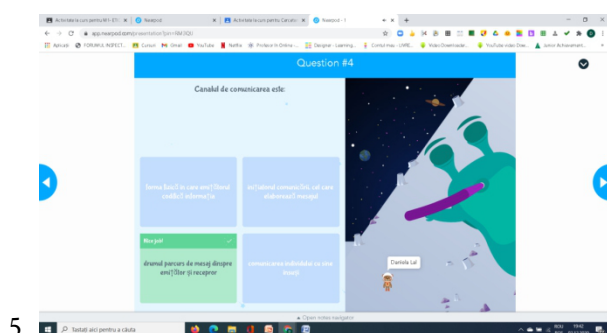
2.



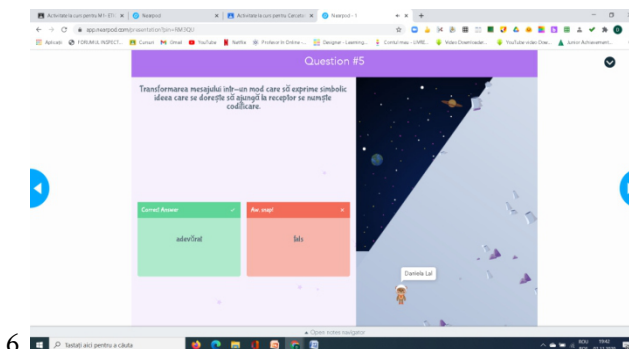
3.



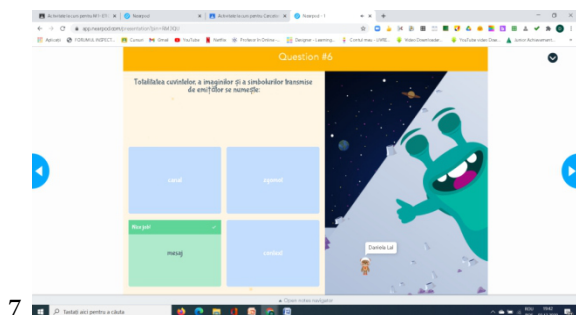
4.



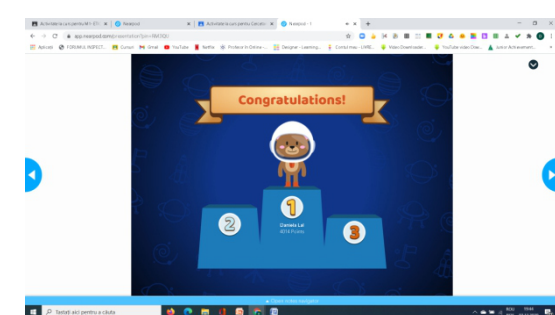
5.



6.



7.



8.

Bibliografie:

Viorica Dorin – *Comunicarea profesională*, caiet de lucru, clasa a X-a, Editura CD Press,

București, 2013

Valentina Capotă și colab. – *Comunicarea profesională*, Editura Akademos Art, București,

2012

Strategii didactice utilizate în învățarea online, adaptate elevilor clasei a II-a

Autor : Lulă Corina Mădălina

Prof : Liceul Teoretic "Henri Coandă", Craiova, Dolj

Școala românească se află într-o continuă transformare, activitatea fiecărui cadru didactic presupune muncă, interes, implicare. Pe lângă conținuturi, școala are menirea să dezvolte valori, atitudini, abilități – competențe. Elevii învață să fie corecți, responsabili, altruști, empatici, deschiși spre noi experiențe. Adaptarea continuă la schimbare și noile evoluții din educație a determinat dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor încă de la o vârstă fragedă. Pentru a face față învățământului digital, am adaptat nivelului clasei la care predau, clasa a II-a, câteva strategii de lucru utile, atât în activitatea de predare, cât și în etapa de consolidare. Cele cinci strategii prezentate conțin descrieri, etape de lucru, aplicații digitale folosite, beneficii, exemple de aplicare în activitatea proprie. Strategiile pe care le-am ales în acest articol se pot utiliza în cazul învățării sincron, dar și asincron.

1. Harta lecturii „Harta lecturii” reprezintă o tehnică prin care se poate reprezenta schematic elementele constitutive ale unui text literar. Se folosește în cadrul activităților de predare – învățare, când elevii își însușesc cunoștințele. Poate fi activitate frontală sau individuală, la tablă, în caiete, pe fișe de lucru sau digital, cu ajutorul aplicației online gratuite canva.com.

Etape:

1. Lecturarea textului de către elevi;
2. Elevii descoperă elementele constitutive ale unui text și le poziționează în spațiul ales: titlul, autorul, vocabular; text narativ sau în versuri, personaje, idei principale, elemente de versificație, după caz, mesajul textului etc; elementele pot fi scrise în spațiul dat sau pot fi reprezentate prin simboluri.
3. Prezentarea hărții – individual sau în grup, în funcție de activitatea aleasă.

Beneficii:

- Dezvoltă gândirea prin extragerea elementelor semnificative ale unei lecturi și găsirea de simboluri a corespondenței elementelor;
- Dezvoltă memoria vizuală și de orientare în spațiu;
- Dezvoltă reprezentările mentale și schematice ale elevilor

2. Călătorie cu surprize Călătorie cu surprize se realizează cu ajutorul instrumentului digital thinglink.com, aplicație online gratuită. Reprezintă o strategie care utilizează informații despre situații și evenimente specifice din viața elevilor. Reprezintă o metodă de cercetare utilizată în etapa de predare. Scopul strategiei constă în dezvoltarea capacității de a transmite informații despre un eveniment, un fapt, o situație, pentru a determina pe ascultător să înțeleagă mesajul real al evenimentului prezentat. Este necesar ca evenimentul prezentat să fie de actualitate, să fie din realitatea apropiată a receptorului, să capteze interesul elevilor.

Etape:

1. Identificarea evenimentului
2. Culegerea informațiilor pe parcursul „călătoriei”
3. Selectarea informațiilor culese

4. Integrarea noilor informații în structura celor deja însușite

Beneficii:

- Dezvoltă capacitățile intelectuale: de a identifica, a observa, a analiza, a descrie, a căuta, a descoperi, a elabora, a prezenta;
- Dezvoltă gândirea logică, limbajul, spiritul de observație, spiritul critic constructiv;– Stimulează și exersează inteligențele multiple;

3. Misiunea secretă „Misiunea secretă” se realizează cu ajutorul instrumentului digital powtoon.com, aplicație online gratuită. Reprezintă o strategie care utilizează informații despre situații și evenimente specifice din mediul înconjurător, societate, viața cotidiană a elevilor. Include o metodă de cercetare utilizată în etapa de predare și este un instrument util pentru captarea atenției elevilor și pentru anunțarea temei și a obiectivelor dintr-o lecție.

Scopul strategiei constă în dezvoltarea capacității de a transmite informații despre un eveniment, un fapt, o situație, pentru a determina pe ascultător să înțeleagă mesajul real al evenimentului prezentat. Este necesar ca evenimentul prezentat să fie de actualitate, să fie din realitatea apropiată a receptorului, să capteze interesul elevilor.

Etape:

1. Identificarea evenimentului
2. Culegerea informațiilor pe parcursul „călătoriei”
3. Selectarea informațiilor culese
4. Integrarea noilor informații în structura celor deja însușite

Beneficii:

- Dezvoltă capacitățile intelectuale: de a identifica, a observa, a analiza, a descrie, a căuta, a descoperi, a elabora, a prezenta;
- Dezvoltă gândirea logică, limbajul, spiritul de observație, spiritul critic constructiv;
- Stimulează și exersează inteligențele multiple;

4. Joaca cuvintelor „Joaca cuvintelor” reprezintă o metodă de învățare activă care poate fi utilizată în cadrul disciplinelor asociate Educației sociale, metodă care dezvoltă spiritul de observație, gândirea creativă a elevilor, educarea memoriei. Această metodă se pune în practică cu ajutorul aplicației digitale WordArt, aplicație online gratuită, ușor de utilizat, atractivă pentru elevi. Exercițiul poate fi aplicat la orice disciplină. În funcție de conținuturile de învățare pe care le urmărim, exercițiul poate fi adaptat. Aplicația presupune introducerea unor cuvinte și așezarea lor în una dintre formele prestabilite, din care elevii pot alege.

Obiective:

- Dezvoltarea vocabularului;
- Dezvoltarea imaginației.

Exemple de activități în care poate fi folosit exercițiul:

- la învățarea unui noțiuni noi, a unui nou concept: elevii vor introduce cât mai multe cuvinte din aria cuvântului ales, de exemplu pentru cuvântul „școală” vor descoperi cât mai multe cuvinte care le vin în minte în acel moment;
- discuții tematice în timpul unor ore dedicate unor cauze, de exemplu, de Ziua Pământului, să scrie cât mai multe cuvinte din zona protecției mediului înconjurător;

- discuții despre viețuitoare, lucruri, fenomene: să scrie cât mai multe exemple, încadrate pe tipologii, de exemplu animale sălbatice/animale domestice din anumite zone, meserii etc
- pentru operele citite: să noteze cuvintele cheie din text;
- perechi de sinonime/ antonime.

Variantă a metodei: se poate folosi aplicația Mentimeter – în acest caz se oferă deja definiția sau cerința sub forma unor enunțuri sau întrebări.

5. Galeria virtuală „Galeria virtuală” se realizează cu ajutorul instrumentului digital Padlet, aplicație online gratuită. Reprezintă o tehnică de fixare, consolidare și evaluare utilizată în scopul încurajării elevilor să-și exprime propriile opinii cu privire la soluțiile propuse de colegii lor. Această tehnică de învățare prin cooperare stimulează gândirea și creativitatea elevilor.

Scopul utilizării acestei tehnici este de a elabora un plan care să conducă la finalizarea unui produs ce constituie concepția/ opinia membrilor grupului.

Etape:

1. Profesorul comunică elevilor strategia de lucru;
2. Activitatea elevilor (se poate desfășura sincron sau asincron)
3. Elevii încarcă pe Padlet fotografii cu lucrările realizate, clipuri muzicale, linkuri către materiale care respectă tematica dată.
4. Materialele expuse virtual se pot accesa în orice moment, elevii pot vizualiza, aprecia, comenta, distribui elementele Padlet-ului.

Avantaje:

- Antrenează cooperarea în cadrul grupului;
- Reactualizează, consolidează, fixează cunoștințele;
- Poate fi folosită ca tehnică de evaluare a abilităților, capacităților și deprinderilor elevilor;
- Tehnica se poate desfășura în mod asincron, elevii pot reveni oricând la galerie pentru a revedea/ comenta/ distribui/ compara produsele realizate.

Profesori și elevi au descoperit noi resurse pentru a aborda aceste schimbări intervenite în școală, adaptând strategiilor tradiționale noi resurse digitale; împărtășind colegilor aceste strategii adaptate nivelului de studiu pentru clasa a II-a, vom introduce treptat și în învățământul tradițional aceste resurse ale activităților online.

DIGITALIZAREA SCOLARA – OPORTUNITATI SI AMENINTARI

Prof.inv.primar MICHESCU RODICA

Scoala Gimnaziala,,Alice Voinescu”

Drobeta Turnu Severin,Mehedinti

Pandemia începută anul trecut a luat prin surprindere pe toată lumea. Aproape nimeni nu se aștepta să se trezească într-o situație-limită de pe-o zi pe alta. Să nu mai poți ieși din casă, să nu îți mai poți vizita familia, să nu te mai întâlnești cu prietenii la școală, sunt doar câteva din probele dificile la care am fost supuși cu toții în această perioadă.

Am ales să discut despre digitalizarea educației prin analiza felului în care s-a desfășurat școala online în această perioadă de criză sanitară și să vedem cine a fost avantajat, și cine dezavantajat de situație.

