



REVISTA SIMPOZIONULUI INTERJUDEȚEAN

“Metode de predare – învățare – evaluare 2.0”

~ Ediția I ~

~ 29 Martie 2024 ~

***METODE DE
PREDARE – ÎNVĂȚARE – EVALUARE 2.0***

**REVISTA SIMPOZIONUL INTERJUDEȚEAN CUPRINS
ÎN C.A.E.J. 2023-2024, POZIȚIA 31**

Timișoara, 2024

Editor: Novacovici Georgeta Mirela

Copertă: Novacovici Georgeta Mirela

ISSN:

DIGITALIZAREA ÎN ȘCOALA DUMBRĂVIȚA – O PREOCUPARE CONSTANTĂ

Prof. Ioana Marcela Avrămuț
Școala Gimnazială Comuna Dumbrăvița

Prima ediție a Simpozionului „Metode de predare-învățare-evaluare 2.0” a avut loc în data de 13 aprilie 2024, gazdă fiind Școala Gimnazială Comuna Dumbrăvița. Ideea acestui simpozion a venit privind în urmă, spre pandemie și dincolo de ea, dar și din dorința de a colabora cu alți colegi și de a învăța de la ei. Voi începe cu o scurtă istorisire personală. Între anii 2006 și 2010, am făcut liceul la un colegiu de prestigiu din Oradea, unde, pe vremea aceea, aveam trei laboratoare de informatică, un laborator AEL și două proiectoare portabile. Erau începuturile predării asistate de mijloace TIC și generația mea a prins o deschidere a unei noi ferestre spre lume, unde am văzut, nu doar cu ochii minții, informația.

Cutiile acelea negre, pe care profesorii le cărau de la o clasă la alta, și mă chemau să îi ajut să le instaleze, mi-au marcat nu doar anii de liceu, ci și cariera de mai târziu. Intrând în învățământ, am ajuns la școli mici, unde exista un singur proiector, iar la altele, unde era mereu disponibil, nu prea era interes... Elevul din mine nu a înțeles niciodată „de ce”.

În 2015, am ajuns la Școala Dumbrăvița. Aici am găsit câteva proiectoare, două mobile, și încă două-trei montate în clase. Atunci am înțeles că mi-am găsit casa de la serviciu. Ani de zile am bătut la ușa domnului director și am cerut proiectoare și calculatoare, dar ritmul în

care creștea școala nu era același cu cel în care se puteau face achizițiile. În 2020, pandemia a surprins învățământul pe picior greșit, dar ne-a dat cel mai mare avânt de la Spiru Haret încoace. Școala a fost dotată cu laptopuri, proiectoare, boxe, microfoane și camere web. În toate clasele. Dar nu era destul... În 2022, printr-un proiect de bugetare participativă, inițiat de mine, numit ”Școala Smart”¹, locuitorii din Dumbrăvița au ales să cheltuiască 25.000 de lei din bugetul localității pentru a face o școală inteligentă. S-au cumparat 25 de table smart, imprimante 3D, camere video și laptopuri. Dar Școala Dumbrăvița crește cu minim 10 clase pe an, deci nu sunt destule. Anul acesta școlar, 2023-2024, am deschis primul laborator de informatică dotat cu laptopuri și printr-un proiect care a utilizat fonduri PNRR, Primăria Dumbrăvița a mai cumpărat 25 de table smart, precum și imprimante, camere de documente, laptopuri, camere video, boxe, adică tot ce e nevoie pentru o Școala Smart.

Următorul pas e un laborator VR! Dar căutăm modele de bune practici și asta este scopul simpozionului: să împărtășim ce am învățat noi și să vedem ce putem învăța de la colegii noștri. Invitatul de onoare al simpozionului a fost doamna conferențiar universitar doctor Gabriela Grosseck, cadru didactic al Departamentului de Psihologie al Universității de Vest din Timișoara. Doamna profesor este un pionier al educației digitale din România, având o experiență bogată în utilizarea TIC în educație (pentru predare, învățare și cercetare) și este preocupată de formarea studenților și a profesorilor, atât în medii față-în-față cât și

¹ <https://dumbravita decide.ro/budgets/1/investments/23>, consultat la 10.04.2024

online². Am considerat că expertiza și experiența dansei trebuie să îi inspire pe toți cei pasionați de utilizarea TIC în educație.

Pe această cale, doresc să le mulțumesc tuturor celor care au făcut posibil simpozionul, organizând sau participând la el. Însă Simpozionul și Școala Dumbrăvița nu ar fi putut fi posibile fără susținerea necondiționată a cetățenilor și mai ales a Primăriei Dumbrăvița și a Consiliului Local. În Dumbrăvița, puterea lui „împreună” se vede! Toți respirăm pentru educație, și mai ales educația 2.0!

METODE 2.0 FOLOSITE PENTRU DEZVOLTAREA LITERAȚIEI

Prof. Cons. Psih.Măguran Beatrice - CJRAE Timiș
Prof.înv.primar Icobescu Veronica - Școala Gimnazială Nr.2, Lugoj

Utilizarea tehnologiei în învățare, cunoscută și sub numele de tehnologie educațională sau e-learning, se referă la integrarea tehnologiilor digitale și a instrumentelor informatice în procesul de predare și învățare. Această abordare își propune să optimizeze procesul educațional, facilitând accesul la informații, creșterea interactivității și îmbunătățirea rezultatelor învățării. Există o varietate de modalități în care tehnologia poate fi folosită pentru a sprijini educația și învățarea, astfel platformele și sistemele de management al învățării permit instituțiilor de învățământ să organizeze cursuri online, să ofere materiale

² <https://fsp.uvt.ro/facultate/conducere-departament/cadre-didactice-psihiologie/conf-univ-dr-gabriela-grosseck/>, consultat la 10.04.2024

de studiu, să evalueze progresul elevilor și să faciliteze interacțiunea dintre profesori și elevi.

În timpul pandemiei, timp de o lungă perioadă cursurile s-au desfășurat online, ceea ce a determinat păstrarea acestui mod de lucru și astăzi ușurând astfel comunicarea interumană.

La Școala Gimnazială Nr.2, Lugoj se utilizează în multe situații pentru predare-învățare platforma Google Classroom, care a fost de un real folos pentru a facilita comunicarea dintre profesor și elev, sau chiar părinte, platformă pe care o utilizăm și în ziua de azi pentru a menține interacțiunea dintre cei 3 mari actori pe scena educației (elev, părinte, cadru didactic).

În proiectarea lecțiilor atât la Limba și literatura română, cât și la alte discipline folosim o multitudine de resurse și aplicații digitale integrate în învățare, cum ar fi cărți electronice, articole, tutoriale video și aplicații mobile, care sprijină învățarea și dezvoltă competențe necesare îmbunătățirii literației într-un mod interactiv și distractiv.

Canalul YouTube se poate utiliza prin distribuirea unor informații despre subiectul care reprezintă interes pentru clasă, astfel, cu ajutorul canalului de Youtube, la disciplina Limba și literatura română putem prezenta ghicitori, povești, desene animate, se pot organiza sesiuni de lectură cu întrebări și discuții ulterioare pe baza poveștilor vizionate.

La celelalte discipline platforma ne-a ajutat pentru a introduce elevii în subiectul lecțiilor, dar și pentru captarea atenției .

În cadrul orelor de Consiliere Psihopedagogică se folosesc o serie de scurtmetraje de pe canalul YouTube ca punct de pornire în discuțiile legate de subiecte de interes.

De exemplu, scurtmetrajul „Ian” se folosește începând cu clasa pregătitoare până la clasa a VIII-a pentru a promova o societate incluzivă. În urma vizionării scurtmetrajului elevii conștientizează că acei copii care au diferite dizabilități nu sunt diferiți - ei au aceleași nevoi ca toți copiii: nevoia de afectivitate, de siguranță, de apreciere, de încredere în sine și chiar de independență.

Ian este elev în clasa a-IV-a care, la fel ca majoritatea elevilor, vrea să se joace cu prietenii săi. Dar pentru că unii copii nu sunt obișnuiți cu cineva ca Ian – cineva care are paralizie cerebrală, folosește un scaun rulant și un computer pentru a comunica – îl hărțuiesc și nu îl includ în jocurile lor.

Acest filmuleț emoționant încearcă să demonstreze importanța incluziunii sociale – copiii cu dizabilități pot și trebuie să fie integrați în societate.

Alte scurtmetraje animate care pot duce la dezbateri interesante ar fi :

- „Micul Icar”- în urma vizionării acestuia putem porni o discuție pornind de la întrebarea :*Ce facem când lucrurile nu merg așa cum ne-am dori?*
- Animația „Naufragiatul” este un instrument interesant care poate sublinia abilitățile sociale la clasă.
- Scurtmetrajul „Podul” servește ca și punct de pornire atunci când se lucrează la concepte precum colaborarea, munca în echipă și empatia.
- „Piper” este o animație oportună pentru a introduce tema fricii de necunoscut și autoîmbunătățirea.

Povesti terapeutice pentru copii - „Fii tu însăți” (George W. Burns) abordează subiecte ca: lipsa încrederii în sine, autodenigrare (autosabotaj), disfuncționalitatea comparării cu ceilalți.

Aplicațiile digitale pot juca un rol important în dezvoltarea literației, oferind o gamă variată de resurse și instrumente interactive pentru îmbunătățirea abilităților de citire, scriere și comunicare. Aceste aplicații pot fi utile atât pentru copii, adolescenți, cât și pentru adulți.

Câteva dintre aplicațiile folosite la clasă sunt: WordWall, Quizizz, Livresq, Asq.ro.

Cu ajutorul platformei Quizizz putem crea teste de înțelegere a textului care a fost citit în cadrul orelor de curs, putem crea exerciții de consolidare a vocabularului, exerciții de gramatică și ortografie, activități de scriere creative (crearea de întrebări deschise care să-i încurajeze pe elevi să își exprime ideile și să își dezvolte abilitățile de scriere).

Pe platforma WordWall am creat jocuri educaționale care au reprezentat pentru copii o sursă de atracție, dar și de învățare. Acestea au ajutat la îmbogățirea vocabularului, la recunoașterea cuvintelor, dar și la înțelegerea unor concepte gramaticale într-un mod distractiv.

De exemplu, la lecția “Vrăjitorul din Oz”, de Frank L.Baum am creat un joc didactic conceput pe platforma WordWall, în care elevii trebuie să identifice trăsăturile personajelor din textul studiat. Deși acest exercițiu de identificare a trăsăturilor personajelor puteam să-l efectuăm cu ajutorul unei fișe de lucru, pentru elevi a fost mult mai atractiv acest mod de învățare.

Prin urmare, pentru a crește cititori pasionați e nevoie de o preocupare constantă din partea cadrului didactic. Acesta trebuie să

găsească în permanență noi metode prin care îi poate apropia pe copii de carte. Pentru că generațiile din ziua de azi sunt atât de apropiate de tehnologie a devenit necesar ca aceasta să fie cât mai prezentă în actul didactic.