Elevi și profesori care nu mai folosiseră niciodată dispozitive digitale pentru educație au fost nevoiți să participe la cursuri online. Astfel școala a intrat într-un proces accelerat de digitalizare, care a evidențiat și mai mult discrepanțele socio-economice dintre participanții la actul educațional.

Prin urmare, începând cu 11 martie 2020, ca urmare a deciziei Ministerului Educației și Cercetării de a suspenda cursurile față-în-față, sistemul de învățământ se reorientează către practici noi de comunicare și de cooperare prin care să asigure continuitatea învățării și funcționarea organizațională. Adulți și copii deopotrivă sunt în situația de a descoperi noi moduri de conectare socială și de continuare a activităților profesionale, sociale, culturale, ludice și de petrecere a timpului liber; în acest sens, utilizarea noilor tehnologii a luat o amploare de neimaginat în urmă cu câteva luni.

Elementul care a condus însă la o presiune majoră asupra sistemului de învățământ și a societății în ansamblul ei a constat în utilizarea exclusivă a mijloacelor de comunicare la distanță pentru a face educație. Trebuie să recunoaștem din capul locului că:

- sistemul de învățământ este doar parțial pregătit, o parte din cadrele didactice nu posedă în acest moment suficiente informații și competențe specifice instruirii asistate de calculator;
- curriculumul permite într-o măsură variabilă/ secvențială/ revizuită transpunerea în activități la distanță;

În aceste circumstanțe au apărut, inevitabil, o serie de impedimente de natură logistică, pedagogică, tehnică și de conținut în domeniul multor discipline școlare. Toate acestea pot să fie văzute fie ca bariere, fie drept provocări cărora profesorii, elevii, părinții și decidenții educației încearcă să le facă față în ritmul rapid în care apar, manifestând, în proporții variabile, disponibilitate, interes, măiestrie pedagogică, inventivitate.

În același timp, trebuie menționat că nu au existat (și, parțial, nu au fost posibile) măsuri care să poată fi aplicate la nivelul întregii populații școlare, soluțiile adoptate la nivelul unităților de învățământ și al claselor variind foarte mult de la experiențe antrenante și memorabile de învățare prin sesiuni de învățare online și până la situații în care perioada de suspendare a cursurilor față în față a însemnat pentru unii elevi un hiatus total față de școală și, implicit, față de învățarea formală. Aceste situații au avut la bază atât cauze subiective cât și cauze obiective ca: lipsa de echipamente, de nivelul scăzut al competențelor digitale, de tipul de încadrare, suplinirea pe post etc.

Asadar, activitatea online are, dincolo de avantajele evidente, limite în relaționarea cadru didactic – elev. Aceste limite au impact negativ asupra învățării eficiente, întrucât o importantă latură a activității didactice față-în-față nu se poate face virtual. În mod explicabil, sprijinul pe care în mod tradițional îl oferi elevilor cu nevoi speciale sau cu dificultăți de învățare este greu de oferit online, date fiind limitările tehnologice implicate.

În realitate, în mediul online, fiecare elev poate să reprezinte pentru cadrul didactic o posibilă situație de dificultate în învățare, făcând astfel dificilă identificarea celor cu probleme reale. Chiar dacă profesorul își cunoaște bine clasa și elevii și știe cine are nevoie de sprijin suplimentar, acest lucru s-ar putea realiza eventual ulterior activității de predare online, prin consiliere individuală. Este foarte dificilă interacțiunea personalizată cu un elev anume în contextul în care contactul nu este direct, profesorul este urmărit online de o clasă întreagă și fiecare elev îi solicită atenția. De asemenea, faptul că poți fi înregistrat, faptul că poți fi auzit de orice persoană (nu doar de elevii tăi), neavând un control real al publicului-țintă, îi obliga pe profesori să-și construiască un discurs corect, consistent, fluid.

Referitor la conținutul educațional predat, fiind la începutul utilizării tehnologiei în educație, multe dintre cadrele didactice demonstrează că tehnologia este considerată mai degrabă un intermediar, și nu un cadru de procesare sau de prelucrare a informației didactice într-un nou format, operație ce presupune o serie de competențe suplimentare. Prin educația „la distanță”, on-line, mai degrabă se poate orienta procesul de auto-învățare la elevi, se pot discuta consemne de lucru pentru acasă, se pot administra testări etc. decât să se realizeze predarea, în adevăratul sens al cuvântului, a unor cunoștințe inedite, de procesare sau aplicare a teoriei în raport cu practica.

Asadar, nu toate dimensiunile educației pot fi acoperite prin formula învățării on-line: au de suferit aspectul relațional, dimensiunea cooperativă, realizarea obiectivă a evaluării și a feedback-ului, monitorizarea și stimularea performanțelor, individualizarea și personalizarea învățării.

BOOK CREATOR – O APLICAȚIE LA ÎNDEMÂNA ORICĂRUI PROFESOR ȘI ELEV

Autor: Nagy Cecilia

Prof. înv. primar la Liceul de Informatică „Tiberiu Popoviciu”, Cluj-Napoca

Book Creator este o aplicație pentru Google Chrome care oferă posibilitatea utilizatorilor (inclusiv elevilor) să creeze și să citească cărți digitale.

Pentru a putea realiza astfel de materiale este necesară crearea unui cont gratuit de profesor pe www.bookcreator.com. Odată autentificat în cont, platforma oferă o multitudine de posibilități pentru a crea materialele-suport pentru o predare interactivă. Textul, imaginile, materiale video sau audio, proprii sau descărcate de pe Internet, se pot aranja după șabloane oferite de platformă sau liber, lăsând loc creativității. Platforma oferă posibilitatea inserării de link-uri (de ex. către platforme destinate exersării prin joc a cunoștințelor predate/învățate).

Cărțile astfel create pot fi folosite pentru parcurgerea acestora în timpul lecției, fiind o modalitate de a grupa toate materialele necesare pentru ora respectivă într-un singur loc sau, acestea pot fi publicate sau transmise copiilor în clasa virtuală ca temă sau material pentru parcurgerea individuală, în ritm propriu.

Platforma dispune de o multitudine de materiale puse la dispoziția utilizatorilor, grupate pe discipline și/sau pe niveluri de învățământ.

Aplicația poate fi utilizată cu succes în învățarea bazată pe proiecte, oferind posibilitatea colaborării mai multor elevi în realizarea unei cărți virtuale.

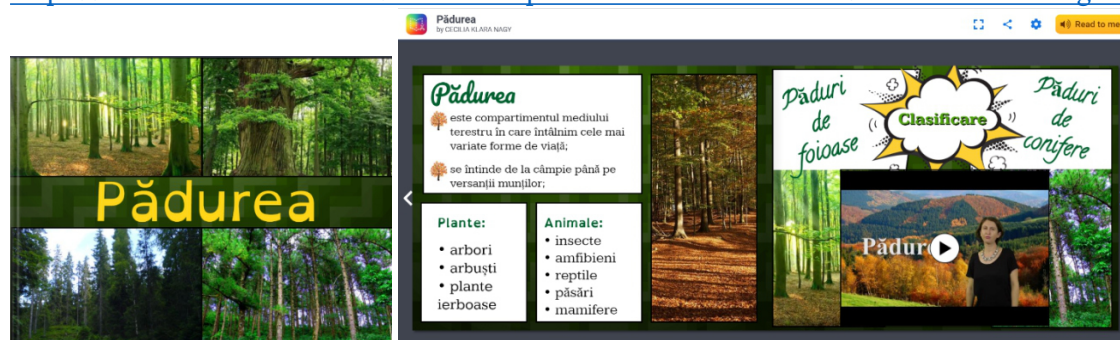
Pentru studierea mediilor de viață la științe ale naturii, am ales platforma Book Creator unde am adunat într-o carte virtuală materialele necesare desfășurării orei. Răsfoind aceste cărțile virtuale pagină cu pagină am realizat atât predarea noilor cunoștințe, cât și sintetizarea și fixarea acestora. Materialele pregătite pentru predare conțin definiții, exemplificări, imagini și filmulețe sugestive pentru prezentarea/ exemplificarea celor două medii de viață, constituind un suport vizual deosebit pentru elevii claselor primare. La sfârșitul cărțilelor am propus exerciții ce se accesează din link-uri către platformele Livresq, Wordwall sau www.prezi.com.

Lecțiile astfel create rămân disponibile în biblioteca proprie putând fi accesate oricând. De asemenea, acestea se pot lista.

<https://read.bookcreator.com/OkvXFTLpfGTdYneSs9Iun6hzsB63/JE8lsNshTpeVMU1wbe-FCA>



<https://read.bookcreator.com/OkvXFTLpfGTdYneSs9Iun6hzsB63/ab51DtNrReWYgCVUqevg7Q>



Și elevii pot fi antrenați în crearea unor materiale digitale fie utilizând conținuturi proprii (desene, text, imagini, fișiere, materiale audio-video proprii) sau descărcate de pe internet.

Pentru realizarea proiectului „Cea mai frumoasă carte” de la sfârșitul unității de învățare „Carte frumoasă, cîntești cui te-ai scris” am adăugat conturi pentru elevii mei, fiecare dintre ei primind posibilitatea de a crea propria carte folosind toate instrumentele puse la dispoziție de aplicația Book Creator.

Elevii au lucrat pe platformă individual sau în grup, aplicația oferind posibilitatea colaborării online, în timp real, ceea ce facilitează învățarea pe bază de proiecte. Cărțile create au fost salvate într-o bibliotecă la care au acces elevii clasei.

Iată câteva exemple de cărți create de elevi:



Bibliografie: www.bookcreator.com

PARTENERIATELE EDUCAȚIONALE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL ON LINE

Prof. Oana Maria Rotariu

Liceul „Regina Maria” Dorohoi

Școala este parte a unui sistem social, cultural și economic. Dar nu poate de una singură să garanteze realizarea cerințelor instruirii și educării elevilor la nivelul superior așteptat. Ea nu poate fi considerată un panaceu pentru refacerea eventualelor dezechilibre care pot apărea în societate. Dintotdeauna s-a pus problema colaborării școlii cu ceilalți factori educaționali (familia, comunitatea locală, agenți economici, biserica, organizații non-guvernamentale, mass-media etc.) pentru asigurarea reușitei. În limbajul pedagogic actual, această colaborare se traduce prin sintagma *parteneriat educațional*. Acest sistem educațional, care se desfășoară împreună cu actul educațional propriu-zis, pune însă un accent mai mare pe transformarea elevului în actor principal pentru propria instruire, prin conștientizarea rolului său și, respectiv, prin stimularea implicării directe. Dar ce se întâmplă când școala trece în on line? Cum rămâne cu implicarea directă? Pot parteneriatele educaționale să se desfășoare în același mod? Ne putem îndeplini obiectivele propuse? Sunt întrebări la care am găsit răspuns în ultimul an, an care ne-a pus pe toți - elevi, cadre didactice, părinți, comunitate - într-o situație ce nu a fost întâlnită în ultima sută de ani în întreg sistemul de învățământ.

Dincolo de cunoștințele însușite prin obiectele de învățământ prevăzute sub raport curricular specific tipului de școală, parteneriatele școlare urmăresc să ajute elevii să aibă succes în perioada școlarității, dar și mai târziu în viață, să se poată adapta la schimbările din societate, în contextul european actual. Într-o societate cu opțiuni individuale și sociale diferite, într-o lume a societăților și indivizilor în derută, cu sisteme etice aflate în criză, valoarea educației crește. Se înțelege că în asemenea condiții, instituțiile de învățământ au rol prioritar și sunt interesate de organizarea și funcționarea parteneriatelor.

După părerea mea, strategia colectivelor didactice trebuie fundamentată pe principiul asigurării șanselor egale. Trebuie creat impulsul curiozității, care să-l determine pe elev să poată progresa în activitatea de învățare. El trebuie să știe că oricine poate progresa în activitatea de învățare, în raport cu propriile motivații, interese și capacități intelectuale. Așadar, elevul trebuie sprijinit în însușirea tehnicilor de învățare, a dezvoltării autocontrolului. Acceptăm ideea trecerii de la un învățământ pentru toți la un învățământ pentru fiecare. Avem obligația să facilităm dobândirea de competențe minime necesare unui loc de muncă. Învățarea la școală și acasă, activitatea continuă, evaluarea periodică a elevilor și stabilirea măsurilor de recuperare, încurajarea oricărei forme de progres școlar, perfecționarea permanentă a cadrelor didactice, asigurarea unui climat pozitiv de muncă sunt

câteva trăsături care pot defini personalitatea unei școli și pot constitui obiective ale unor parteneriate educaționale.

Parteneriatele educaționale nu sunt acțiuni spontane, ele se pregătesc din timp, în funcție de specificul colectivelor (educație civică, educație în spiritul inițiativei economice, educație în spiritul drepturilor omului, educație ecologică, combaterea violenței etc). Ele presupun participarea conștientă și activă a tuturor celor implicați. Colaborarea cu alte instituții nu este deloc ușoară. În special agenții economici sunt mai reținuți, fiind preocupați mai ales de profitul obținut sau de organizarea procesului tehnologic. Cu tact, ei pot fi însă convinși că aceste parteneriate pot fi și în folosul lor, fiind posibile oferte de angajare în perspectivă. Un om de afaceri referindu-se la studenți spunea: „Dacă ai o legătură bună cu școala, poți angaja oameni mai ușor” (Ziarul financiar nr.4297/2015). Scopul principal al parteneriatelor este transformarea demersului didactic cu accente pe implicarea elevilor, pe conștientizarea rolului lor în toate dimensiunile activității școlare și sociale.

Dacă mă gândesc la parteneriatele educaționale realizate în perioada pandemiei, extrag și avantaje și dezavantaje. Ca și avantaje pot enumera participarea unui număr cât mai mare de participanți, desfășurarea activităților într-un mod facil și creativ – prin utilizarea diferitelor platforme educaționale puse la dispoziție, colaborarea cu mai multe instituții de profil, etc. La dezavantaje aș aminti doar unul care după părerea mea este cel mai important și anume că orice activitate desfășurată on line nu permite participarea conștientă și activă a membrilor implicați. Or, cred eu, că tocmai acesta este rolul parteneriatelor educaționale, acela de a socializa activ și conștient cu ceilalți. De a învăța în mod direct de la celălalt. De a-i urmări activitățile, comportamentul și de a extrage ce este bun. Ori acest lucru este dificil de realizat în sistem on line. Și cum tot ceea ce este prea mult, strică, este recomandat să combinăm on line ul cu tradiționalul în desfășurarea acestor parteneriate și nu numai.

Așadar, cum cu o floare nu se face primăvara, organizarea parteneriatelor trebuie să aibă caracter continuu, pentru a asigura creșterea motivației și a satisfacției. Ca orice tip de reformă, parteneriatul nu trebuie aplicat fragmentat. Așadar, presupune răbdare și insistență. Și aș adăuga și speranță. Speranță în realizarea celor mai bune activități care să contribuie la modelarea viitorilor actori de pe piața muncii și din societate.

SPECIFICUL JOCULUI DIDACTIC LA COPILUL DEFICIENT MINTAL

Prof. logoped Szekely Emese

Centrul Școlar de Educație Incluzivă Beclean

Jud. Bistrița-Năsăud

Elementele componente ale jocului didactic, trăsăturile caracteristice, prin care își menține esența de joc și, în același timp, specificul său de activitate didactică se exprimă prin:

- conținutul jocului;
- sarcina didactică;
- elementele de joc (acțiunea de joc);
- regulile jocului.

Este importantă corelarea acestor componente precum și păstrarea unui echilibru între sarcina didactică și elementele de joc. Ponderea mai mare a unei dintre aceste componente în defavoarea alteia poate duce la denaturarea jocului didactic sau la schimbarea profilului acestuia. Cadrul didactic trebuie să cunoască exact modul de dozare a acestor componente, în așa fel încât, într-o activitate de acest gen, să nu predomine numai elementul de joc, deoarece riscă să transforme activitatea într-una pur distractivă, pierzându-și caracterul instructiv și nu reușește să își atingă scopul și obiectivele operaționale.

Pe de altă parte, jocul didactic în care elementul de joc este slab, accentul punându-se pe rezolvarea sarcinii instructive își pierde caracterul ludic, transformându-se în simple exerciții, în convorbiri sau convorbire după ilustrații.

Conținutul și felul jocului didactic pentru dezvoltarea vorbirii

Variatatea jocurilor didactice pentru dezvoltarea vorbirii desfășurate în grădinița de copii impune găsirea unor criterii de exemplificare a acestora. Astfel întâlnim:

Jocuri didactice pentru dezvoltarea vorbirii prin care se urmărește formarea unei pronunțări clare, a unei vorbiri corecte din punct de vedere gramatical: Focul și Vântul, Șarpele și Albinuța, Cocoșul și Gâsca, Trenul și Vântul – la elevii cu deficiențe severe; Ghicește ce spun eu?, Săculețul fermecat, Cu ce sunet începe cuvântul?, Cine spune mai departe?, Repetă ce spun eu – la moderați; Îndreaptă greșeala, Cine spune mai multe cuvinte?, Să așezăm cartonașe – la deficienți ușori sau liminari.

Jocuri didactice pentru dezvoltarea gândirii logice. La severi: Ce daruri putem oferi lui Radu?, Jocul culorilor; la moderați: Găsește o poză la fel, Ce ne trebuie în casă? La grupa liminari: Găsește ce se potrivește, Să facem ordine, Desenează numai ce ți se cere.

Jocuri didactice pentru însușirea normelor de comportare civilizată. La severi: Spune cum te cheamă?, La cine se află stegulețul? La grupa mijlocie: De-a școala, Știți cine este?, Să primim musafiri, E ziua mamei. La liminari: De-a poștașul, Cine te-a chemat la telefon? De-a circulația, De-a magazinul.

Jocurile didactice mai pot fi clasificate și din punct de vedere al utilizării materialului didactic.

- a) Jocuri didactice cu material didactic;
- b) Jocuri didactice fără material didactic sau orale.

Cunoașterea conținutului și a felurilor didactice îi ajută pe profesori să se orienteze cu ușurință în alegerea și în conducerea metodică a acestora.

Jocul – ca și limbajul – a constituit obiectul a numeroase studii și cercetări care au relevat valențele lor formative la elevii cu deficiențe. Începând cu vârsta de trei ani, sub influența mediului și a educației, are loc dezvoltarea intensă a limbajului activ, ceea ce aduce cu sine noi modalități în activitatea cognitivă a elevului cu CES și exercită o influență reglatoare asupra conduitei sale.

Dezvoltarea vocabularului se înscrie ca parte inseparabilă a problemelor privind cunoașterea mediului înconjurător. La elevi cu deficiențe severe, ponderea cea mai mare în activitățile speciale de dezvoltarea vorbirii o dețin jocurile didactice. Fenomenul este riguros comentat științific. Jocurile reprezintă forma de activitate care îmbină în mod armonios sarcinile instructive cu latura distractivă. Prin intermediul lor se realizează în practica recuperatorie dezideratul „învățării prin joc”. Este cunoscut că, în joc, copilul se exersează în ceea ce privește pronunția, își îmbogățește și își activează vocabularul, învață să facă unele generalizări care duc la precizarea conținutului noțional, însă nu în mod organizat. Datele cercetărilor și observațiile psihologice arată că jocul însuși ca formă a „preînvățării” contribuie la dezvoltarea proceselor și însușirilor psihice, la dezvoltarea formelor de analiză și de sinteză verbală, la nivelul potențialului intelectual al fiecărei vârste, numai dacă devine activitate obligatorie (de tipul jocului didactic). Îmbinând elementele de învățare cu cele de joc și invers, elevul cu CES își îmbogățește sistematic cunoștințele și vocabularul. În îmbogățirea lexicului calea cea mai adecvată a verbalizării activității prezente și trecute, dar mai ales a însușirii cuvintelor în percepția obiectului, a acțiunilor naturale, a situației – cale oferită plenar de specificul jocurilor didactice.

Majoritatea jocurilor didactice vizează îmbogățirea și activizarea vocabularului în strânsă unitate cu extinderea sferei cognitive. Sarcina didactică, de care se leagă direct sensul principal al jocului și atracția copilului pentru el, apare sub forma unor probleme de recunoaștere, de denumire, de ghicire, de comparare, urmărind îmbogățirea și activizarea lexicului. Astfel, în jocurile: „Săculețul cu surprize”, „Spune ce este?”, sarcina didactică, respectiv problema intelectuală, constă în recunoașterea și denumirea mobilierului. În jocul „Ce-a găsit ursulețul?”, copiii sunt solicitați să recunoască și să denumească jucăriile; în jocurile „Cu ce să îmbrăcăm păpușa?”, „Ce trebuie la masa păpușii?” copiii recunosc și denumesc articolele de îmbrăcăminte, veselă, imită și verbalizează unele acțiuni. Jocul „Ghicește ce face păpușa?” vizează recunoașterea și denumirea părților corpului omenesc și diverse acțiuni. Unele jocuri didactice au drept sarcină cunoașterea și precizarea însușirilor obiectelor. De exemplu, în jocul „Cu ce ne jucăm?” copiii diferențiază culorile și odată cu aceasta învață și denumirea lor. Prin alte jocuri, ca: „Este mare, este mic?”, „Ce formă are jucăria ta?” ei învață să deosebească și să denumească formele (rotund, pătrat) și dimensiunile (mare - mic). În jocul „Unde sunt jucăriile?” copilul se familiarizează cu raporturile spațiale (sus - jos); în jocul „Când facem așa?” se formează unele reprezentări temporale. Jocurile didactice „Cine face așa?”, „Spune cum face?” activează vocabularul referitor la animalele cunoscute.

Valorificarea rolului formativ al jocului didactic privind îmbogățirea și activizarea lexicului nu este deloc ușoară, dat fiind specificul jocului la această vârstă, pe de o parte, și particularitățile de vârstă și individuale ale limbajului sub aspect lexical, pe de altă parte. După cum se știe, deficienții mintali nu reușesc să desfășoare în mod independent jocul didactic. Sunt atrași de acțiunea ca atare a jocului, de situația lui nemijlocită. Impresiile concrete acționează mai puternic decât cuvântul profesorului. Copiilor nu le este ușor să înțeleagă sarcina didactică, să realizeze acțiunile de joc, să respecte regulile. În

ce privește dezvoltarea lexicului există mari diferențe individuale independente de mediu, de educație. Toate acestea ridică probleme de ordin psihopedagogic și metodic, atunci când se urmărește îmbogățirea și activizarea vocabularului la elevii cu deficiențe severe și moderate, fără a uita că jocul trebuie să rămână tot joc, chiar dacă este didactic.

În literatura psihologică și pedagogică găsim recomandări de principiu privitoare la îndrumarea jocului didactic. Metodicile și materialele auxiliare oferă indicații generale, precum și schițe sumare în legătură cu fiecare joc didactic, lăsând câmp liber căutărilor, investigațiilor, spiritului creator referitor la optimizarea jocului în scopul dezvoltării vorbirii.