APLICAȚII DIGITALE UTILIZATE ÎN PROCESUL INSTRUCTIV – EDUCATIV

Prof. Alina Bica
Școala Gimnazială Comuna Dumbrăvița

În ultimii ani teoria și practica educațională (atât în plan național, cât și internațional) este supusă unor schimbări structurale majore. Transformările s-au accelerat odată cu dezvoltarea noilor teorii ale instruirii în mediul digital. Ele continuă cu modernizarea metodelor existente de instruire, elaborarea unor forme și metodologii educaționale noi, diversificarea resurselor pentru învățare. Aceste transformări creează premise reale pentru automatizarea managementului tuturor formelor de instruire. Instruirea devine interactivă, universală, continuă, adaptată la ritmul individual de învățare, iar distanța dintre profesor și persoana instruită poate crește proporțional cu capacitățile sistemelor digitale de comunicare (Bordan et al., 2015).

În urma unui studiu făcut în ceea ce privește competențele digitale ale cadrelor didactice și utilizarea lor în procesul de predare – învățare – evaluare, s-a constatat că în cazul evaluării, cel mai des utilizate instrumente de către cadrele didactice sunt documentele de tip

text și prezentările electronice, care sunt utilizate de 52% și respectiv 50% din cadrele didactice chestionate. După cum arată informațiile colectate în cadrul focus-grupurilor, principalele obstacole în utilizarea instrumentelor TIC în procesul de predare – învățare – evaluare este lipsa echipamentelor necesare, dificultăți în elaborarea materialelor didactice complexe, lipsa unei formări autentice în domeniul elaborării anume acestui gen de materiale (Ciobanu, 2019).

În cadrul sondajului național realizat în cadrul Proiectului „Politici publice pentru educație (EDUPOL)”, 96,63% dintre profesori au răspuns că utilizarea tehnologiei educaționale reprezintă o modalitate de a crește atractivitatea disciplinei, în timp ce 75,94% au admis că sunt prea puțin pregătiți ca să folosească în beneficiul elevilor tehnologiile noi și emergente destinate proceselor educaționale (Ducu, 2018).

În acord cu cele prezentate mai sus și, ținând cont de noua tendință în educație în ceea ce privește desfășurarea învățământului la distanță (online), s-a constatat nevoia dezvoltării competențelor digitale pentru cadrele didactice, privind utilizarea în procesul de învățământ a platformelor digitale, dar și crearea de noi materiale didactice, utilizând mijloacele didactice digitale existente.

În acest context, aș propune conceperea unui program de formare privind dezvoltarea competențelor de evaluare didactică online, pentru cadrele didactice din învățământul primar.

În această perioadă am folosit la clasă platformele pe care doresc să le prezint și, astfel, am constatat efectul produs în măsurarea achizițiilor și cunoștințelor la disciplinele predate.

Selectarea experiențelor de învățare este esențială, motiv pentru care, ținând cont de diversitatea experienței de la clasă, aş putea recomanda folosirea a trei metode moderne de evaluare, care pot produce experiențe încurajatoare pentru elevi, benefice atât în contextul școlii online, cât și în cel al școlii tradiționale. Predarea, învățarea și evaluarea sunt susținute de metode și instrumente care conduc la un rezultat vizibil, care poate să fie aplicat și în alte contexte de învățare pe care profesorul le propune la clasă, dezvoltarea competențelor digitale ale cadrului didactic din ciclul primar privind utilizarea unor platforme de evaluare cu un conținut bazat pe metode de evaluare prin joc, chestionar și coduri QR.

Evaluarea reprezintă „actul psihopedagogic complex de stabilire a relevanței și a valorii unor prestații, performanțe, comportamente, procese etc., prin raportarea acestora la un sistem de indicatori de performanță, respectiv criterii și standarde prestabilite” (Bocoș & Jucan, 2017, p. 130). Cu ajutorul ei putem cunoaște efectele activității instructiv-educative, putem vedea mai clar progresul realizat de elevi și rezultatele acestora.

Evaluarea trebuie proiectată și realizată ținând cont de nevoile de formare ale elevului și centrate pe aspectele formative pentru a cultiva și susține interesul acestuia, a-l susține și motiva intrinsec să învețe.

Dezvoltarea competențelor digitale este o problemă actuală, curriculumul educațional îndrumă procesul educațional spre dobândirea unei formări de calitate, potrivit unui societăți informaționale (Condruz-Bacescu, 2019).

Studiile arată că tot mai mulți elevi au acces la gadget-uri, iar obiceiul de a le utiliza le influențează rezultatele școlare (Rusu & Tudose, 2019). Faptul că este în scădere vârsta la care copiii au acces la internet recomandă cadrelor didactice să „stimuleze dorința de cunoaștere și informare, creșterea interesului pentru materiile școlare prin adăugarea unor elemente complementare de pe Internet, identificarea și exersarea diferitelor pasiuni prin folosirea unor resurse, site-uri, filme sau tutoriale de pe Internet” (Salvați Copiii, fără an). Așadar, se impune utilizarea acestor mijloace și în mediul educațional, nu doar în activitatea de predare sau consolidare, ci și în cea de evaluare.

Educația asistată de calculator are efecte pozitive asupra rezultatelor elevilor. „Nu se poate spune că este mai bună decât educația clasică, dar poate fi o alternativă pentru succesul elevilor când infrastructura robustă nu e suficientă... materialele educaționale asistate de calculator îmbunătățesc și susțin dezvoltarea competențelor”(Karahoka et al, 2010).

Utilizarea calculatorului în procesul de evaluare are drept avantaje: obiectivitatea evaluării rezultatelor, feed-back imediat pentru elev și profesor, întocmirea diagnozei, expunerea independentă a cunoștințelor, diminuarea emoțiilor și atracția sporită a copiilor. (Chicioreanu, Ianos, & Danieliené, 2019). Metodele și instrumentele „alternative” introduc elemente noi de învățare, contribuie la dezvoltarea creativității, permit urmărirea progresului elevului, contribuie la apropierea dintre elevi și profesori, au o valoare educativă ridicată stimulează autoevaluarea. De asemenea, ele pot sprijini evaluarea producțiilor complexe ale elevilor.

Pe de altă parte, digitalizarea vine la pachet cu anumite provocări, atât la nivel de individ, cât și de comunitate (Petrasuc & Popescul, 2019), ca dezavantaje putând observa: costurile ridicate ale programelor de instruire/evaluare, reticența cadrelor didactice care nu țin pasul cu spiritul epocii și pericolul fraudei (Chicioreanu, Ianos, & Danielienè, 2019).

Utilizând mijloace tehnologice, atât de iubite de elevi, procesul de evaluare are loc cu o mai mare ușurință și cu un grad mai mare de implicare din partea acestora. Așadar, propun trei modalități de abordare a evaluării: evaluarea prin joc, evaluarea prin chestionare și evaluarea prin cod QR.

Evaluarea prin joc. Literatura de specialitate propune termenul *gamification* (Garcia-Sanjuan, 2018) pentru a evidenția caracteristicile unui joc în mediul virtual: acesta trebuie să crească experiența și cunoștințele utilizatorului, să creeze un cadru în învățare plăcut, să asigure participare activă, creșterea rezultatelor, să pună accent pe informație mai mult decât pe punctaj și să asigure o experiență însemnată și motivatoare. Această metodă este folosită cu precădere pentru a încuraja colaborarea între elevi.

Kahoot-ul este o platformă digitală gratuită, care are ca scop evaluarea unor conținuturi din mediul școlar și nu numai. Propunătorul trebuie să creeze un joc cu mai multe întrebări, cu diferite variante de răspunsuri, folosind diferite instrumente (imagini, clip video, diagramă, înregistrări audio) pe o anumită temă dată. Este de preferat ca acest joc să se aplice unui grup (nu individual), iar cei implicați vor răspunde la întrebări pe device-urile pe care le folosesc, în timp ce pe un ecran se rulează cerința cu variantele de răspuns. Printr-o asemenea evaluare se

promovează jocul ca metodă, starea de bine a elevului și impactul pedagogic care există datorită relaționării cu grupul respectiv, sau, în funcție de caz, jocul putându-se experimenta în locuri diferite.

Evaluare prin cod QR: Codul QR este o gamă de standarde de codare cu formă de bare bidimensionale (Wiki, 2018). Popularitatea acestui cod este dată de capacitatea de citire și înmagazinare a unui stoc mare de informații, ce pot fi accesate de orice posesor al unui device cu acces la internet. Aplicabilitatea și eficacitatea în procesul de evaluare este dată de faptul că poate oferi acces la resurse informaționale adiționale ale unei lucrări sau poate deschide ușa elevilor spre evaluarea cursului (Koreňová & Hvorecký, 2018).

Aplicația Plickers reprezintă o unealtă simplă care colectează datele imediat, folosind carduri pe care profesorul le împarte elevilor drept variante de răspuns, fără a fi necesară deținerea tehnologiei de către elevi. Elevii vor alege varianta potrivită poziționând-o la vedere astfel încât să fie scanată de profesor. În acest fel „profesorul știe imediat dacă clasa a înțeles conceptul prezentat” (Dusti D. Howell, 2017).

Evaluarea prin chestionare. O analiză a literaturii de specialitate evidențiază faptul că chestionarul s-a dovedit a fi o unealtă foarte eficientă deoarece determina elevii să fie mai atenți, mai implicați. Totodată, prezintă chestionarul drept benefic în special pentru elevii timizi și retrași. Aplicarea acestuia folosind mijloace tehnologice s-a dovedit a avea un efect mult mai benefic, fiind considerată de către elevi o opțiune motivantă pentru învățare (Raes, și alții, 2019).

Google Forms este o unealtă online ușor de folosit dacă toți elevii au acces la calculator. Pentru a putea completa chestionarul, elevii trebuie

să introducă un link. Reprezintă o modalitate de evaluare independentă, ce poate genera un raport cu răspunsurile elevilor. Este de asemenea, o unealtă care poate fi folosită atât în clasa online, cât și în cea face-to-face. Pentru a se preveni fraudă, posedă varianta prezentării întrebărilor amestecat, într-un mod diferit pentru fiecare elev în parte.

În concluzie, sarcina unui design pedagogic bun constă într-un rezultat de „echipă” ce trebuie să existe între toate celelalte aspecte ale curriculumului pe care îl predăm, metodele de învățare folosite, mediul de învățare ales și procesul de evaluare adoptat.