Este unanim recunoscut că eficiența acțiunilor educative exercitate prin activitatea ludică este condiționată concepția noastră teoretică despre jocul didactic ca mijloc de dezvoltare a vorbirii. Condițiile psihologice sumar examinate mai sus se cer a fi luate în considerare în stabilirea conținutului informațional și lexical, a sarcinii didactice, în gradarea exercițiilor de îmbogățire și de activizare a lexicului. În îndrumarea jocurilor se impune selectare și îmbinarea laturii instructive cu cea distractivă, în raport cu specificul jocului și cu vocabularul posibil vârstei, precum și cu registrul psihologic lexical al fiecărui copil. De asemenea, sunt necesare corelarea jocului didactic cu conținutul informațional și lexical însușit în activitățile anterioare, în procesul comunicării cu cei din jur, precum și asigurarea condițiilor materiale optime pentru desfășurarea jocului.

În practica educației deficientului mintal s-au conturat în acest sens, două modalități de îndrumare a jocului, diametral opuse și anume:

1. Îndrumarea jocurilor de dezvoltarea vorbirii prin aplicarea mai mult sau mai puțin selectivă a indicațiilor metodice, a materialelor auxiliare; ignorarea recomandărilor de principii; promovarea practicii empirice.

2. Îndrumarea jocurilor de dezvoltarea vorbirii prin aplicarea creatoare a teoriei, a materialelor auxiliare, racordarea metodologiei jocului la particularitățile vârstei psihologice, la potențialul intelectual și lexical al copiilor, promovarea unei experiențe didactice pozitive în problema abordată.

Ambele modalități de abordare a jocului prezintă variante diferite cu implicații psihopedagogice, cu evoluții numeroase și cu perspective diferite în dezvoltarea vocabularului prin folosirea jocului didactic. Referitor la prima modalitate prezentăm câteva variante surprinse în desfășurarea jocurilor: „Ce este și ce faci cu el?”, (obiecte de uz personal), „Săculețul cu surprize” (mobilierul), „Ce-a găsit ursulețul?” (jucăriile), „Ce trebuie la masa păpușii?” variante care se pot desfășura după cum urmează:

- a. Dezvoltarea vorbirii prin exerciții de recunoaștere și denumire a obiectelor prevăzute în indicațiile metodice și în materialele auxiliare.

În joc participă un număr restrâns de copii în raport cu numărul obiectelor date (recunoaștere, denumire). Elementele de joc sunt limitate la folosirea surprizei în prezentarea materialului, la deplasarea copiilor de la masa lor la masa profesorului, pentru a denumi și recunoaște obiectele, a verbaliza acțiunile. În respectarea sarcinii didactice, copiii sunt dirijați să-și încadreze răspunsurile în formulele date de către profesor, în raport cu întrebarea pusă.

- b. Antrenarea tuturor copiilor la răspunsuri, indiferent de particularitățile individuale lexicale.

c. Exerciții de vorbire adecvate registrului lexical al fiecărui copil. Ca și în variantele precedente, elementele de joc sunt în mare parte estompate, anihilate. În variantele menționate s-a folosit numai materialul demonstrativ al profesorului. Rezolvarea sarcinii didactice – rezolvarea intelectuală – a fost

dirijată prin formule stereotipizate. (Ce este?, Ce vedeți?, Ce face cu el?, Arată-mi ce-a găsit ursulețul?) în raport cu materialul perceput.

Se observă că în cele trei variante predomină latura instructivă a jocului didactic. Se pornește de la că ideea că „exercițiul” este elementul constitutiv al jocului, prin care se stimulează dezvoltarea gândirii, cadrul didactic trece pe plan secundar elementele de joc care conferă activității ludice un caracter plăcut, facilitând rezolvarea sarcinii didactice.

Bibliografie

- ✓ Bocoș, M., (2002) Instruire interactivă. Repere pentru reflecție și acțiune, Ed. P.U.C.;
- ✓ Bocoș, M., (2003) Teoria și practica cercetării pedagogice, Editura Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca;
- ✓ Vărășmaș, E., Stanică, C. (1997), Terapia tulburărilor de limbaj. Intervenții logopedice, EDP, București.

Activitatea online la grupa mică

Dificil, dar nu imposibil

Profesor în învățământul preșcolar: **Antal Mădălina**

Grădinița cu Program Prelungit MANPEL Tg. Mureș

Școala online a reprezentat o provocare pentru toată lumea, dar predarea online pentru nivelul I de preșcolari a părut ceva cu adevărat aproape imposibil de realizat. Doresc să vă prezint în continuare cum am desfășurat activitățile educative la grupa mică online.

În fiecare zi am **postat pe platforma Classroom** câte cinci activități, încercând să cuprindem toate domeniile de dezvoltare ale preșcolarilor, însă nu am dorit să supraaglomerăm responsabilitățile părinților. Cele mai multe activități sugestive au fost prezentate sub formă video. Aceste filmulețe le-am creat chiar eu cu ajutorul unei aplicații pentru care plăteam o sumă mică lunar, dar care mi-a fost de un real ajutor. Apoi le-am postat pe canalul meu de Youtube pentru a fi cât mai accesibile, atât pentru părinții copiilor din grupa noastră, cât și pentru alte cadre didactice și părinți din țară. Consider că din tot ce avem nevoie să dăm și comunității din care facem parte. Pentru a mă asigura că ceea ce propun este realizabil, am testat activitățile cu băiatul meu, el având cam aceeași vârstă ca preșcolarii din grupa mea.

Pe lângă activitățile de pe Classroom, am făcut un orar, în funcție de disponibilitatea părinților, și organizam de 3 ori pe săptămână întâlniri de tip **sincron** care durau 10-15 minute. Pe durata acestor întâlniri ne salutăm, socializăm cu cei mici, cântăm, dansăm și învățăm prin joc. Cel mai mare succes la activitățile sincrone a avut *jocul culorilor* (eu și colega mea numeam o culoare, iar copiii căutau acasă la ei un obiect care avea acea culoare, apoi numeau obiectul găsit, spuneau cum este, ce formă are, la ce se folosește și jocul continua).

Copiii sunt mult mai interesați să vizioneze și să facă ceea ce zice „*doamna mea*”. Deși în septembrie am avut la dispoziție o perioadă foarte scurtă să ne familiarizăm unii cu alții, totuși a fost de mare ajutor că ne-am putut cunoaște și fizic. Astfel, copiii ne recunoșteau vocile (a mea și a colegei) și urmăreau cu interes filmulețele postate pe Classroom.

Am primit un **feedback** minunat din partea părinților, ceea ce ne-a făcut să simțim că munca noastră nu este degeaba. Cei mai mulți părinți ne-au trimis fotografii și filmulețe cu lucrările copiilor aproape zilnic. Nu am impus niciodată termene limită și am apreciat fiecare efort depus pentru realizarea activităților propuse.

Am avut chiar și serbare de Crăciun, serbare online, copiii au cântat sau recitat, iar noi, educatoarele am editat video-urile de la părinți și astfel am creat un scurt moment festiv pentru sărbătoarea Crăciunului. Prima serbare nu se uită niciodată , nu-i așa? Fără ajutorul părinților și fără implicarea lor, tot efortul nostru ar fi fost în zadar.

În continuare vă prezint o planificare a activităților online, pe 3 săptămâni pentru proiectul tematic „MAGIA IERNII”.



Planificare a activităților online
Proiect tematic „MAGIA IERNII”(3 săptămâni)

ZIUA	SĂPTĂMÂNA 1 Tema: Bunul Mos Nicolae	PROGRAM ZILNIC Categorii/Tipuri de activități de învățare	GRUPA
Luni	SĂPTĂMÂNA 1 Tema: Bunul Mos Nicolae	1. ADP: Gimnastica de înviorare-video https://www.youtube.com/watch?app=desktop&t=41s&v=7kgb2HOIWA8 2. ADE (Domeniul Științe): Bine ai venit, iarnă!- PPT -Observare 3. ADE (Domeniul Dezvoltarea Limbajului) Povestea „Cizmulile nerăbdătoare” – video https://youtu.be/-He50eiz5ww 4. ALA1: Joc sportiv „Cum trece Moș Nicolae peste punte, să ne-aducă daruri multe?”. Mers pe o suprafață (băncuță, scândură, eșarfă pe covor etc.) îngustă, cu/fără ajutor . Copiii pot primi săculeți/pungi cu ceva ușor pentru ei. 5. ADP- rutine: Singur îmi curăț ghetuțele	mică
Mărti	SĂPTĂMÂNA 1 Tema: Bunul Mos Nicolae	1. ADP: Bine e să fii bun- Discuție părinte-copil (deprinderea de a manifesta bunătate și toleranță) 2.ADE: DOS- Activitate practică) Ghetuța pentru Moș Nicolae-video https://www.youtube.com/watch?v=kz9JEpOIJ4Q&t=10s 3. ADE: DEC-Cântec pentru Moș Nicolae-video	mică

		https://youtu.be/l6GHhj_K5BA 4. ALA1: Joc de masă: Puzzle online https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3f9905f74e21&pieces=6&shape=0 5.ALA2: - modelaj cu plastilină: Bomboane, bastonașe, acadele https://classroom.google.com/u/1/c/MTkwOTA4MjM2OTIw	
Miercuri	SĂPTĂMÂNA 1 Tema: Bunul Mos Nicolae	1.ADP: Rutine -Îmbrăcămintea de iarnă 2. ADE-DȘ: Formele geometrice(obiecte din jurul nostru care au formă de cerc, pătrat, triunghi) - PPT 3.ADE- DOS- Activitate Practică „Căsuța din dulciuri” (lipire forme geometrice) 4. ALA1: Construcție-Casă pentru Moș Nicolae din cuburi 5.ALA2: Centrul Științe: Cerc- https://www.youtube.com/watch?v=uHGiylUjsho	mică

Joi	SĂPTĂMÂNA 1 Tema: Bunul Mos Nicolae	1. ADE- DLC Cum ne prezentăm? - Educarea limbajului- video https://youtu.be/NvIPmKBqJYE 2. ALA1: Joc de rol- Ne imaginăm o situație în care trebuie să ne prezentăm, de exemplu: facem cunoștință cu un copil nou, cu un prieten al părinților, mergem la un concurs și trebuie să ne prezentăm în fața juriului... etc) 3. ADE- DEC: Pictură „Pinguinul Apolodor” - video https://www.youtube.com/watch?v=EKtdqFNO1HY 4. ALA2: Centru Arte- Teatru de umbre- „Apolodor”-videoyoutube https://youtu.be/HHUALE39hFw 5. ALA2: Joc de mișcare- Omulețul de zăpadă- cântec: https://youtu.be/r7BWA84kMfU	mică
Vineri	SĂPTĂMÂNA 1 Tema: Bunul Mos Nicolae	1. ALA1- Centru Joc de masă- Puzzle online https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2692eef72baa&pieces=6&shape=0 2.ALA1- Centrul Arte-Modelaj-Oameni de zăpadă din plastilină 3. ADE- DȘ: Șiruri logice – video https://youtu.be/6yNpQEV8y6M 4. ADE- DLC-Omul de zăpadă- poezie- video	mică

		https://www.youtube.com/watch?v=u4KzTl-ZHIY 5. ALA2: Dans și mișcare: „Am o căsuță mica” https://www.youtube.com/watch?v=Ke08aV6YpjY	
Luni	SĂPTĂMÂNA 2 Tema: „Bradul de Crăciun”	1. ALA1-Centrul Arte: Fișă pentru exercițiu grafic 2. ALA1: Construcții : Bradul din cuburi lego 3. ADE -DȘ: Joc de asociere culori- online https://learningapps.org/15841031 4. ADE-DLC: Legenda bradului- video youtube https://youtu.be/cuT08sg-hfg 5. ALA2: Moment de mișcare https://youtu.be/uSe7LNcjvH4	mică
Marti	SĂPTĂMÂNA 2 Tema: „Bradul de Crăciun”	1.ADE- DOS: Omul de zăpadă- activitate practică (video) https://www.youtube.com/watch?v=f3dnkNlc3is 2.ADP- Rutine: „După ce m-am jucat, ajut la făcut curat” 3. ADE- DȘ: Cum se formează zăpada? – video https://www.youtube.com/watch?v=TqZ0w5w2fQA 4.ADE- DOS: „Aruncăm cu bulgări de zăpadă”- exersăm aruncarea unui obiect mic (minge, pluș) cu o mână https://youtu.be/TqZ0w5w2fQA 5. ALA- Centrul Joc de masă: „Ghicești ce sunt?” –Cartonașe cu ghicitori	mică
Miercuri	SĂPTĂMÂNA 2 Tema:	1.ALA1: Centrul Joc de masă: Puzzle -	mică