Referințe bibliografice

- Bocoș, M., & Jucan, D. (2017). *Teoria și metodologia instruirii. Teoria și metodologia evaluării*. Pitești: Editura Paralela 45.
- Bordan, V., Braicov, A., Corlat, S., Lupu, I., Sali, L., & Teleucă, M. (2015). *Experiențe de formare continuă a profesorilor preuniversitari de matematică și informatică: Studiu de caz. 3*, 201–209.
- Chicioareanu, T. D., Ianos, M. G., & Danielienė, R. (2019). Education and Modern Technologies, their Positive and Negative Impact. *The International Scientific Conference eLearning and Software for Education*, 185-192.
- Ciobanu, V. (2019). Competența digitală a cadrului didactic – imperativ al succesului în procesul predării-învățării disciplinei limba și literatura română. doi:<http://hdl.handle.net/123456789/1761>
- Condruz-Bacescu, M. (2019). The impact of digital Technologies on learning. *The Impact of Digital Technologies on Learning Vol.2*, 57-63.

doi:<https://proceedings.elseconference.eu/index.php?r=site/index&year=2019&index=papers&vol=33&paper=10477368877ec8d1e3fce3a322f4c183#>

- Ducu, C. (2018). *Integrarea tehnologiei în sistemul educațional românesc*. EduPOL, Asociația Centrul Syene pentru Educație.
- D. Howell, D. T.-R.-C.–1. (2017). D. Howell, D., Tseng, D. C., & T. Colorado-Resa, J. (2017). Fast Assessments with Digital Tools Using Multiple-Choice Questions. *College Teaching*, 65(3), 145–147. doi:10.1080/87567555.2017.1291489. *College Teaching*, 145-147. doi:10.1080/87567555.2017.1291489
- Karahoca, D., Karahoca, A., Karaoglu, A., Gulluoglu, B., & Arifoglu, E. (2010). Evaluation of web based learning on student achievement in primary school computer courses. *Procedia -Social and Behavioral Sciences*, 5813-5819. Retrieved from <https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1877042810009882?token=DE171E5D762C8F97EA7E2E15E5DDE5E50660AB0CBBEBE0865B044533D00FFC9B97B2329F8A8DEF9514874C14DFDD9524>.
- Koreňová, L., & Hvorecký, J. (2018, 4 2). Applying QR Codes in Facilitating Mathematics and Informatics Education. *International Journal of Research in E-learning IJREL*, pp. 33-44. doi:https://www.researchgate.net/publication/338880892_Applying_QR_Codes_in_Facilitating_Mathematics_and_Informatics_Education
- Petrasuc, A.-M. G., & Popescul, D. (2019). The Dark Side of Digitalization: Information and Communication Technology Influence on Human Learning Processes. *International and Scientific Conference. E-learning and Software for Education*, 116-123.

doi:<https://proceedings.elseconference.eu/index.php?r=site/index&year=2019&index=papers&vol=33&paper=87a2c0479fb81bbd95cd919d1a760af9>

- Raes, A., Vanneste, P., Pieters, M., Windey, I., Van Den Noortgate, W., & Depaepe, F. (2019). Learning and instruction in the hybrid virtual classroom: An investigation of students' engagement and the effect of quizzes. *Computers & Education Vol.143*. doi:<https://doi.org/10.1016 / j.compedu.2019.103682>
- Rusu, B., & Tudose, M. B. (2019). Student Perception Regarding the Use of Devices as Learning Tools. *International Scientific Conference. e-Learning and software for Education vol. 3*, 425-433.
- doi:<https://proceedings.elseconference.eu/index.php?r=site/index&year=2019&index=papers&vol=34&paper=91ca8db074da56f30384cddf363cc1cf>
- Wiki. (2018). https://ro.wikipedia.org/wiki/Cod_QR.

CREAREA CONȚINUTURILOR DIGITALE ÎN PROCESUL DE PREDARE ȘI ÎNVĂȚARE

Prof. Neciu Ileana
Liceul Tehnologic *Virgil Madgearu*

Cadrelle didactice au nevoie de o dezvoltare continuă a competențelor digitale. Competențele digitale reprezintă ansambluri dinamice de cunoștințe, abilități, deprinderi, atitudini și valori, formate și dezvoltate prin învățare, pe care le posedă un individ și care pot fi

mobilizate pentru a soluționa diverse probleme ce apar în procesul colectării, păstrării, prelucrării și diseminării informației prin intermediul tehnologiilor informației și a comunicațiilor. În acest context, apare necesitatea de a ține pasul cu multitudinea de provocări intervenite în procesul digitalizării sistemului educațional, însă materialele didactice rămân a fi instrumentele cheie în susținerea unui proces de predare-învățare atractiv și captivant. Modul respectiv prezintă un set de instrumente educaționale online care pot transforma materialele didactice tradiționale în conținuturi digitale. Pe măsură ce veți crea conținuturi digitale în procesul de predare-învățare cu ajutorul instrumentelor Coggle, Bookcreator, veți descoperi o varietate de posibilități a propriilor resurse digitale, precum: posterul interactiv, cartea digitală, hartă conceptuală, în care se integrează dinamic texte, date, obiecte multimedia proprii sau preluate din locații externe în resursele utilizate în dependență de necesitate.

Book Creator - o metodă simplă de a crea o carte digitală

Book Creator este o platformă prin care se pot crea cărți în format digital. Publicare: partajați-vă cartea online, descărcați-o ca fișier ePub sau imprimați-o ca PDF. Acesta va funcționa pe dispozitive care pot rula browserul Chrome sau Safari - astfel încât să includă Chrome bookuri, laptopuri /PC-uri Windows, tablete Android. Va trebui să utilizați unul dintre următoarele browsere: Google Chrome, Safari, Microsoft Edge. Pentru a crea o carte în BookCreator este necesar : 1. Să ne familiarizăm cu formatul cărții digitale; 2. Să ne gândim cum să alegem un font pentru desingul cărții digitale (fondalul, stilul și mărimea fontului); 3. Să intitulăm cartea, să ilustrăm coperta cărții; 4. Identificăm elementele pe

care dorim să le integrăm în carte: text, imagini, coloane sonore, video, link-uri externe (este recomandabil să le selectăm din timp); 5. Adăugăm paginile și conținutul cărții: 6. Publicăm cartea pe raftul bibliotecii: 7. Deschidem accesul cărții la publicul larg.

Un instrument util, îl constituie hărțile conceptuale (conceptual maps) sau hărțile cognitive (cognitive maps), care se definesc ca fiind o imagine a modului de gândire, simțire și înțelegere al educabilului, care le elaborează sau le analizează, la început mai simplu, apoi tot mai complex, devenind o procedură de lucru la diferite discipline, dar și o procedură inter- și transdisciplinară. Aceste hărți se pot utiliza atât în predare - învățare, cât și în evaluare, la toate nivelurile și toate disciplinele. Când sunt instrumente de evaluare presupun operații de analiză, identificare a semnificației conceptelor (prin procedura de ierarhizare), comparații, clasificări și raționamente. Integrând diferite tipuri de organizatori grafici în demersul didactic, facilităm structurarea conținutului informațional, vizualizarea mai clară a principiilor, ideilor, conceptelor și crearea legăturilor dintre acestea, sistematizarea atractivă a achizițiilor, mai ales pentru educabilii cu un stil vizual de învățare. Începând cu generația tehnologiilor Web 2.0, s-a inclus o caracteristică importantă și anume posibilitatea de a crea conținuturi digitale în mod colaborativ. În acest context, aplicația Web Coggle este apreciată pentru posibilitatea de a elabora rapid hărți cognitive și de a lucra în echipă, modificările fiind văzute în istoric sau chiar negociate în chat. Hărțile pot fi șterse, dublate, mutate, modelate, preluate din galeria publică, descărcate în diferite formate (.pdf, .png, text, mm) și în ele pot fi integrate forme geometrice, videoclipuri, imagini, peste 1600 de

pictograme sugestive, texte, linkuri. Procurarea unui abonament lunar de 5 sau 8 dolari, permite elaborarea hărților private (mai mult de 3), utilizarea întregii game de culori pentru ramuri, figuri geometrice și colaborarea doar în bază de link, fără a indica poșta electronică. În activitatea didactică, aplicația Web Coggle ne ajută să elaborăm, de exemplu o hartă a proiectului tematic, economisind timp enorm pentru includerea mai multor legături între subteme și tema zilei .

Platforma educațională este de un real folos atunci când dorim să colectăm feedbackul de la educabili sau părinții acestora, să folosim șabloane de acces pentru a realiza o comunicare bidirecțională eficientă, când dorim să propunem o sarcină pentru acasă, să sintetizăm informațiile la un anumit subiect, să oferim eventuale soluții pentru un studiu de caz, ș.a. .

Bibliografie

- Câmpean I.M., Metoda hărților conceptuale utilizate în procesul de învățământ.

ERA DIGITALĂ-METODE INTERACTIVE DE PREDARE A LIMBII ROMÂNE

Prof. învă. primar - Ștefănescu Ioana Mirela
Școala Gimnazială Nr 19 *Avram Iancu*, Timișoara

În era digitală, limbile se confruntă cu provocări și transformări majore. Limba română, o componentă esențială a identității naționale, nu face excepție de la această tendință. Așa cum valurile oceanului

sculptează coasta, așa și era digitală modelează limbile, introducând noi cuvinte și concepte, dar și punând în pericol unele aspecte tradiționale. Era digitală a adus cu sine o serie de schimbări semnificative pentru limba română. Internetul, rețelele sociale și tehnologia mobilă au facilitat introducerea unui flux constant de noi cuvinte și expresii, multe dintre ele împrumutate din engleză. Acestea variază de la termeni tehnici, precum “browser”, “software” sau “download”, până la expresii cotidiene, precum “like”, “share” sau “post”.

Cu toate avantajele pe care le aduce, era digitală prezintă și unele riscuri pentru limba română. Împrumuturile masive din alte limbi, în special din engleză, pot duce la o diminuare a purității limbii și a identității culturale. De asemenea, utilizarea excesivă a limbajului de chat și a abrevierilor poate avea un impact negativ asupra calității limbii scrise și vorbite, mai ales în rândul tinerilor.

Digitalizarea le oferă profesorilor de limbi numeroase instrumente și resurse pentru optimizarea experiențelor de învățare ale elevilor. Aceasta evidențiază, de asemenea, importanța competențelor digitale ale profesorilor. Comunitatea pentru școlile din Europa, eTwinning, oferă un context ideal pentru dezvoltarea competențelor într-o limbă modernă, în combinație cu utilizarea TIC. Aflați cum se optimizează învățarea limbilor și Predarea integrată a disciplinei și a limbii (Content and Language Integrated Learning, CLIL) în proiectele eTwinning din acest curs online (disponibil pentru studiu în ritm propriu).

Prezentările Power Point sunt deosebit de utile, dacă profesorul corelează în mod optim obiectivele lecției cu întreg conținutul acesteia. Acestea prezintă avantajul că permit o abordare multidisciplinară a unor

secvențe ale lecției, contribuind astfel la dezvoltarea capacităților cognitive și afective ale elevului. Bubbl.us (<https://bubbl.us>) este o aplicație simplă pentru crearea de hărți conceptuale colaborative online care pot fi stocate sau exportate ca imagini sau html, pentru a fi publicate pe blog sau în pagină web, pot fi printate sau trimise prin e-mail. Astfel, în dirijarea învățării, elevii pot fi provocați să completeze o hartă conceptuală în care să înscrie trăsăturile unui personaj dintr-un text studiat. La finalul completării, elevii vor fi solicitați să comunice felul în care au completat harta conceptuală colegului de bancă. Astfel, vor fi exersate și competențele de evaluare, iar elevii vor primi feedback rapid. Prezi (<http://prezi.com>) este o aplicație pentru crearea de prezentări non-lineare, cu posibilități ca: zoom, itinerar al prezentării, inserare de legături, imagini, videoclipuri, texte, fișiere pdf, desene. În momentul însușirii de noi cunoștințe, elevii pot fi solicitați să realizeze prezentarea unui scriitor, a operelor lui.

De la crearea unor bloguri sau resurse de tip wiki la dicționare și biblioteci on-line, există numeroase posibilități de utilizare a calculatorului în practica didactică. Concluzionând, putem spune că utilizarea tehnicilor și tehnologiilor informaționale computerizate, adică implementarea educației asistate de calculator, constituie calea pentru creșterea eficienței și asigurarea calității procesului de învățământ. Educația asistată de calculator necesită o riguroasă proiectare didactică (design instrucțional). Utilizarea noilor tehnologii (TIC) oferă profesorului mijloacele cu ajutorul cărora poate aborda într-o nouă perspectivă demersul educațional.

BIBLIOGRAFIE:

- Adăscăliței, A., Instruire asistată de calculator, Didactica informaticii, Editura Polirom, București, 2007.
- Cucos, Constantin, Informatizarea în educație, Editura Polirom, Iași, 2006.
- Dumbravă, Emil, Utilizarea calculatorului în studiul limbii și literaturii române în liceu, 2008.
- <https://school-education.ec.europa.eu/ro/insights/news/transforming-language-teaching-digital-era>

FILMORA

Prof. Albu Lucia
Școala Gimnazială Comuna Dumbrăvița

În perioada Pandemiei aveam clasa a IV-a și am încercat să predau în online așa cum predasem dintotdeauna, așa cum am învățat în școală, îndrumată de profesorii mei. Am constatat că investeam foarte mult timp în crearea de materiale, în noua împărțire a timpului, munceam mult mai mult pentru captarea atenției și motivarea elevilor. Elevii mei aveau device-uri foarte bune și le foloseau cu rapiditate, astfel metodele, procedeele de învățare și materialele didactice au suferit și ele actualizări. Am constatat că folosirea platformelor de învățare, utilizarea aplicațiilor, precum și realizarea proiectelor video de grup sau învățarea interactivă au lărgit sfera de cunoaștere a copiilor, au crescut gradul de motivare și autodeterminare, rezultatele au depășit așteptările mele.

Unul dintre cele mai utilizate a fost softul *Filmora*. Utilizarea lui într-o clasă de elevi poate fi extrem de benefică pentru dezvoltarea lor în

domeniul producției de video și a abilităților de editare. Iată câteva moduri în care acest software poate fi folosit într-un context educațional:

- ✓ **Proiecte video tematice:** Elevii pot folosi *Filmora* pentru a crea proiecte video pe teme specifice, cum ar fi prezentări ale unor subiecte din programă, rapoarte de carte, documentare școlare sau chiar scurtmetraje.
- ✓ **Jurnale video:** Elevii pot ține jurnale video pentru a înregistra experiențele lor de învățare și de viață. Acest lucru poate îmbunătăți abilitățile de exprimare și reflectare și le oferă o modalitate creativă de a-și exprima gândurile și ideile.
- ✓ **Proiecte de grup:** Software-ul poate fi folosit pentru proiecte de grup, în care elevii lucrează împreună pentru a crea prezentări video complexe sau filme scurte. Acest lucru îi poate ajuta să învețe abilități de colaborare și comunicare în echipă.
- ✓ **Concursuri de film școlar:** Organizarea unor concursuri de film în școală poate fi o modalitate excelentă de a încuraja creativitatea și inovația. Elevii pot folosi *Filmora* pentru a crea filme pe diverse teme și să le prezinte colegilor și profesorilor.
- ✓ **Proiecte de istorie sau cultură:** Elevii pot crea filme documentare sau prezentări video despre evenimente istorice, culturale sau sociale relevante pentru materia lor de studiu. Aceste proiecte pot îmbunătăți înțelegerea lor a subiectului și le pot oferi oportunitatea de a explora subiectele într-un mod creativ.
- ✓ **Promovarea școlii:** Elevii pot folosi *Filmora* pentru a crea materiale promoționale pentru școala lor, cum ar fi videoclipuri de prezentare,

interviuri cu elevi și cadre didactice sau reportaje despre activitățile școlare.

- ✓ **Exerciții de învățare interactivă:** Profesorii pot crea materiale video interactive pentru a explica concepte dificile sau pentru a oferi exemple practice. Elevii pot interacționa cu aceste materiale în timp ce învață și pot folosi funcțiile de editare ale Filmora pentru a crea propriile lor resurse educaționale.

În concluzie, utilizarea softului *Filmora* în clasă poate oferi elevilor oportunități valoroase de învățare și dezvoltare a abilităților lor de comunicare, creativitate și colaborare. Cu resursele și orientarea potrivită, aceștia pot crea conținut video captivant și educativ, care să îi ajute să își exprime ideile și să își îmbunătățească înțelegerea asupra subiectelor de studiu.

INOVAȚIE ȘI CREAȚIE ÎN ACTIVITATEA ȘCOLARĂ

Prof. înv. primar, Kokeny Iolanda Carmen
Liceul Tehnologic *Sfântu Nicolae* Deta

Educația poate beneficia de pe urma deschiderii către experiențele și proiectele concrete, a noilor instrumente și materiale de studiu, precum și a resurselor educaționale deschise (RED). 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.

În societatea contemporană, cu schimbări rapide și efecte imediate, educația și învățământul trebuie reînnoite, completate, adaptate, astfel încât putem vorbi despre o permanentă inovație și creație în activitatea didactică.

Obiectivul general este acela de a promova creativitatea ca factor cheie în dezvoltarea competențelor personale, antreprenoriale și sociale prin învățarea pe tot parcursul vieții dar și de a găsi strategii moderne folosite pentru asigurarea unei educații de calitate în învățământ.

Pentru elevi, școala viitorului trebuie să promoveze o educație de calitate și să fie axată pe valori în care elevii să creadă, în care să se regăsească, îndeplinind două condiții, fundamentale din punctul lor de vedere: școala viitorului trebuie să le placă și să fie eficientă.

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 calculatorului în procesul instructiv-educativ facilitează realizarea scopurilor didactice și idealurilor educaționale.

Formarea capacității de a utiliza calculatorul ,de a folosi internetul este benefică elevilor, atât în activitatea școlară cât și în cea extrașcolară, în plan cognitiv cât și psihic,prin relaționarea cu lumea oferită de aceste instrumente de lucru ale mileniului al III-lea.

Promovarea sănătății și a stării de bine a elevului determina de asemenea o dezvoltare optimă din punct de vedere somatic, fiziologic, mintal, emoțional, social și spiritual.

Este foarte important ca in formarea unui stil de viață sănătos pentru școlari să se pună accent pe :

- autocunoașterea și construirea unei imagini pozitive despre sine;
- comunicare și relaționare interpersonală;
- controlul stresului;
- dezvoltarea carierei profesionale ;
- prevenirea accidentelor și a comportamentelor cu risc pentru sănătate;
- prevenirea atitudinii negative față de sine și viață.

Nu toate școlile primare 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.

În prezent, abordarea integrată a tuturor aspectelor digitalizării serviciilor publice, inclusiv în domeniul educației, este asigurată de prevederile Strategiei Naționale pentru Agenda Digitală România 2020. Deși România dispune de conectivitate la internet cu o largă acoperire, încă sunt necesari pași pentru asigurarea tuturor resurselor și a unui cadru integrat pentru acces la o educație de calitate în era digitală.

Bibliografie:

- Ionescu M., Radu I., „Didactica modernă”, Dacia, Cluj – Napoca, 2001;
- Alois Gherguț, „Management general și strategic în educație”, Polirom, Iași, 2007;
- Cerghit Ioan, „Sisteme de instruire alternative”, Aramis, București, 2002.

MODALITĂȚI INTERACTIVE DE PREDARE – EVALUARE

Prof. Alexa Mihaela Adriana
Școala Gimnazială Nr. 7 “Sfânta Maria” Timișoara

Cadrelle didactice au deveni din ce în ce mai preocupate de nivelul de implicare al elevilor la ore. Profesorii caută tot mai multe metode interactive de predare pentru ca experiența copiilor la școală să fie una de impact asupra viitorului lor.

Trăim în era informației, cunoscută și ca era digitală, care este o perioadă din istoria omenirii caracterizată prin trecerea de la producția industrială la informație și computerizare, schimbând semnificativ modul în care oamenii interacționează între ei, dar și cu instituțiile publice și entitățile economice.

Progresele în tehnologia digitală au permis elevilor să aleagă ce, cum și când să învețe. Se străduiesc pentru o învățare personalizată care să se potrivească preferințelor și nevoilor lor individuale. O cultură a învățării independente se dezvoltă puternic atunci când oamenii se îndreaptă să continue să învețe.

Platforme de învățare online

Gimkit ajută profesorii să creeze experiențe memorabile de învățare pentru elevi. Gimkit este o platform game-show, unde elevii sau studenții se concurează prin răspunderea la întrebări prin intermediul dispozitivelor electronice. Gimkit funcționează prin crearea de quiz-uri create de profesori, dar și de către elevi. Gimkit este cunoscut pentru asemănarea cu Kahoot, un alt joc online, însă diferența adusă de către Gimkit este aceea de repetare a întrebărilor, lăsând posibilitatea de a răspunde corect.

Kahoot este un joc care este recunoscut pentru concurența dintre jucători. Asemenea Gimkit-ului, Kahoot se bazează pe crearea de quiz-uri. La finalul quiz-ului este arătat clasamentul dintre jucători, ce depinde de scorurile castigate prin răspunderea corectă și cât mai rapidă a întrebărilor. Cu cât răspunsul corect este dat mai rapid, cu atât se câștigă mai multe puncte.

ClassDojo încorporează experiențe de clasă din lumea reală într-un spațiu online și ușor accesibil. Elevii își pot împărtăși munca prin imagini și videoclipuri, iar părinții se pot implica și ei. Părinții se pot alătura clasei dvs. de pe orice dispozitiv pentru a fi la curent cu temele și feedbackul profesorilor. Faceți camere cu anumiți membri și porniți *Timp de liniște* pentru a le face pe alții să știe că studiezi.

ClassDojo se concentrează în principal pe funcțiile de chat și pe partajarea fotografiilor, mai degrabă decât pe jocurile și activitățile online de făcut în sala de clasă. Cu toate acestea, este excelent pentru a ține la curent pe toată lumea (profesori, părinți și elevi).

Ghidul cerului este o aplicație AR (realitate augmentată) care arată studenților tăi cerul în detaliu. Îndreptați orice dispozitiv, cum ar fi

un iPad sau un telefon, spre cer și identificați orice stea, constelație, planetă sau satelit. Acesta este un instrument excelent pentru a-ți aduce elevii în lumea din jurul lor și este potrivit pentru orice nivel de experiență.

Nori de cuvinte implică să le oferi elevilor o întrebare sau o afirmație, apoi să arăți cele mai populare răspunsuri. Cele mai frecvente răspunsuri sunt afișate cu fonturi mai mari. Aceasta este o modalitate excelentă de a vizualiza datele și de a vedea ce cred majoritatea studenților tăi. Este și distractiv!