	„Bradul de Crăciun”	https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3255d7a09738&pieces=6&shape=0 2. ALA1: Centrul Arte:Labirintul iernii – fișe de lucru 3. ADE- DȘ: Cum e vremea iarna? https://youtu.be/zvPl9RVOK8I 4. ADE-DOS: Brăduțul- activitate practică video https://www.youtube.com/watch?v=zM4IXzzUWIk 5.ALA2: Joc online distractiv de asociere „ Omul de zăpadă „ https://wordwall.net/ro/resource/8295674/omuleț-de-nea	
Joi	SĂPTĂMÂNA 2 Tema: „Bradul de Crăciun”	1.ADP: Salutul de dimineața! „ Bună dimineața!” https://youtu.be/85apF7Xf_h8 2. ADP: Gimnastica de dimineață https://youtu.be/d0537N77QPs 3.ALA1: Centrul Științe- Moș Crăciun a căzut și toate jucăriile din sac s-au rupt în jumătate. Ajută-l să le repare. https://www.liveworksheets.com/c?a=s&t=05nlzabjnx&l=mk&i=ucdxtxu&r=ya&db=0 4. 4. ADE-DLC: Legenda lui Moș Crăciun https://youtu.be/zMn3WAXgtrE 5. ALA2: Centrul Joc de masă: Puzzle cu Moș Craciun https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=12a029e00417	mică

Vineri	SĂPTĂMÂNĂ 2 Tema: „Bradul de Crăciun”	1. ADP: Întâlnirea de dimineață- „ Bună dimineața! Ce mai faci?” 2. ALA1: Bibliotecă: Lectură după imagini-plansă cu întrebări suport 3. ADE-DEC: Alege una dintre imagini și colorează-o așa cum îți place (pagini de colorat) 4. ADE-DLC: Tradiții și obiceiuri de Crăciun- video https://youtu.be/b7oylHAgCDA 5. ALA2: Joc distractiv https://read.bookcreator.com/d_Yc2ABnuoYxeAOEGxurlW-fOw_vyyPZQ6r4q2JFUR0/hsRvncjoSC6aakR5lv_sfTA?fbclid=IwAR1js51DTRfyeCJzGnA23_YGIYD8hVcPoPB55Qbugyhe4kDBdZXCE5_pd0eA	mică
Luni	SĂPTĂMÂNĂ 3 Tema: „Vine, vine Crăciunul”	1. ADP: Gimnastica de dimineață https://youtu.be/LI8NAW5SXQ0 2. ADP: Care e semnificația Crăciunului?(Discuție părinte- copil despre dărnicie, bunătate). 3. ADE- DOS- Nu toate scrisorile ajung la Moș Crăciun” https://youtu.be/XGPuYdy8T8A 4. ADE- DȘ: Activitate matematică interactivă pentru stabilirea cantității (mult, puțin) https://youtu.be/OSQyJzmKftw 5. ALA1: Centrul Joc de rol: Copiii își pot imagina că sunt spiridușii Moșului.	mică

Marti	SĂPTĂMÂNA 3 Tema: „Vine, vine Crăciunul”	1.ALA1- Centrul Științe- Joc interactiv (Grupează decorațiile pentru brăduț după felul lor) https://www.liveworksheets.com/jp1424283bp 2. ALA1: Centrul Joc de masă- Puzzle https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=22ad4401c9b9&pieces=6&shape=0 3.ADE-DȘ- Observare: “Ce face Moșul în noaptea de Crăciun?” https://www.youtube.com/watch?v=n5w-j_4e1ug&t=9s 4. ADE-DOS: Joc pentru exerciții fizice „Te provoc” https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Z2p9ny4QOkM&fbclid=IwAR33xnyBJbny77uVcNxTt593-0pSm7KpmmgwDy9Zv25GY4E8u-jMpaf0x4 5. ALA2: Dans și mișcare https://youtu.be/1q3yjpcFGJQ	mică
Miercuri	SĂPTĂMÂNA 3 Tema: „Vine, vine Crăciunul”	1.ADP: Gimnastica de dimineată https://m.youtube.com/watch?v=aTv h0tTzAO4&ab_channel=MariliParty 2.ALA1- Centrul Bibliotecă: Copiii vor repeta poezia pentru serbare 3. ADE-DEC: Audiție muzicală https://youtu.be/00RM49SqH8s 4. ADE-DOS:Activitate practică “ Pictura cu sare”- https://m.youtube.com/watch?v=uhGav6KkMbY&feature=youtu.be 5. ALA2: Joc distractiv „ colindam cu instrumente muzicale: "Bongo Cat" https://bongo.cat	mică

Joi	SĂPTĂMÂNA 3 Tema: „Vine, vine Crăciunul”	1. ALA1: Centrul Artă - Colorează, decupează și apoi lipește șablonul cu îngerăș preferat, astfel încât să realizezi macheta unui înger 2.ALA: Centrul Joc de masă Puzzle https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2222ead462d9&pieces=6&shape=0 3. ADE – DOS: Lectură după imagini " Îngerul Crăciunului" 4. ADE- DEC: Pictură realizată prin amprentare - Îngerășul de Crăciun- video https://www.youtube.com/watch?v=fSsvPoyu5IE 5. Moment de mișcare " Îngeri în zăpadă" https://www.youtube.com/watch?v=fdTnxbLVKDA	mică
Vineri	SĂPTĂMÂNA 3 Tema: „Vine, vine Crăciunul”	1.ADP- Rutine: Puteți face împreună clătite pe care să le decorați specific sărbătorii de Crăciun (Viața practică) 2. ALA1: Centrul Bibliotecă: Găsește umbra lui Moș Crăciun (fișă online) https://www.liveworksheets.com/tt1438282jk 3.ADE- DȘ: Jucării încurcate- Joc matematic https://www.youtube.com/watch?v=xtd7e2GCXpI 4.ADE- DEC: Să Cântăm împreună! Cântec "Moș Crăciun cu plete dalbe" 5. ALA2: Joc distractiv cu provocări https://wordwall.net/ro/resource/7664167/provocări-pentru-greierași	

Jocul – metoda ce stimulează creativitatea copiilor

Autor: Sandu Doina

Prof. învă. primar Școala Gimnazială Nr.1 Hârșova

„Omul nu este întreg decât atunci când se joacă”, spunea Schiller, iar pentru un copil sănătos jocul este tot atât de necesar dezvoltării lui multilaterale ca lumina soarelui.

Educația formală, informală și nonformală întregeste portretul copilului, îl ajută să își identifice nevoile, să găsească metode de a se integra cu succes în societate.

Odată cu intrarea la școală, învățarea trece pe primul loc și este urmată de muncă. Așadar, jocul este principala cale de dezvoltare, de cunoaștere a realității, de interrelaționare și este prima formă de învățare, facilitând și trecerea spre învățarea din mediul școlar. În trecerea de la grădiniță la școală, preșcolarul este încurajat să se joace, la baza organizării procesului instructiv-educativ desfășurat în învățământul preșcolar stând respectarea acestei nevoi naturale de joc a copilului și valorificarea funcțiilor acestuia.

Rolul propulsor al jocului în procesul obiectiv al dezvoltării copilului, dar și al umanității în ansamblul ei, i-a conferit caracter universal. Ponderea cea mai mare, ca timp și importanță, o are jocul la vârsta copilăriei, aflându-se într-o anume consonanță cu însăși natura copilului. Este recunoscut locul său în sistemul general al muncii educative, alături de alte metode. Prin joc se socializează, se experimentează, se dezvoltă personalitatea, imaginația, originalitatea, creativitatea sau se consolidează atitudini comportamentale pozitive: încrederea în forțele proprii, solidaritate în grup, spirit de echipă, de competiție, toleranță.

Anul acesta, în clasa pregătitoare, pe primul loc este jocul, învățarea ocupând locul secund. Așadar, jocul este principala cale de dezvoltare, de cunoaștere a realității, de interrelaționare și este prima formă de învățare, facilitând și trecerea spre învățarea din mediul școlar. Jocul este mișcare, explorare, comunicare, socializare, observație și imitație, exercițiu, disciplinare, învățare și, mai ales plăcere. Esența jocului este reflectarea și transformarea, pe plan imaginar a realității înconjurătoare. Jocul nu este numai o simplă distracție, ci, prin joc, copilul descoperă și lumea și

viața, într-un mod accesibil și atractiv, o cercetează , o prelucrează și o transformă în învățare, în experiență personală.

În jocul didactic, ca activitate comună obligatorie, sunt antrenați toți copiii din clasa mea. Jocul își are locul în regimul zilnic, ca toate activitățile comune, dar prin conținut, structură și desfășurarea specifică se deosebește calitativ de celelalte activități. Jocul didactic este folosit în activitatea instructiv-educativă pentru a forma sau consolida anumite cunoștințe, priceperi și deprinderi. Învățând prin joc, copilul trebuie să se joace, să se distreze și jucându-se învață ce-i de învățat.

Jean Piaget a pus în evidență aportul jocului la dezvoltarea intelectuală a școlarului. De aceea, el susține că *„toate metodele active de educare a copiilor mici să furnizeze acestora un material corespunzător pentru ca jucându-se, ei să reușească să asimileze realitățile intelectuale care, fără aceasta, rămân exterioare inteligenței copilului”*.

La clasa pregătitoare, în practica educațională am folosit diverse metode moderne (active – participative). Datorită folosirii jocului didactic, am reușit cu succes să activez elevii în procesul instructiv-formativ. De asemenea, jocul contribuie la dezvoltarea gândirii, a spiritului de observație, a curiozității, a spiritului de investigație și independență precum și a spiritului creativ.

„Explozia stelară”- este o metodă de dezvoltare a creativității, similară brainstormingului, o modalitate de relaxare a copiilor si se bazează pe formularea de întrebări pentru rezolvarea de noi probleme si noi descoperiri. Începe din centrul conceptului și se împrăștie în afară, cu întrebări, asemeni exploziei stelare.

Obiective – formularea de întrebări și realizarea de conexiuni între ideile descoperite de copii în grup prin interacțiune și individual pentru rezolvarea unei probleme.

Cum se procedează:

Se scrie ideea sau problema pe o foaie de hârtie și se înșiră cât mai multe întrebări care au legătură cu ea. Un bun punct de plecare îl constituie întrebările de tipul: Ce?, Cine?, Unde?, De ce?, Când?. Am aplicat această metodă la poveștile copilăriei precum: “ Ursul păcălit de vulpe”,

“ Scufița Roșie “, “Fata babei și fata moșnegului “, etc. Această metodă poate fi aplicată la orice disciplină , la orice clasa.

Descrierea metodei –Pe steaua mare se scrie sau desenează ideea centrală. Pe 5 stelute se scrie câte o întrebare de tipul Ce?, Cine?, Unde?, De ce?, Când?, iar 5 copii din echipă extrag câte o întrebare. Fiecare copil din cei 5 își alege 3-4 colegi, organizându-se în cinci grupuri. Grupurile cooperează în elaborarea întrebărilor.

La expirarea timpului, copiii revin în cerc în jurul steluței mari și spun întrebările elaborate fie individual, fie un reprezentant al grupului. Elevii celorlalte grupuri răspund la întrebări sau formulează întrebări la întrebări. Se apreciază întrebările elevilor, efortul acestora de a elabora întrebări corecte, precum și modul de cooperare, interacțiune.