Aplicații pentru evaluarea cunoștințelor

Utilizarea unor instrumente digitale poate transforma testarea cunoștințelor într-o activitate distractivă și interactivă, reducând anxietatea pe care mulți elevi o resimt atunci când aud cuvântul „test”. Aceste aplicații sunt folosite mai ales pentru recapitulări sau învățarea prin joc. Se recomandă precauție în cazul în care doriți să le utilizați pentru teste oficiale, la care elevii vor fi evaluați printr-o notă în catalogul școlar, deoarece pot apărea dificultăți tehnice.

Kahoot! este un instrument foarte bun pentru testarea cunoștințelor tuturor elevilor, în timp real, la curs. Este nevoie de prezența profesorului pentru ca elevii să vadă întrebările. Alte aplicații, precum **Educaplay**, **Quizizz** sau **LearningApps**, pot fi utilizate atât la curs, cât și în afara lui (de exemplu, ca temă de casă), deoarece pot fi accesate oricând printr-un link oferit de profesor. **Quizlet** permite crearea de *flashcards*, niște cartonașe foarte utile pentru procesul de învățare, deoarece elevii se pot autoevalua și pot decide ce informații necesită aprofundare.

Aplicații pentru gândire creativă/exerciții de imaginație

Scopul școlii nu este numai acela de a dobândi informații din diferite domenii, ci și acela de a le permite elevilor să gândească critic, să își exprime opiniile sau sentimentele într-un cadru sigur și să formeze relații. Din acest motiv, vă punem la dispoziție două instrumente digitale care pot facilita atingerea acestor scopuri: **Padlet** și **Checkin**.

Padlet le oferă elevilor posibilitatea de a lucra în echipă și de a aduna idei în timp real, eliminând unele probleme care apar, de obicei, în mediul fizic (inhibiția sau frica de a fi judecat, nevoia de a aștepta să ne vină rândul să vorbim). Fiind o aplicație pentru gândire creativă, poate fi utilizată în diferite moduri, scopul depinzând doar de creativitatea profesorului. **Checkin** este un instrument care generează întrebări ce pot fi folosite pentru a destinde atmosfera sau pentru a-i ajuta pe elevi să se cunoască mai bine între ei.

Copiii de azi s-au născut și cresc în generația digitală. Sunt obișnuiți să urmărească videoclipuri, să caute răspunsuri online și să preleveze digital informații din diverse surse. Aproape toți copiii au un smartphone în buzunar, care le permite să acceseze informații oricând și oriunde.

Astfel, copiii sunt mult mai familiarizați cu tehnologia și le este mai ușor să asimileze informațiile prezentate cu ajutorul ei, de aceea aceștia s-au adaptat destul de rapid la învățământul la distanță, deoarece pentru ei tehnologia este atractivă, iar descoperirea de instrumente digitale care să îi ajute să învețe mai ușor reușește să îi capteze pentru o perioadă mai lungă de timp și să îi facă mult mai implicați în procesul de predare-învățare-evaluare.

În concluzie, tehnologia este un plus pentru educație, deoarece reușește să îi țină pe copii mai mult timp focuși pe subiectul care se predă, iar experiența lor în procesul de învățare-evaluare este mai atractiv și distractiv, ceea ce face ca timpul alocat pentru educație să fie petrecut cu plăcere.

INTERACTIVITATE EDUCAȚIONALĂ ÎN MEDIUL ONLINE

Prof. Gabriela Florea
Liceul Tehnologic *Virgil Madgearu*, Roșiori de Vede

Contextul actual a accelerat, fie că ne-am dorit sau nu, procesul de învățare online. Chiar dacă mulți dintre elevi și profesori nu au fost pregătiți pentru asta, unii nici nu și-au dorit, acum predarea prin intermediul internetului a devenit o necesitate. Sigur, nevoi sunt multe. Sunt copii care nu au suportul de lucru și nici acces la internet. Sunt profesori care nu știu cum să adapteze predarea clasică la cea din mediul online. Sunt și cei care nu știu ce platforme educaționale online pentru elevi sunt mai ușor de folosit și mai practice. Pentru ultima problemă am întocmit noi o listă cu câteva dintre cele mai utilizate astfel de platforme.

Google Classroom este una dintre platformele recomandate de Ministerul Educației pentru lucrul online cu elevii. Aceasta oferă posibilitatea atât profesorilor, cât și elevilor, să încarce materiale, să posteze diverse anunțuri și, special pentru profesori, să dea note

materialelor lucrate de elevi și încărcate aici. Pentru utilizarea Google Classroom este nevoie de conturi Google pentru toți utilizatorii, precum și de activarea licenței Google.

Aplicația a fost lansată în anul 2014 și este folosită în prezent de peste 20 de milioane de profesori și elevi din întreaga lume. Are o interfață disponibilă și în limba română, poate fi utilizată atât de pe computer, cât și de pe un dispozitiv mobil cu sistem Android sau iOS, pot preda mai mulți profesori, se pot pregăti cursurile în avans și se comunică cu elevii în timp real.

Microsoft Teams este o platformă ce beneficiază de un spațiu de lucru bazat pe chat.

Profesorii:

- pot forma rapid clasele;
- pot împărtăși cu elevii materialele didactice;
- pot posta anunțuri;
- pot împărți clasele în grupuri mai mici pentru ca aceștia să poată lucra în grupuri la diverse proiecte;
- pot crea, distribui și evalua teste;
- pot transmite și evalua temele elevilor.

Edmodo este o platformă ce permite gestionarea claselor și a activităților de învățare, aceasta permițând și înscrierea părinților, facilitând în acest fel comunicarea mai eficientă a celor 3 părți implicate. Numărul de activități permise părinților este însă limitat.

Edmodo este o platformă gratuită, accesibilă de pe orice fel de dispozitiv și permite profesorilor și elevilor să transmită documente de lucru sau chestionare, să discute despre activitățile educaționale, teste sau

alte informații esențiale în funcționarea unei clase. Oferă un mediu de lucru controlat în care profesorul are posibilitatea de a vedea orice mesaj sau conținut distribuit de oricare dintre membrii clasei. Se pot transmite atât materiale text, cât și link-uri sau materiale video. Dezavantajul față de alte platforme este faptul că Edmodo este disponibil doar în limba engleză, astfel încât pentru unii utilizatori s-ar putea dovedi complicat de folosit.

Easyclass este și ea pe lista cu platforme educaționale online pentru elevi recomandată de MEN. Platforma poate fi utilizată în mod gratuit, are o interfață intuitivă, asemănătoare cu cea a Facebook și le oferă profesorilor posibilitatea de a transmite teme și de a le reaminti de evenimente esențiale precum predarea temelor sau apropierea unor teste. Deasemenea, elevii pot posta, la rândul lor, materiale sau pot discuta pe marginea temelor de la clasă.

Intuitext oferă gratuit 2 platforme educaționale online pentru elevi. Școala Intuitext este dedicată profesorilor și elevilor din ciclul primar și gimnazial și poate fi folosită atât pentru învățare, cât și pentru evaluare. Examenul tău este o platformă ce ajută elevii să se pregătească pentru Evaluarea Națională din clasa a VIII-a, la Limba Română și Matematică.

Ambele platforme:

- respectă programa școlară;
- sunt avizate de Ministerul Educației Naționale;
- prezintă explicații și simulări menite să ajute elevii să înțeleagă mai ușor diferite concepte;

- prezintă modele de rezolvări ale diverselor probleme, pe etape, cu explicații la fiecare pas efectuat;
- prezintă teste ce ajută elevii să-și verifice cunoștințele.

Aplicația Zoom este una dintre cele mai utilizate pentru comunicarea în timp real. În varianta gratuită permite organizarea orelor cu până la 500 de participanți. Profesorii și elevii au posibilitatea de a interacționa în timp real, în mod video și permite și crearea unei table virtuale interactive. Este disponibilă atât pentru computer, cât și pentru dispozitive mobile cu sistem de operare Android sau iOS.

Zoom oferă multiple posibilități de interacțiune:

- profesorul poate transmite informații cu ajutorul share screen;
- lecțiile pot fi înregistrate;
- se utilizează o tablă virtuală;
- lecțiile se salvează automat în cloud și pot fi revăzute;
- clasa virtuală poate fi securizată;
- pot fi accesate diverse clipuri educaționale de pe Youtube sau alte platforme;
- profesorul poate utiliza sau restricționa, după caz, chat-ul interactiv;
- în timpul predării profesorul poate opri sunetul venit de la elevi pentru a facilita explicațiile fără întreruperi.

Bibliografie

- Karthwohl 2002 – David Karthwohl, A Revision to Bloom's Taxonomy. An Overview, în Theory into Practice, volum 41, nr. 4, The Ohio State University, p. 212-218
- Web 2.0 Tools in Teaching and Learning, postat pe teaching.pitt.edu/blog/web-2-0-tools-inteaching-and-learning/,

- Web 2.0 tools that correlate with the revised Bloom's Taxonomy, disponibil pe Web 2.0 for the Classroom, web20fortheclashroom.wikispaces.com/Revised+Bloom%27s+Taxonomy.

EDUCAȚIA ȘI MEDIUL DIGITAL – REVOLUȚIA MODULUI DE ÎNVĂȚARE

Huțu Luca Ioan, Clasa a VII-a C
Școala Gimnazială Comuna Dumbrăvița

Pentru unii elevi, tehnologia este mult prea bine cunoscută, cu partea ei pozitivă, dar și cu cea negativă. Totuși, într-o lume în continuă schimbare, în principal în privința aspectului digital, elevii care nu își dezvoltă de la bun început o anumită deprindere legată de mediul virtual pierd multe oportunități pe care acesta la oferă.

De la sistematizarea informațiilor prin intermediul unei diagrame de tip mind-map, folosirea diverselor aplicații sau website-uri pentru învățarea unei limbi străine sau chiar folosirea unui editor de text precum Word sau Google docs la utilizarea unei aplicații de realizare de prezentări de tip Powerpoint sau Excel, mediul digital oferă diverse opțiuni perfecte pentru dezvoltarea elevului și pentru realizarea temelor și a proiectelor într-un mod inteligent, diferit și detaliat. Pas cu pas, voi menționa câteva aplicații, programe, website-uri care, după părerea mea, pot ajuta profund nu doar la realizarea obiectivelor propuse, dar și la sporirea interesului elevilor în subiectul menționat.

Probabil că numele Duolingo vă este deja cunoscut. Sau poate este prima dată când auziți despre această aplicație. Principalul obiectiv

al acesteia este susținerea procesului de învățare a unei limbi străine, prin exerciții de diferite dificultăți care acoperă diverse teme, povestioare care îmbunătățesc vocabularul și exerciții de vorbire, în care se testează pronunția cuvintelor. Aplicația nu este perfectă pentru învățarea unei limbi noi, dar poate juca un rol important în stârnirea curiozității elevilor prin diversele misiuni, premii, concursuri și, caracteristica mea preferată, „streak-ul”, un sistem care ține cont de fiecare zi în care este realizată o lecție, astfel stimulând dorința de a exersa în fiecare zi pentru a menține un scor mare. De asemenea, aplicația permite crearea unei săli de clasă în care un profesor poate invita elevii pentru a le încredința diverse obiective în învățarea unei limbi noi. Fiecare nouă limbă învățată aduce o gamă largă de posibilități, oportunități și mai ales o nouă vedere asupra lumii... într-o limbă nouă. Deși aplicația nu te va învăța singură o limba străină, este un suport excelent pentru orele de franceză de la școală, spre exemplu.