Jocul este antrenant pentru copii și acționează favorabil crescându-le performanțele și căpătând încredere în capacitățile lor, siguranță și promptitudine în răspunsuri, deblocând astfel potențialul creator al acestora. Așadar, jocul (nu joaca) este o treabă de maximă seriozitate și răspundere. Trebuie să-i acordăm toată atenția și să-l tratăm ca atare, pentru că nu este pierdere de timp, ci câștig de experiență mentală, fizică și socială. Sprijinit cum trebuie în deprinderea jocului, ferit de empiric și întâmplător, copilul va descoperi miracolul lumii înconjurătoare mai repede și mai temeinic, va ști să evalueze temeinicia utilizării timpului și să se despartă, treptat, cu încredere, de plăcerea de a se juca, pentru a pătrunde în răspunderile superioare ale muncii școlare.

Poate că e bine să ne amintim, atunci când suntem în fața vârstărilor pe care le modelăm, că vârsta lor este vârsta jocului, iar în activitățile didactice pe care le desfășurăm cu ei să fie folosite cât mai multe jocuri didactice și atunci... succesul este garantat.

Bibliografie

1. Cerghit, Ioan – Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri și strategii, Editura Aramis, București, 2002
2. Dumitru, I. Al. – Dezvoltarea gândirii critice și învățarea eficientă, Editura de Vest, Timișoara, 2000.
3. Cerghit, I. – Curs de pedagogie, Tipografia Universității București; 1988.
4. Cerghit, I. – Metode de învățământ, E.D.P., București; 2000.

Performanța școlară implică memorie și limbaj

Profesor - Coșa Elena Daniela

Liceul cu Program Sportiv „Szász Adalbert” - Tg-Mureș

Cu toții știm că memoria presupune nu doar senzații și percepții, ci chiar reprezentări. Când se vorbește despre memorie în psihologie, se poate face referire la: întipărire, fixare, realizare de conexiuni, recunoaștere de obiecte sau fenomene, reproducerea acestora, precum și legătura memoriei cu procesul învățării.

De asemenea ne este cunoscut faptul că limbajul este activitatea de comunicare realizată cu ajutorul limbii. Astfel că, limbajul necesită folosirea limbii de către fiecare individ în parte. Dacă ne-am lua după cele afirmate de către Rubinstein limbajul ar fi definit ca "limba în acțiune", definiție dată deoarece fiecare persoană se exprimă într-un mod aparte din punct de vedere verbal).

Deoarece cu ajutorul limbajului, se organizează și se realizează toate comportamententele umane, J. Piaget arată că dezvoltarea psihică este imposibilă în absența limbajului, deoarece el reprezintă un flux continuu de schimburi cu mediul. Fără limbaj noi oamenii am fi niște ființe foarte diferite, mai puțin competente din punct de vedere intelectual, creativ și comunicativ.

Limbajul e deosebit de important și eficient și în abordarea demersului didactic. Dacă ar trebui să exprimăm în termeni sociologici, eficiența memoriei și a limbajului, ea ar putea fi exprimată prin așa - zisul raport dintre "fluxul de intrare" și "fluxul de ieșire". Pe plan psihologic, eficiența constă în rezolvarea contradicțiilor dintre solicitările obiective (impuse din exterior) și nivelul de dezvoltare psihică la care a ajuns elevul până în momentul respectiv. Din aceasta perspectivă eficiența poate fi tradusă în succes sau insucces școlar. Dar nu trebuie ignorat faptul că deși succesul și insuccesul școlar îmbracă forme concrete de manifestare, acestea pot fi foarte diferite de la o situație la alta sau de la un elev la altul.

Dacă tulburările de limbaj pot determina o scădere a performanței școlare, tipul de memorie (auditivă sau vizuală - la care se apelează în funcție de stilul de învățare al elevului), produce performanță școlară.



Bibliografie

1. Druțu, I., 2002 - „Studii și cercetări în psihopedagogia specială”, Editura Umanitas, București
2. Șchiopu, Ursula și Verza, Emil, 1997 - “Psihologia vârstelor”, Editura Didactică și Pedagogică, București
3. Șchiopu, Ursula, 1997 - „Dicționar enciclopedic de psihologie”, Editura Babel, București
4. Verza, E., 1983 - „Disgrafia și terapia ei.”, Editura Didactică și Pedagogică, București

PROIECT DIDACTIC MODEL – ABORDAREA PREDĂRII ÎN SISTEM HIBRID

Autor: prof. învăț. primar Hilochie Claudia-Florentina

Școala Gimnazială Teliu – Structura Școala Primară Teliu-Vale

Proiectul didactic care va fi prezentat este un proiect adaptat cerințelor actuale de desfășurare a cursurilor școlare. Acest exemplu de desfășurare al orelor a fost realizat pentru abordarea predării în sistem hibrid, structura acestuia fiind diferită față de cea clasică utilizată până în momentul apariției pandemiei. Resursele utilizate sunt materiale diverse realizate cu ajutorul platformelor specifice.

Clasa: a II – a

Disciplina: Matematică și explorarea mediului

Subiectul lecției: Adunarea și scăderea numerelor naturale 0-1000, fără trecere peste ordin

Tipul lecției: mixtă (hibrid)

Competențe specifice:

1.4. Efectuarea de adunări și scăderi, mental și în scris, în centrul 0-1000, recurgând la numărare și/sau grupare ori de câte ori este necesar;

1.6. Utilizarea unor denumiri și simboluri matematice (sumă, total, termenii unei sume, diferență, rest, scăzut, scăzător, produs, factorii unui produs, cât, deîmpărțit, împărțitor, , =, +, -, ·, :) în rezolvarea și/sau compunerea de probleme;

Resurse utilizate:

- https://padletuploads.storage.googleapis.com/784125087/338c09f24331d18d95766849b15647c1/Ne_aminim_adunare_0_100.mp4
- https://padletuploads.storage.googleapis.com/784125087/07c06a68e29e785b482fab97066237ac/Adunarea_f_r_trecere_peste_ordin_0_1000.mp4
- <https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20II-a/Matematica%20si%20explorarea%20mediului/EDP/>
- <https://www.liveworksheets.com/dz1248455xe>
- <https://wordwall.net/ro/resource/6022970/adunarea-nr-nat-0-1000-fara-trecere-peste-ordin->
- <https://www.mentimeter.com/s/a58effcc81313a7b72cba1cb9711ac81/c976e06bc9fd>

**Bibliografie:**

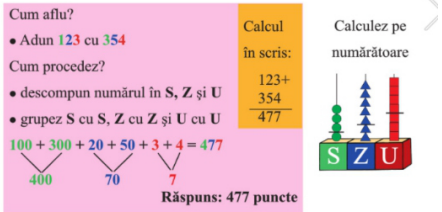
- ✓ Pițilă T., Mihăilescu C., *Matematică și explorarea mediului*, manual pentru clasa a II-a, EDP, 2018;
- ✓ Purcaru M.A.P., *Metodica activităților matematice și a aritmeticii pentru institutori/profesori din învățământul primar și preșcolar*, Editura Universității „Transilvania” Brașov, 2008.



Etapale lecției	Activitatea profesorului	Activitatea elevilor		Metode Resurse utilizate	Timp alocat
		Din sala de clasă	Din online		
Salutul	Voi pregăti începerea orei de matematică	Un copil din sala de clasă va saluta elevii de acasă.	Elevii de acasă vor saluta colegii de clasă.	Conversația	1'
Anunțarea temei și a planului de desfășurare	Se va anunța titlul lecției de matematică, <i>Adunarea și scăderea numerelor naturale 0-1000, fără trecere peste ordin.</i> Se va scrie titlul lecției pe tablă, iar copii îl vor nota pe caietele lor.	Elevii notează titlul pe caietele de matematică.	Elevii notează titlul lecției scris pe slide-ul ppt pentru ei.	Conversația Slide ppt	1'
Reactualizarea unor cunoștințe	Voi trimite copiilor de acasă link-ul unui filmuleț de reactualizare a cunoștințelor referitoare la operațiile în cunoscute în limitele 0-100. Pentru copii din clasă voi enunța câteva exerciții de calcul mintal.	Se vor efectua câteva exerciții de calcul mintal de tipul: „Care este suma numerelor 80 și 30?” „Care este diferența numerelor 24 și 9?” „Care este numărul cu 40 mai mare decât 80?” „Care este numărul cu 7 mai mic decât 15?” „Bunicul are 74 de ani, iar bunica este cu 4 ani mai tânără. Câți ani are bunica?” „Într-o curte sunt 2 rațe, o vacă, un purcel și o găină. Câte aripi sclipesc în	Urmăresc filmulețul trimis. https://padlet-uploads.storage.googleapis.com/784125087/338c09f24331d18d95766849b15647c1/Ne_aminitm___adunare_0_100.mp4	Conversația Exercițiul Exercițiile de calcul mintal Film	3'



		soare?" „Într-o curte sunt o găină, o vacă, un vițel, un pui și un purcel. Câte aripi sclipesc în soare?" „Într-o parcare sunt 4 mașini. Câte roți sunt în parcare?" „Ce operație facem când spun «micșorați»? Micșorați numărul 25 cu 25; pe 75 cu 25!" „La suma numerelor 20 și 40, adaugă 30 și apoi scade 10." Spuneți care este: - cel mai mic număr natural - cel mai mic număr natural impar - cel mai mic număr natural impar scris cu 2 cifre identice - cel mai mare număr natural scris cu 2 cifre - cel mai mare număr natural par scris cu 2 cifre - cel mai mare număr natural impar scris cu 2 cifre identice - predecesorul lui 20 - succesorul numărului 30 - 3 numere consecutive ➤ Ghicitori matematice: 1) În grădinița cu flori			
--	--	--	--	--	--

		Au înflorit douăzeci de bujori. Mai stau gata-mbobocite Cinci lalele rumenite. Câte flori eu voi avea În buchet când ți-l voi da? 2) Cinci degete am la o mână Cinci degete la altă mână. Câte degete vor avea Doi copii de vârsta ta?			
Prezentarea noului conținut	Se va prezenta atât copiilor din clasă cât și celor de acasă imaginea cu modul în care se adună numerele până la 1000.  Cum aflu? • Adun 123 cu 354 Cum procedez? • descompun numărul în S, Z și U • grupez S cu S, Z cu Z și U cu U $100 + 300 + 20 + 50 + 3 + 4 = 477$ Răspuns: 477 puncte Calcul în scris: $\begin{array}{r} 123+ \\ 354 \\ \hline 477 \end{array}$ Calculez pe numărătoare	Urmăresc explicațiile și își notează pe caiete.	Urmăresc explicațiile și își notează pe caiete.	Conversația Explicația Imagine	20'



	uploads.storage.googleapis.com/784125087/07c06a68e29e785b482fab97066237ac/Adunarea_f_r__trecere_pe_ste_ordin_0_1000.mp4 Elevii urmăresc acest film cu atenție.	Elevii deschid manualele la pagina 30 unde este prezentată lecția nouă, se vor discuta și rezolva exercițiile 2 și 3 la tablă, iar elevii vor transcrie pe caiete.	Elevii vor deschide manualele digitale, vor asista la discuțiile din clasă, iar mai apoi vor rezolva exercițiile prezentate sub forma jocului. https://manuale.edu.ro/manual_e/Clasa%20a%20II-a/Matematica%20si%20explorarea%20mediului/EDP/	RED Caiete Instrumente de scris Manuale (digital)	
Exersarea	Voi indica elevilor să rezolve individual exerciții diverse.	Elevii vor rezolva individual pe caietele de clasă exercițiul 3 și proglema 4 din manualul de matematică.	Elevii de acasă vor primi o fișă de lucru cu operații de adunare și scădere pe care o vor rezolva individual. https://www.liveworksheets.com/dz1248455xe	Conversația Exercițiul Manuale Caiete Fișă de lucru	12'
Lucrăm împreună	Prezint elevilor un joc interactiv wordwall, pe care îl vor rezolva împreună atât elevii de acasă cât și	Participă la desfășurarea jocului.	Răspund atunci când sunt numiți pentru efectuarea sarcinilor.	RED	5'



	cei din clasă. https://wordwall.net/ro/resource/6022970/adunarea-nr-nat-0-1000-fara-trecere-pesto-ordin-				
Evaluarea activității	Se vor face aprecieri asupra modului de în care au lucrat copii la această oră.	Vor prezenta impresii despre lecția de astăzi.	Elevii vor primi link-ul și codul unui mentimeter unde vor completa impresii despre ora de matematică de astăzi. https://www.mentimeter.com/s/a58effcc81313a7b72cba1cb9711ac81/c976e06bc9fd	Conversația	3'

Experiențe didactice din cadrul școlii online

Prof. Anca Ioana Șugar

Școala Gimnazială „Lucian Blaga” Satu Mare

Includerea în actul educațional a instrumentelor digitale a fost și în acest an școlar o adevărată provocare. Într-un peisaj educațional aflat într-o continuă schimbare, noi dascăli am avut menirea găsirii modalităților de lucru online potrivite nivelului de vârstă al elevilor. Această misiune a fost destul de anevoioasă pentru mine, având în vedere faptul că în acest an școlar am clasa I. Am fost nevoită să mă familiarizez cu instrumente digitale potrivite întregului demers didactic, astfel încât acestea să corespundă nevoilor elevilor.