Recent, la o oră de limba și literatura română, ne-a fost recomandată, mie și colegilor mei, o aplicație web de un caracter foarte practic, numită Coggle. Coggle se focusează pe realizarea unor anumite diagrame cunoscute sub numele de Mind Maps. Crearea unui cont pe Coggle este un proces foarte simplu: folosirea e-mailului personal sau de școală. Acest lucru înseamnă că nici măcar nu trebuie să îți minte o parolă sau un username pentru noul cont creat. Există diverse tutoriale pentru realizarea diagramelor cu acest soft, dar eu îl consider destul de intuitiv. Pornind de la un chenar principal poți adăuga diverse ramuri, fiecare cu opțiuni specifice de personalizare. Se pot adăuga stickere, linkuri sau imagini și se pot forma numeroase alte ramuri de la care pot

porni alte idei. De asemenea, există un mod de prezentare care permite trecerea pas cu pas prin informațiile notate în diagramă. Un simplu click pe un chenar sau o ramură va determina apariția următoarei idei, fapt care ajută la menținerea atenției și evitarea dezorientării audienței. Dar cu ce scop putem utiliza aceste diagrame?

Diagramele de tip Mind Map sunt un mod foarte ușor de a rescrie informația și de a o vizualiza, sistematiza și memora mai ușor. Pot fi folosite pentru structurarea unei lecții, a unor teoreme sau legi, a unor repere gramaticale, lingvistice, istorice, politice, culturale, până la structurarea unei simple liste de cumpărături sau a unui program de zi. Aceste hărți mentale nu ajută doar prin faptul că organizează informațiile la un nivel mai simplu de reținut pentru elevi, ci îmbunătățesc și dexteritatea elevului în folosirea unui program soft, hrănesc creativitatea și dezvoltă răbdarea.

Realizarea unei hărți mentale la o scurtă vreme după însușirea unei lecții poate fi un mod foarte ușor de a ancora în creier informația recent procurată. Adevărul este că orice informație are o durată limitată până când creierul nostru o consideră inutilă și începe să o curețe din mintea noastră. Un Mind Map poate fi, într-un astfel de caz, ca un semnal de alarmă care comunică creierului nostru faptul că această bucată de informație joacă un rol important și trebuie reținută. Totuși, chiar și după uitarea informației, un Mind Map poate reîmprospăta cunoștințele însușite³.

³ Audrey Akoun, Isabelle Pailleau, *Învață altfel cu pedagogia pozitivă*, Editura Didactica Publishing House, București, 2017, pp. 138-160.

Să luăm, de exemplu, teoremele și formulele legate de triunghiul dreptunghic. Sau să ne gândim la cazurile substantivului sau chiar la un text literar. Realizarea unui mind map după predarea lecției poate fi o temă opțională dată de profesor sau o acțiune realizată din proprie inițiativă de către elev.. În primul rând, elevul își va consolida informațiile legate de materia predată. Ulterior, înaintea unei lucrări, de exemplu, elevul se poate întoarce la diagramă pentru ca să-și sublinieze informațiile utile, în loc să le caute prin manual sau prin caiet, unde se adaugă multe alte cuvinte care pot îngreuna sarcina creierului de a reține acel mic detaliu important.



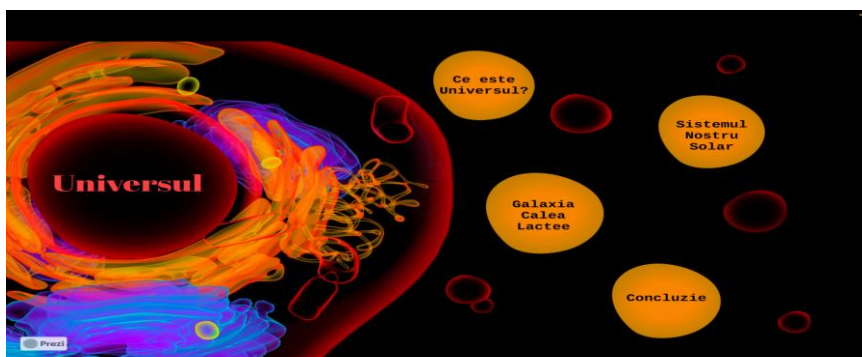
Am vorbit despre *Diagrama*, o aplicație perfectă pentru asistarea elevilor la studiul unei limbi străine. De asemenea, am vorbit despre Coggle Mind Maps, metode inteligente de sistematizare și consolidare a informațiilor. Acum, doresc să menționez clasică lucrare de tip prezentare PowerPoint.

Mult îndrăgitul și cunoscutul Microsoft Office PowerPoint este o aplicație excelentă pentru redarea informațiilor într-un cadru școlar, de business sau într-o lucrare de admitere. Aplicația permite utilizatorului să realizeze diferite prezentări care au la bază text, dar pot fi dezvoltate prin utilizarea imaginilor, linkurilor, formelor, sunetelor, tranzițiilor și animațiilor.

Diferitele aplicații PowerPoint din suitele office, împreună cu Google Docs și Keynote, sunt perfecte pentru realizarea unor prezentări bune, dar simple. Pentru a crea prezentări cu adevărat speciale vă recomand să faceți cunoștință cu două aplicații excelente de realizare de prezentări digitale, Prezi și Genially.

Voi începe cu niște informații despre prima aplicație menționată, Prezi. Similar cu Coggle, Prezi este o aplicație web care permite realizarea unor prezentări detaliate și sugestive. Prezentările preiau o formă diferită față de cele din aplicațiile de tip PowerPoint, fiind structurate pe secțiuni care, la o apăsare, se măresc și oferă informații suplimentare. Aceste secțiuni pot fi personalizate sau utilizate direct din librăria de template-uri Prezi. După cum am menționat mai devreme despre modul de prezentare care se regăsește în Coggle, veți observa faptul că Prezi folosește un sistem asemănător, permițând ca prezentatorul să capteze atenția ascultătorilor pe informații specifice, fără a supraîncărca și a dezorienta.

Desigur, această aplicație prezintă și opțiuni diferite de font, inserare de forme, animații, grafice, tabele, linkuri, stickere și GIF-uri. Toate aceste lucruri formează o aplicație foarte utilă pentru realizarea unor prezentări captivante și ușor de urmărit. Mai jos se poate observa un exemplu de prezentare Prezi, prima mea lucrare realizată cu această aplicație. Cu toate acestea spuse, să trecem la ultima noastră aplicație prin care educația poate fi revoluționată, Genially.



Acum, pentru ultima informație pe care o voi acoperi, voi călca într-un teritoriu necunoscut, dar unul care cu siguranță mă ademenește. Această aplicație poartă numele de Genially și este încă o opțiune asemănătoare cu Prezi, bazându-se pe scheletul PowerPoint. Genially permite crearea unor prezentări interactive, folosind din nou ideea bulinelor, baloanelor sau chenarelor de informații care se deschid la un click și permit focusarea atenției ascultătorilor asupra materialului prezentat.

Prezentările realizate în Genially pot conține și teste de evaluare a cunoștințelor însușite, care pot acționa ca un bun mod de a verifica atenția elevilor sau a colegilor după realizarea prezentării. În plus, Genially permite și includerea clipurilor audio, care pot servi ca metode de a oferi informații suplimentare, gata înregistrate și accesibile la apăsarea unui buton.

Exact ca și Prezi, această aplicație permite folosirea unor tematici de prezentare gata definite, dar și crearea unor tematici personale. După părerea mea, pe lângă faptul că aceste prezentări permit, ca și diagramele, sistematizarea unor informații și trimiterea acestora mai departe, ele dezvoltă profund și creativitatea și simțul estetic al unui elev.

Concluzionând asupra aplicațiilor Prezi și Genially, eu consider că sunt o metodă interesantă de a aborda temele și proiectele date de profesor la clasă, fiind în multe privințe superioare prezentărilor clasice

realizate pe hârtie. Acestea dezvoltă creativitatea, deprinderea în mediul digital și pot fi prezentate într-un mod mult mai ușor decât o prezentare realizată pe hârtie.

Și, într-un final, ne-am terminat aventura prin lumea educației virtuale. Digitalul oferă o cantitate enormă de opțiuni atât pentru elevi, cât și pentru profesori. De la diferitele aplicații suport de studiu, până la aplicațiile de tip PowerPoint, Word și Mind Mapping, lumea virtuală nu a fost niciodată atât de utilă pentru tinerii elevi sau studenți care se află astăzi în școală. Împreună putem să declanșăm o revoluție. Împreună, putem să schimbăm lumea, schimbând baza fiecărei persoane: **Educația**.

Bibliografie:

1. Pagină principală Duolingo - <https://www.duolingo.com/>
2. Pagină principală Coggle - <https://coggle.it/>
3. Exemplu de diagramă realizată în Coggle - https://coggle.it/diagram/ZfxrUKL0bmg_m9CP/t/moara-lui-c%C4%83lifar/d20e9d381cd1e4dba48fb0a80acfd38a57a4c3472e44443856de69559fd73b1e
4. Pagină principală Prezi - <https://prezi.com/>
5. Pagină principală Genially - <https://genial.ly/>
6. Prezentare introductivă Genially - <https://view.genial.ly/5703eaa41561e807dcc7ca26/interactive-content-why-use-genially>

Akoun, Audrey, Pailleau, Isabelle, *Învăță altfel cu pedagogia pozitivă*, Editura Didactica Publishing House, București, 2017.

METODE DE PREDARE ÎNVĂȚARE ÎN ORELE DE CREAȚIE

„Aspirația spre dezvoltarea spiritului creativ a dus la conceperea unor metode care, pe de o parte, să combată blocajele, iar pe de altă parte, să favorizeze asociația cât mai liberă a ideilor, considerându-se că astfel se pot utiliza la maximum resursele inconștientului. În acest scop, unele metode se bazează pe o stare de relaxare, pe îndepărtarea criteriilor raționale și a spiritului critic.” (Hurduzeu R.,2009, pag.60)

Voi exemplifica un număr mic de metode și strategii ce pot fi aplicate la orele de creație:

Dintre metodele clasice de stimulare a creativității de grup, una din cele mai populare metode este **brainstorming-ul**, *asalt de idei*, *furtuna în creier*.

Regulile metodei:

- judecata critică e interzisă;
- sunt apreciate ideile absurde, fanteziste;
- producerea a cât mai multe idei;
- se pot prelua ideile precedente și continua.

Grupul de brainstorming este format din 2-12 persoane cu următoarea structură: un conducător - "dirijorul grupului", un secretar care notează toate ideile și membri care trebuie să aibă un statut social compatibil, care doresc să se implice în activitate pentru 15-45 min. și care au relații bune.

Organizarea unei sesiuni de brainstorming presupune parcurgerea câtorva pași:

- participanții sunt avizați asupra întâlnirii și temei de dezbatere, se definește problema,
- întâlnirea de grup în care conducătorul reamintește problema și cele patru reguli ale brainstorming-ului, apoi participanții sunt dirijați la discuții, de către conducător ce asigură o atmosfera prielnică discuțiilor; toate ideile sunt consemnate fără nominalizare.
- evaluarea și selectarea de către un comitet de evaluare; ideile se aleg pe categorii, dintre cele care se pot pune în practică; restul ideilor pot trece în banca de idei a grupului; reușita se exprimă într -un procent de 10-15% idei valoroase ce pot fi puse în practică, iar acestea vor fi comunicate grupului.