Activitățile online din acest an școlar le-am desfășurat pe platforma Google Classroom. Transferarea activităților pe această platformă a fost o situație nouă, în care a trebuit să demonstrez competențe digitale pe care le-am dobândit prin participarea la cursuri de perfecționare continuă. Crearea claselor virtuale pe această platformă nu mi s-a părut deloc dificilă. Ceea ce a fost mai dificil a fost instruirea părinților pentru a-și putea sprijini copiii în învățare. Începutul a fost destul de greu, însă cu multă perseverență și dăruire din partea tuturor, am reușit să ne adaptăm și să realizăm sesiuni online de calitate.

Pe parcursul școlii on-line, m-am autoperfecționat continuu. Astfel am descoperit un instrument de lucru on-line foarte ușor de utilizat și foarte practic. Este vorba despre aplicația Jamboard. Aceasta este o tablă interactivă, care mi-a permis scrierea, adăugarea unor texte scurte, inserarea de imagini atât de pe internet cât și din galeria de imagini (poze) din propriul calculator. Majoritatea lecțiilor le-am pregătit folosind această aplicație pe care le-am susținut partajând ecranul în cadrul sesiunilor on-line de pe platformă. Aplicația Jamboard permite munca

colaborativă permițând profesorului să deschidă mai multe pagini în același timp, elevii putând lucra în echipe.

O altă caracteristică a acestei aplicații este partajarea materialelor realizate, care pot fi făcute publice sau să rămână vizibile doar pentru autor. De asemenea, lecțiile pregătite cu ajutorul acestei aplicații pot fi salvate în format pdf, ceea ce permite autorului stocarea lor în calculator și folosite la nevoie.

Pentru a menține interesul elevilor, m-am străduit să aduc noutăți în cadrul sesiunilor on-line. Astfel, în lecțiile de matematică, am folosit și tabla interactivă OpenBoard. Elevii au putut vizualiza mai bine exercițiile și rezolvarea problemelor.

Am descoperit apoi alte aplicații pe care le-am folosit pentru consolidarea cunoștințelor. Am utilizat aplicația *Wordwall* pentru crearea de resurse educaționale interactive. Datorită șabloanelor atractive care pot fi folosite pentru realizarea materialelor de tip wardwall, acestea sunt considerate de către elevi drept jocuri. Am creat jocuri pe această platformă, pe care apoi le-am partajat elevilor, în clasele virtuale de pe platforma Google Classroom.

În acest an școlar am avut prilejul de a desfășura activități on-line în cadrul unui proiect de parteneriat internațional cu o școală din Republica Moldova, în cadrul Proiectului Transfrontalier „Ursulețul de pluș”. Aceste întâlniri le-am realizat prin intermediul platformei Zoom. Evaluarea activităților din proiect, am realizat-o utilizând aplicația StoryJumper

Programul activităților din „Școala Altfel – Să știi mai multe, să fii mai bun”, le-am desfășurat tot în mediul online. Am ales cu grijă temele pentru această săptămână, astfel încât acestea să fie adecvate nivelului de vârstă al educabililor și să corespundă domeniilor de activitate prevăzute în Metodologia de organizare a Programului național „Școala Altfel”. Prin vizualizarea unor filmulețe, audieri muzicale, vizite virtuale, elevii au dobândit cunoștințe din următoarele domenii de activitate: Educație pentru sănătate, Educație ecologică, Educația pentru cetățenie democratică și drepturile omului, Educația pentru artă, dezvoltare personală. Pentru fiecare temă aleasă am inclus în planificare și activități practice.



Fiind aproape de încheierea unui nou an școlar compromis de pandemia provocată de coronavirus, consider că digitalizarea activității didactice a fost un proces care m-a dezvoltat profesional, însă privind educabilii, procesul instructiv-educativ „față în față” este cel îndrăgit de aceștia.

Experimentul real versus experimentul virtual în predarea fizicii

Profesor POPA GABRIELA

Colegiul Național "VASILE ALECSANDRI" Bacău

Fizica este știința care studiază mecanisme complexe de interacțiune, descrise de formule matematice și explică tot: de la formarea (ruperea) legăturilor interatomice până la apariția Universului. Lumea fizicii cuprinde o sferă enormă de cunoștințe care stă la baza tehnologiilor și civilizației moderne.

Cercetarea științifică, ca cel mai puternic instrument de cunoaștere, formează o unitate dintre teorie și practică. "Știința merge înainte pe două picioare numite teorie și experiment. Câte o dată este pus jos primul, altă dată celălalt, dar progresul continuu este făcut numai prin folosirea ambelor" (Millikan). Cercetarea științifică reprezintă unitatea dintre teorie și experiment. Rolul hotărâtor îi aparține practicii, iar rolul teoriei este conducător.

Fizica-știință este preocupată de stabilirea adevărilor științifice în legătură cu fenomenele naturale. Pentru aceasta fizica folosește ca metode de cercetare observarea fenomenelor, experimentul și generalizarea (teoria). Prin observare se face cercetarea fenomenului în condițiile sale naturale de desfășurare. Un experiment poate fi considerat ca experiment real, dacă acesta este realizat și studiat în condiții naturale. Iar, orice experiment care are drept scop studierea fenomenului respectiv în laborator (pentru stabilirea legăturilor, caracteristicilor fenomenului considerat), este totuși o reproducere a acestuia în condiții artificiale, aproape de cele naturale. Practica și experimentul (real sau de laborator) au de asemenea și rolul de izvor al cunoștințelor și scop al cunoașterii. Teoria se bazează pe prelucrarea datelor experimentale, obținute în procesul măsurărilor.

Fizica este o știință experimentală și nu una dogmatică: orice ipoteze, modele sau teorii se consideră ca valabile numai după testarea și confirmarea lor experimentală. De aceea, fizica ca materie școlară condiționează obținerea de rezultate bune prin folosirea experimentului ca principala modalitate de comunicare-asimilare a cunoștințelor, iar predarea - învățarea fizicii fără experiment are cam aceeași eficacitate ca și predarea - învățarea geografiei fără...hartă! Realizarea experimentelor în predarea fizicii (chiar și de un profesionist!) este dificilă din mai multe cauze, principalele fiind:

- lipsa de timp la lecție,
- dotarea parțială, insuficientă a laboratorului de fizică cu utilajul și aparatele necesare,
- unele aparate și echipamente produse pentru laboratorul școlar, după calitatea lor, mai degrabă aparțin de clasa substitutelor decât de cea a aparatelor testate metrologic, ș.a.

Dar, chiar și în cazul unei bune dotări a laboratorului de fizică cu cele necesare, orice experiment, inevitabil, cere mult timp pentru:

- pregătirea din timp a experimentului,
- realizarea experimentului la lecție,
- analizarea rezultatelor experimentale ș.a.

Experimentul de laborator, în general, urmărește realizarea intenționată a procesului sau fenomenului fizic studiat. Experimentul calitativ scoate în evidență doar aspectele principale în derularea unui fenomen sau a unei legi fizice, stabilește relațiile de tip cauză - efect.

Experimentul cantitativ urmărește în detalii desfășurarea în spațiu și timp a unor fenomene, procese, legi, legități, proprietăți ale obiectelor lumii reale. De data aceasta se stabilesc relații exacte între valorile mărimilor fizice caracteristice fenomenului respectiv.

Importanța și rolul experimentului de laborator în predarea-învățarea fizicii sunt incontestabile, deoarece acesta educă gândirea abstractă, analitică și cea sistemică, raționamentul deductiv și inductiv, creează deprinderi de observare a lumii înconjurătoare și de înțelegere a fenomenelor din natură. Cu toate acestea, una dintre problemele curente cu care se confruntă profesorul de fizică este dotarea laboratorului. Efectuarea unui experiment la lecțiile de lucrări de laborator frontale, necesită aparatură în număr mare de exemplare, iar o dotare bună ridică cu mult costurile în sistemul de învățământ.

Evoluția civilizației vine cu noi și noi tehnologii și mijloace de producere care asigură progresul continuu al omenirii. Învățământul, ca una dintre sferele importante și determinante în viața societății, nu poate ocoli progresul tehnico-științific. Astfel, acum, la început de mileniu III, sistemul de învățământ are la dispoziție cel mai puternic instrument de instruire și educație din istoria sa. Este vorba de calculator, care, folosind tehnologiile informaționale și ale comunicării, produce o revoluție în învățământul modern, aflat în impas din cauza exploziei informaționale, a volumului enorm de cunoștințe, acumulat pe parcurs de umanitate. Calculatorului îi revine un rol deosebit în modelarea, reproducerea și studierea fenomenelor, proceselor naturale, proceselor tehnologice prin realizarea experimentelor virtuale.

Modelarea fenomenelor, proceselor fizice, a experimentelor pe calculator este, desigur, un tip nou de modelare, nemaîntâlnit până nu demult în sfera învățământului. Rolul instalației experimentale îl îndeplinește calculatorul asigurat cu o programă specială, elaborată pornind de la modelul științific al fenomenului sau procesului fizic considerat. Iar programul de instruire este un produs intelectual pedagogic ce se transpune în programul computer rezultând astfel un produs informatic. Cele două tipuri de programe - de instruire și programul computer - constituie noțiunea de software (soft). Echipamentul electronic propriu-zis, care se numește hardware, asigură implementarea în practica de predare-învățare a celor două programe anterioare.

Un experiment virtual, ca și un experiment de laborator, are același scop de studiere a fenomenului respectiv în condiții, evident, la fel artificiale, acestea fiind create și realizate la un alt nivel calitativ, mai modern și pe un fundament științific riguros. Ca și experimentul de laborator, orice experiment virtual, realizat pe calculator, are la bază aceleași modele fizice, aceleași modele matematice (teoretice). De aceea, orice experiment virtual are, la fel ca și cel de laborator, rolul de izvor al cunoștințelor și scop al cunoașterii. Orice model fizic și orice teorie, propuse și utilizate în fizica - știință la fel pot fi testate și confirmate (sau infirmate) prin experimentul virtual respectiv realizat pe calculator.