Metoda Philips 6-6 este o metoda concepută de J.Donald Philips, care presupune constituirea de grupe de câte 6 persoane cu timp pentru discuții de 6 minute.

Dintre avantajele metodei: se aplică unui număr mare de persoane 30-50 și se află un număr mare de opinii în timp scurt.

Metoda se aplică simpu:

- se împarte grupul în subgrupe de 6;
- fiecare subgrup afla tema de discutie și problema de rezolvat;
- membrii își aleg liderii de grup; timp de 6 minute discută, notează ideile, apoi liderii vor citi ideile emise;
- ideile sunt sintetizate de către lideri și conducătorul de grup și se aleg cele mai potrivite.

Discutia Panel - în engleză termenul "panel" înseamnă "*lista fixă de nume*" (Munteanu A., 2001, pag. 265).

Participanții acestei metode sunt: *conducătorul, panelul format din 5-7 persoane competente în domeniul respectiv, auditoriul și injectorul de mesaje.*

Cel care inițiază discuția este conducătorul care prezintă tema ce urmează a fi dezbătută persoanelor care formează panelul și vă invită la discuții.

Auditoriul poate fi format din zeci de persoane; ei ascultă ceea ce se discută, nu pot interveni direct, dar pot interveni prin biletele (de culori diferite pentru întrebări, preferințe, sugestii, păreri personale) trimis gupului panel. Metoda are avantajul de a disciplina în acest fel auditoriul.

Mesajele sunt trimise prin injectorul de mesaje panelului când se ivește un moment prielnic (de aceea i se spune "injectorul de mesaje").

În final, auditoriul din sală poate interveni și în mod direct, prin viu grai, iar apoi conducătorul face o sinteză și trage concluzii.

Metoda Frisco propune dezbaterăa unei teme în coordonatele brainstorming-ului regizat, fiecare membru participant trebuie să dovedească capacități empatice, spirit critic, imaginație și evident creativitate,

doarece primind un rol specific, intra în pielea diferitelor personaje:

- *rolul traditionalistului* (care susține soluțiile clasice, vechi, menținerea lor e sigură, esența fiind "*drumul batătorit e cel mai sigur*")
- *rolul exuberantului* (propune soluții inedite, fanteziste, originale, "*totul e posibil*")
- *rolul pesimistului* (nu acceptă nici o soluție, totul este supus pericolului, premisa este "*oricât ne-am strădui, nu se poate*")

- *rolul optimistului* (este cel realist, caută variante de progres, premisa este "*dacă acționezi, vei reuși!*") (Ilie A.G., 2015, pag. 39)

După expunerea problemei, alegerea rolurilor, individual sau colective, fiecare va interpreta rolul ales, iar în final se însumează ideile emise și se analizează soluțiile găsite.

Metoda „6-3-5” (6 participanți, 3 idei, 5 rotiri respectiv idei prelucrare de 5 persoane)

Grupul este împărțit de către conducător în formații de câte 6 membri, iar fiecare membru al grupului are în față o foaie de hârtie împărțită în 3 coloane.

Conducătorul citește sarcina de rezolvat, iar membrii grupului notează trei idei, câte una în fiecare coloană (ideile pot fi scurte propoziții sau cuvinte). La nivelul grupului de 6 participanți, fiecare participant trece foaia sa vecinului din dreapta și preia, la randul sau, foaia vecinului din stânga. Se lucrează pe cele trei idei ale vecinului din stânga, se fac completări, îmbunătățiri etc. Urmează o nouă deplasare a acestora. Rotirea se face de 5 ori, până când ideile emise de fiecare membru al grupului sunt văzute de toți ceilalți.

Conducătorul selectează în final răspunsurile cele mai inspirate.

Metoda florii de lotus pomeste de la o singură idee și încet-încet se ajunge la o multitudine de soluții. Metoda, aplicată individual sau în grup, are următoarea desfășurare: o coală de hârtie se împarte în patratoale, patratoalul central va conține problema, iar 8 alte patratoale în jurul celei centrale vor fi completate de soluții, opinii; se repetă emiterea de idei la fiecare dintre noile

probleme secundare; se continua pana nu mai pot fi emise noi idei; se evalueaza opiniile formulate.

Metoda forteaza emiterea de idei, fiind recomandata indeosebi grupurilor creative, mai putin antrenate, ca exercitiu de stimulare a fluiditatii si flexibilitatii, dar și pentru abordarea problemelor cu dificultate crescuta. (Munteanu A., 2001, pag.275)

Metoda Piramidei (Metoda bulgărelui de zăpadă) are la bază împletirea activității individuale cu cea desfășurată în mod cooperativ, în cadrul grupurilor. Ea constă în încorporarea activității fiecărui membru al colectivului într-un demers colectiv mai amplu, menit să ducă la soluționarea unei sarcini sau a unei probleme date. Această metodă are mai multe faze: faza introductivă – profesorul enunță problema, faza lucrului individual – fiecare elev lucrează individual timp de 5 minute la soluționarea problemei, faza lucrului în perechi – elevii se consultă cu colegul de bancă, sunt notate toate soluțiile apărute, faza reuniunii în grupuri mai mari – elevii de consultă asupra soluțiilor în grupuri alcătuite dintr-un număr egal de perechi, faza raportării soluțiilor în colectiv și faza decizională.

Starbursting (Explozia Stelară) este o metodă nouă de dezvoltare a creativității, similară brainstormingului. Scopul metodei este de a obține cât mai multe întrebări și astfel cât mai multe conexiuni între concepte. Este o modalitate de stimulare a creativității individuale și de grup. Organizată în grup, starbursting facilitează participarea întregului colectiv, stimulează crearea de întrebări la întrebări, așa cum brainstormingul dezvoltă construcția de idei pe idei. Modul de procedură este simplu: se scrie problema a cărei soluție trebuie “descoperită” pe o

foaie, apoi se înșiră cât mai multe întrebări care au legătură cu ea. Un bun punct de plecare îl constituie cele de tipul ce?, când?, cum?, de ce? – unele întrebări ducând la altele din ce în ce mai complexe care necesită o concentrare tot mai mare.

Ciorchinele. Este o metodă brainstorming neliniară folosită pentru a stimula gândirea creatoare. Poate fi realizată în echipe de 2–6 elevi. Etapele realizării ciorchinelui sunt următoarele:

- Scrieți un cuvânt sau o sintagmă pe mijlocul foi (tabelei);
- Începeți să scrieți cuvinte (sintagme în legătură cu această temă);
- Trageți linii între ideile care se leagă.

Reguli:

- Scrieți tot ce vă trece prin minte;
- Nu vă opriți din scris până la expirarea timpului.

Predicția. Este o metodă care se poate aplica în mai multe variante. De exemplu, se poate cere elevilor să creeze un tablou al zilei făcându-se legătura cu finalul dat:

Dimineața	Miezul zilei	Amurg
		„Eu cred c-a obosit pădurea Că ziua-ntreagă a tot cântat Și tace-acum gândind aiurea. Sub dealuri amurg este zarea Se-ntunecă prin văi cărarea Și-i umbră peste sat!”

Tot o variantă a predicției pe bază de termeni dați. Se poate folosi la toate clasele pentru alcătuirea unor compuneri imaginative. În evocare

se efectuează o coloană sau un ciorchine despre vară. Se extrag anumite cuvinte, se ordonează pentru a deveni termeni (cuvinte) de sprijin în efectuarea lucrării.

Este sigur că nu va exista vreodată un ghid al creației, astfel alcătuit și indexat, încât să îl putem deschide la un anumit capitol pentru a ști ce avem de făcut sau de gândit în etapa următoare. Există totuși anumite metode și principii călăuzitoare, cu caracter general ce se pot aplica în multe sau poate în majoritatea problemelor legate de creație.

BIBLIOGRAFIE

- Albu G., *O psihologie a educației*, Institutul European, Iași, 2005;
- Bejat, M., *Creativitatea în știință, tehnică și învățământ*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1981;
- Bontaș, I., *Eu și psihologia creativității*, Editura Polirom, Iași, 1995;
- Cristea, S., *Creativitatea în procesul de învățământ* (IV), Revista de pedagogie, nr. 7-8, București 1992;

METODE 2.0 LA DISCIPLINELE UMANISTE

Prof. Ianin Mădălina
Colegiul Tehnic „Emanuil Ungureanu” Timișoara

Termenul de „web 2.0” desemnează noi căi de a implementa și exploata posibilitățile organizatoare ale webului (Internetului).

Datorită acestor posibilități, conținutul și informația din web nu mai sunt oferite vizitatorilor numai de către mass- media sau guvern ci și de persoane particulare, conectate între ele prin rețele informale bazate pe

Internet, și care contribuie și participă activ la punerea la dispoziție a informațiilor pe întreg globul . Web 2.0 permite crearea de bloguri, wikiuri, upload de conținut media și site-uri de rețele sociale.

Din anul 2005 , unii specialiști afirmă că Internetul oferă din ce în ce mai des o nouă calitate, idee susținută și de mediile de mase, și anume prin folosirea noilor termeni specifici pentru Web 2.0.

Acești termeni sunt:

- 1) Stocarea datelor utilizatorilor care avea loc pe calculatorul local se face acum direct în web. Programele locale accesează din ce în ce mai des aplicațiile web, deoarece se pleacă de la ipoteza unei legături permanente cu webul.
- 2) Diferențele între aplicațiile locale și cele Web se atenuează. Multe programe se actualizează singure, luând legătura cu site-ul autorului lor în mod automat. Rolul browserului devine din ce în ce mai important, deoarece cu ajutorul lui pot fi implementate aplicații web foarte complexe.
- 3) Rolurile de „creator” și „consumator” de pagini web încep să se confunde, deoarece „consumatorii” de până acum încep să contribuie activ la crearea de noi conținuturi, cum se întâmplă de exemplu cu așa- numitele „bloguri”. Mulți utilizatori își mută și transformă sfera lor privată de la echipamentul local (PC-ul propriu) la web, astfel făcând-o publică.

Noile aplicații bazate pe web duc la efectul că utilizatorii, chiar și atunci când nu sunt foarte versați tehnic, participă direct la răspândirea prin web a informațiilor și opiniilor.

Învățarea prin experiment este un concept nou în didactica limbilor străine . Pentru eficientizarea comunicării într-o limbă străină se pot folosi cu succes la clasă înregistrări video autentice. Astfel elevii au posibilitatea de a vedea și de a auzi vorbitorii autentici cum interacționează și cum pronunță cuvintele .

Folosind metoda de a învăța prin aplicație și rolul profesorului este acela de organizator , facilitator , participând activ la respectivul proiect.

O platformă de învățare a limbii engleze este Novakid. Prin această platformă copii au posibilitatea de a descoperi un mod de lucru care le stimulează dorința de a reuși. Pentru ca părinții să participe activ la procesul de învățare a limbii engleze , platforma Novakid a dezvoltat un cont special pentru ei, care reprezintă atât un spațiu de comunicare între profesori, școală , copil și părinți cât și un sistem de navigare pentru program, conținutul cursurilor și abonamente.