La fel ca și experimentul de laborator, experimentul virtual calitativ stabilește relația cauză-efect, iar cel cantitativ stabilește, în baza măsurătorilor, relații exacte între mărimile fizice din modelul teoretic corespunzător obiectului sau fenomenului fizic studiat. Mai mult, la efectuarea măsurătorilor în experimentul virtual pot fi introduse (generate), în mod controlat, toate tipurile de erori întâlnite în experimentul de laborator, permițând astfel prelucrarea rezultatelor experimentale.

În predarea-învățarea fizicii experimentul virtual vine să diminueze sau să înlăture o parte din neajunsurile care apar la realizarea experimentului de laborator. Mai mult decât atât, experimentul virtual completează componenta experimentală a cursului de fizică. Experimentul virtual de calitate,

bine gândit și realizat pe baza modelului științific al fenomenului considerat, constituie o reelaborare originală a conceptului științific și este foarte aproape de experimentul de laborator.

Utilizarea experimentelor virtuale în predarea fizicii permite studierea fenomenului într-un fel idealizat prin înlăturarea (omiterea) factorilor secundari care, în experimentul real sau cel de laborator, de multe ori camuflează și denaturează manifestarea și esența fenomenului fizic ca atare.

Efectuarea experimentului virtual înlesnește elucidarea proceselor, fenomenelor și legilor fizice prin efectuarea aceluiași experiment în toată complexitatea lui. Această performanță poate fi atinsă numai dacă experimentul virtual e realizat pe calculator pe baza modelului fizic științific al fenomenului sau procesului studiat. Numai în acest caz experimentul pe calculator este aproape de cel de laborator și are o funcționalitate instructivă dublă: de experiment de cercetare și ca sursă de cunoaștere. Măsurătorile și calculele îi dau aplicației elaborate științifice un caracter practic, de finalitate în studiul fenomenului sau procesului respectiv. Efectuarea măsurătorilor în experimentul virtual înlătură plictiseala, provocată elevilor la utilizarea unor simulări simpliste, mult prea aproximative, ale fenomenelor fizice pe ecranul calculatorului. Mai mult ca atât, un experiment virtual cantitativ, elaborat pe bază științifică, poate fi folosit de către elevi sau studenți la verificarea experimentală a corectitudinii soluționării multor probleme de calcul la tema respectivă. Din motive expuse mai sus, această simbioză dintre experiment și rezolvarea unei probleme de calcul (la aceeași temă) este irealizabilă în cadrul laboratorului de fizică.

De multe ori, dispozitivele virtuale pot fi „proiectate” atât în variante echivalente cu cele din laborator cât și în variante nemaiîntâlnite în laboratorul real. De exemplu, studiul mișcării rectilinii uniform accelerate se face pe un plan înclinat virtual cu lungimi de până la 100 m, dimensiuni inexistente în laboratorul de fizică, dar întâlnite și utilizate în practică. Sau, una și aceeași tematică poate fi studiată pe calculator atât în condițiile terestre cât și în condițiile de pe oricare planetă a Sistemului Solar, care, pentru om, la fel prezintă un domeniu de cercetare și cunoaștere, ș.a.m.d.

Utilizând calculatorul, elevul/studentul, cu adevărat, studiază un model științific, teoretic al fenomenului. Dar aceasta nu înseamnă că modelul teoretic, realizat în varianta virtuală, nu poate fi adus aproape de cel real, prin introducerea și acțiunea unor factori colaterali sau suplimentari, adesea străini fenomenului studiat. Exemplu: calitatea figurii inelelor Newton, observate în laborator, depinde mult de starea suprafeței lamei de sticlă aflată sub lentila convexă. În aplicația virtuală calitatea figurii inelelor Newton, în mod controlat, poate fi "deteriorată" prin formarea diferitor asperități pe suprafața lamei optice. Această variantă a experimentului cu dispozitivul lui Newton nu are drept scop demonstrarea posibilităților calculatorului ca instrument. Scopul real este cunoașterea principiului fizic și însușirea unei metode optice, utilizată în practica metrologică la verificarea și aprecierea calității suprafețelor diferitor lamele.

Modelele interactive permit schimbarea în limite foarte largi a parametrilor și condițiilor experimentelor. Astfel, într-un timp scurt, modelând diverse situații (cele mai multe irealizabile în experimentul de laborator) se efectuează o investigație mai complexă a fenomenului considerat. Nici un experiment, în condițiile unui laborator real, nu permite un studiu atât de complex al fenomenelor optice (de interferență, difracție, etc.) după cum îl realizăm în experimentul virtual. Astfel, la studierea fenomenului de difracție a radiațiilor optice putem observa și studia figurile de difracție formate la trecerea luminii prin orificii de orice configurație și cu dimensiuni reglabile. Iar la studierea interferenței localizate –inelele lui Newton - avem posibilitatea realizării unui complex de cercetări (calitative și cantitative). Aici putem varia valorile a trei dimensiuni liniare ale schemei și dispozitivului

și a patru mărimi optice. Astfel de aplicații îi dau utilizatorului posibilități unice de realizare a unui studiu complex al fenomenului respectiv la nivelul de cercetare științifică. Iar cercetarea științifică, după cum s-a scris mai sus, reprezintă cea mai puternică și eficientă metodă în procesul de cunoaștere.

Modelarea pe calculator, experimentul virtual se aplică cu succes în cele mai diferite domenii științifice: în fizică, tehnică, biologie, medicină. Fizica ca disciplină e avantajată în utilizarea calculatorului la predarea - învățarea materiei de studiu. Durata demonstrării unui experiment virtual este doar de câteva minute, efectuarea unei lucrări de laborator ține de la 5 până la 20 minute, deci, se câștigă timp prețios la lecția de fizică, se mărește volumul de informație comunicat într-o unitate de timp, învățământul este centrat pe elev, care dobândește de unul singur propriile cunoștințe.

STIMULAREA GÂNDIRII CRITICE, COMPONENTĂ ESEȚIALĂ A PROCESULUI DIDACTICO-TERAPEUTIC DERULAT CU ELEVII CU CES

Prof. logoped Lăpușan Kinga

Centrul Școlar de Educație Incluzivă Beclean

Jud. Bistrița-Năsăud

Școala contribuie la modelarea personalității și la cultivarea gândirii critice. În întreaga operă de formare a omului a personalității sale, un rol important uneori chiar decisiv, îl au primii ani de școală. „Rădăcinile învățaturii sunt amare, dar fructele ei sunt dulci.” Proverbul aduce în discuție „gustul” pe care procesul de învățare îl poate avea. Utilizarea metodelor interactive de predare – învățare în activitatea didactică contribuie la îmbunătățirea calității procesului instructiv - educativ, având un caracter activ – participativ și o reală valoare activ – formativă asupra personalității elevului.

În cele ce urmează ilustrăm un proiect de activitate utilizat în cadrul terapiei tulburărilor de limbaj, prin intermediul căruia ne-am propus stimularea gândirii critice și dezvoltarea competențelor de comunicare a elevilor noștri.

Instituția: C.S.E.I Beclean

Clasa: Pregătitoare

Disciplina: Terapie și program de intervenție

Subiectul: Albă ca Zăpada

Tipul activității: evaluare corectiv terapeutică

Scop: - Îmbogățirea vocabularului, a imaginației. Stimularea gândirii critice.

Obiective operaționale:

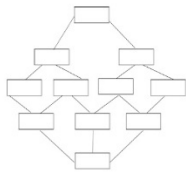
- O. 1 – să prezinte pe scurt povestirea, redând ideile principale
- O. 2 – să caracterizeze personajele pozitive și cele negative
- O. 3 – să compare personajele negative cu cele pozitive
- O. 4 – să-și imagineze o altă variantă de desfășurare a acțiunii
- O. 5 – să dea alt final povestirii

Strategii didactice:

- **Metode și procedee:** „Pălăriile gânditoare”, conversația, expunerea, descrierea, comparația
- **Mijloace didactice:** pălării colorate, flipchart, fișă metoda diamantului, jetoane personaje, lipici
- **Forme de evaluare:** evaluarea curentă
- **Metode de evaluare:** observarea sistematică, aprecierea verbală

Scenariul didactic

Momentele activității	Conținutul activității	Strategii didactice	Evaluare
		Metode/ Mijloace	
Moment organizatoric	Se creează un climat optim desfășurării activității.		
Captarea atenției	Voi prezenta elevilor pălăriile aduse și le voi cere să specifice culoarea fiecăreia.		
Anunțarea temei	Voi anunța tema: astăzi o să ne jucăm un joc cu aceste pălării magice, fiecare pălărie are puteri diferite. Voi solicita elevilor să povestească ceea ce scrie pe bilețelul din pălărie. Voi solicita elevilor să extragă din pălăria albă bilețelul; voi citi mesajul: povestește povestea „Albă ca Zăpada”. Astăzi vom povesti povestea „Albă ca Zăpada”	Surpriza Pălării colorate	
Desfășurarea activității	Pe rând elevii vor extrage bilețelele care se află în pălăriile de diferite culori și vor expune ceea ce se cere pe bilet (în pălării pot exista mai multe bilețele): Elevul care a extras bilețelul își va așeza pălăria albă pe cap și va povestea „Albă ca Zăpada”, dacă elevul se oprește colegul poate să continue povestea purtând el pălăria. Pălăria roșie specifică personajul preferat și îl caracterizează (De cine ți-a plăcut cel mai mult în poveste? Spune cum este.) Pălăria neagră critică atitudinea mamei vitrege Pălăria albastră spune cum este Albă ca Zăpada față de mama vitrega ; cum este vânătorul față de mama vitregă; spune cum sunt piticii față de mama vitregă – vor compara personajele. Pălăria verde , oferă variante; specifică ce se	Pălăriile gânditoare Expunerea Comparația Descrierea Conversația	Observare sistematică

Momentele activității	Conținutul activității	Strategii didactice	Evaluare
		Metode/ Mijloace	
	întâmpla cu Albă ca Zăpada dacă nu era vânătorul; - ce se întâmpla cu Albă ca Zăpada dacă nu ajungea la casa piticilor, ce se întâmpla cu Albă ca Zăpada dacă piticii nu o primeau în casă; - ce s-ar fi întâmplat cu Albă ca Zăpada dacă nu cumpăra cingătoarea și pieptenele; - cum o găsea mama vitregă, dacă oglinda i s-ar fi spart, etc. Pălăria galbenă găsește alt final textului: ce s-ar fi întâmplat dacă piticii nu veneau la timp acasă să-i scoată pieptenele și cingătoarea Albei ca Zăpada, -ce s-ar fi întâmplat dacă nu o vedea prințul, -ce s-ar fi întâmplat dacă Albă ca Zăpada ar fi înghițit numărul?, etc.	Expunerea	Aprecieri verbală
Feedback	Cer elevilor să completeze rebusul sub formă de diamant. Elevii răspund la întrebări așezând jetoanele la locul potrivit. - Cine este personajul principal? (Albă ca Zăpada) - Cine ia luat locul mamei lui Albă ca Zăpada? (Mama vitregă/vrăjitoarea) - Ce face vrăjitoarea ca să rămână ea cea mai frumoasă? (Trimite vânătorul să o omoare pe Albă ca Zăpada/ Otrăvește mărul/pieptenele) - La cine ajunge Albă ca Zăpada în pădure? (La pitici) - Cine a salvat-o pe Albă ca Zăpada? (Prințul)	Explicația diamantului Fișă metoda diamantului Integritate textului - metoda „diamantului” 	Aprecieri verbală Observarea sistematică
Evaluare	Se va specifica titlul poveștii; se vor prezenta personaje din poveste		Aprecieri verbală
Încheierea activității	La sfârșitul lecției fiecare elev va primi câte o medalie.		Aplauze

Bibliografie:

- ✓ Bocoș, M., (2013) Instruirea interactivă, Editura Polirom
- ✓ Roșan, A. (2015) Psihopedagogia Specială. Modele de evaluare și intervenție, Editura Științele Educației;
- ✓ www.didactic.ro