Platforma susține părinții să ofere sugestii profesorilor, deoarece implicarea acestora este foarte importantă. Și profesorul, la rândul lui este deschis la împărtășirea opiniilor. Când copilul vede că este susținut de părinți și profesori, devine mai sigur pe sine și pe procesul de învățare. Încrederea și comunicarea continuă sunt componente foarte importante pentru studiu. Interesul pentru învățare se observă din întrebările puse de copil .

În concluzie aceste aplicații sunt un ajutor în învățarea unei limbi străine fiind de real folos atât copiilor, părinților și profesorilor.

Bibliografie :

- „Ghid pentru utilizarea noilor tehnologii Web 2.0 în activitatea profesională”, Tribuna Învățământului, 17/07/2019.
- „iTeach: Experiențe didactice „- Utilizarea platformelor de tip web 2.0 pentru dezvoltarea profesională”, 26/08/2015.

13 INSTRUMENTE NECESARE PENTRU PREDAREA ONLINE

Prof. înv. primar ONEA OANA MARIA
Școala Gimnazială Comuna Dumbrăvița

Odată cu tranziția recentă a multor domenii spre mediul online, educația a fost, la rândul ei, nevoită să se adapteze noilor cerințe pentru a continua să satisfacă nevoile elevilor, ale studenților și ale profesorilor. Predarea online presupune mult mai mult decât folosirea unui dispozitiv conectat la internet în locul unei săli de clasă. Este nevoie, de asemenea, de adaptarea modului de predare și de interacțiune cu elevii la noile cerințe.

Deși această tranziție vine cu anumite dificultăți, noi ne propunem să vă arătăm cum le puteți transforma aceste provocări în oportunități de învățare și dezvoltare. Pentru a capta și menține atenția generației „digitalilor nativi”, a copiilor „născuți cu telefonul în mână”, vă punem la dispoziție acest ghid de resurse și instrumente online care pot fi utilizate atât la cursurile online, cât și la cele fizice.

De ce am nevoie de aceste instrumente digitale?

Amintim faptul că predarea online nu presupune doar o schimbare de mediu fizic – de la clasă, la propriul dormitor. Elevilor le lipsește interacțiunea directă cu profesorul și cu prietenii, nu mai există pauzele în care se pot juca, discuta sau relaxa cu ceilalți elevi. Din acest motiv, este nevoie să le oferim un alt tip de stimulare în timpul cursurilor. Știm deja că scrisul după dictare (ca formă de predare) și redarea unor informații cuvânt cu cuvânt (ca formă de evaluare) nu se regăsesc printre cele mai eficiente și atractive metode folosite la clasă. În mediul online, acestea au și mai puțină utilitate.

Acest ghid vă oferă exemple de instrumente digitale care pot face predarea mai dinamică și interactivă, care le permit elevilor să răspundă la întrebări altfel decât prin clasica ridicare a mâinii și care pot transforma evaluarea cunoștințelor într-o activitate distractivă. Fiecare dintre aceste instrumente digitale este descris succint, prin exemple și imagini, pentru a vă oferi o imagine de ansamblu asupra modului în care poate fi folosit la cursuri.

Ce tipuri de instrumente digitale există?

Aplicații pentru chestionare/sondaje de opinie

Aceste aplicații pot fi utile atunci când doriți să aflați opinia elevilor despre un anumit subiect, dar și atunci când doriți să testați nivelul de cunoștințe. Ghidul vă pune la dispoziție informații despre utilizarea instrumentelor **Mentimeter** și **PollEverywhere** și prezintă opțiunile oferite de fiecare platformă. Acest tip de aplicații poate fi folosit în diferite momente ale cursului.

De exemplu, la începutul cursului, pot fi utile pentru a afla care sunt așteptările elevilor, care este nivelul actual de cunoștințe despre o

anumită temă, ce concepte asociază cu un anumit cuvânt sau în ce măsură sunt de acord cu o afirmație, pe o scală de la 0 la 10, de exemplu.

În timpul cursului, aplicațiile pot fi utilizate pentru a testa nivelul de cunoștințe al elevilor (prin adresarea de întrebări cu răspunsuri multiple). Totuși, în acest caz, cele două platforme sunt adecvate pentru un număr redus de întrebări (1-3); pentru a crea teste cu un număr ridicat de întrebări, sunt mai potrivite aplicațiile pentru evaluarea cunoștințelor.

La finalul cursului, aceste instrumente digitale pot fi folosite pentru a obține feedback cu privire la curs (prin răspunsuri deschise sau prin acordarea de note) sau pentru a le permite elevilor să adreseze întrebări.

Aplicații pentru evaluarea cunoștințelor

Utilizarea unor instrumente digitale poate transforma testarea cunoștințelor într-o activitate distractivă și interactivă, reducând anxietatea pe care mulți elevi o resimt atunci când aud cuvântul „test”. Aceste aplicații sunt folositoare mai ales pentru recapitulări sau învățarea prin joc. Se recomandă precauție în cazul în care doriți să le utilizați pentru teste oficiale, la care elevii vor fi evaluați printr-o notă în catalogul școlar, deoarece pot apărea dificultăți tehnice.

Kahoot! este un instrument foarte bun pentru testarea cunoștințelor tuturor elevilor, în timp real, la curs. Este nevoie de prezența profesorului pentru ca elevii să vadă întrebările. Alte aplicații, precum **Educaplay**, **Quizizz** sau **LearningApps**, pot fi utilizate atât la curs, cât și în afara lui (de exemplu, ca temă de casă), deoarece pot fi accesate oricând printr-un link oferit de profesor. **Quizlet** permite crearea de *flashcards*, niște cartonașe foarte utile pentru procesul de învățare,

deoarece elevii se pot autoevalua și pot decide ce informații necesită aprofundare.

Aplicații pentru gândire creativă/exerciții de imaginație

Scopul școlii nu este numai acela de a dobândi informații din diferite domenii, ci și acela de a le permite elevilor să gândească critic, să își exprime opiniile sau sentimentele într-un cadru sigur și să formeze relații. Din acest motiv, vă punem la dispoziție două instrumente digitale care pot facilita atingerea acestor scopuri: **Padlet** și **Checkin**.

Padlet le oferă elevilor posibilitatea de a lucra în echipă și de a aduna idei în timp real, eliminând unele probleme care apar, de obicei, în mediul fizic (inhibiția sau frica de a fi judecat, nevoia de a aștepta să ne vină rândul să vorbim). Fiind o aplicație pentru gândire creativă, poate fi utilizată în diferite moduri, scopul depinzând doar de creativitatea profesorului. **Checkin** este un instrument care generează întrebări ce pot fi folosite pentru a destinde atmosfera sau pentru a-i ajuta pe elevi să se cunoască mai bine între ei.

Aplicații pentru organizare/prezentarea informațiilor

Mediul online a eliminat creta și buretele, dar folosirea de instrumente digitale le permite profesorilor să își prezinte informațiile pe o tablă mult mai interactivă și captivantă. Clasicele prezentări PowerPoint au devenit deja un lucru obișnuit pentru mulți elevi. Din acest motiv, ghidul nostru include câteva alternative mai dinamice și care oferă mai multe opțiuni.

Instrumentul cel mai apropiat de o tablă obișnuită este **Classroomscreen** – o tablă digitală care vă permite, pe lângă adăugarea de texte, să faceți cursurile mai interactive. Ca o alternativă la

prezentările PowerPoint, propunem atât profesorilor, cât și elevilor, platforma **Prezi**. Cu ajutorul instrumentului **MindMup** puteți crea *mind maps* (hărți mentale care ilustrează modul în care sunt relaționate diferite concepte), iar platforma **Textfixer** poate fi utilizată (și) pentru a genera liste aleatorii – utile, de exemplu, când vrem să împărțim elevii pe echipe.

Acestea sunt doar câteva dintre multele instrumente digitale și metodele pe care le puteți implementa la cursurile dumneavoastră. Deoarece această tranziție poate crea dificultăți, este important să rețineți că nu este nevoie să utilizați toate aceste platforme – după cum veți vedea, fiecare instrument oferă o varietate de opțiuni care pot fi folosite în diferite scopuri.

Astfel, ghidul nostru reprezintă un punct de pornire și oferă câteva instrumente digitale de bază, dar vă încurajăm să explorați și alte platforme online – eforturile dumneavoastră de a face cursurile cât mai interactive vor fi apreciate de elevi!

LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ 2.0.

HĂRȚILE MENTALE DIGITALE ȘI STUDIUL TEXTELOR LITERARE

Peici Gordana-Nicoleta
Școala Gimnazială Comuna Dumbrăvița, Timiș

Cultivarea competenței de receptare a textului literar și a competenței de a învăța să înveți prin metode de predare-învățare-evaluare 2.0

Preocuparea pentru dezvoltarea carierei didactice, dar și pentru îmbunătățirea procesului de predare-învățare-evaluare constituie o prioritate pentru un profesor doritor să contribuie la bunăstarea comunității educaționale din care face parte, la formarea de caractere, de personalități competente și pregătite pentru viitor. Însă încotro se îndreaptă viitorul? Suntem oare capabili, în calitate de cadre didactice, să anticipăm profilul angajatului, al antreprenorului sau al adultului integrat cu succes în societatea de mâine? Unde va duce această abundență de informații livrată cu brio de inteligența artificială, această dependență a generațiilor tinere de dispozitivele electronice? Într-o lume în care totul se află la un click distanță, profesorul se găsește într-o confruntare directă cu provocarea de a le capta elevilor atenția și de a le menține viu interesul pentru conținuturile predate, aspect de o importanță capitală în ceea ce privește învățarea.

De asemenea, lectura se află, în prezent, în pericol. Fie că școala oferă o abordare rigidă a textelor literare, fie că temele discutate nu se află printre domeniile de interes ale elevilor sau că elevii sunt înclinați spre alte preocupări, lectura din timpul orelor, și, mai ales, cea suplimentară, ocupă adesea un loc mai puțin privilegiat în largă paletă de activități a școlarilor.

Rezultatele obținute de elevii din România la testele standardizate demonstrează în mare parte dificultatea ridicată de receptare a textului literar. Comprehensiunea, prelucrarea informației livrate de un text citit la

prima vedere, asocierea acestuia cu un alt text literar citit sau studiat la clasă și, mai ales, interpretarea acestuia devin adevărate provocări sau chiar probleme pentru absolventul clasei a VIII-a.

Receptarea textelor literare este un prim pas în drumul spre cunoaștere și dezvoltare, lucrarea pe care o propun asumându-și rolul de a prezenta o metodă care să îi învețe pe elevi să învețe, să folosească conținuturile livrate, în special textele literare, cu scopul formării competențelor necesare reușitei școlare și sociale. Consider așadar că celelalte competențe vizate în Programa școlară pentru disciplina Limba și literatura română se pot dezvolta plecând de la cea de-a doua, referitoare la receptarea textului scris, iar activitățile didactice utilizate în receptarea textului literar ar trebui selectate și după criteriul varietății, fiind gândite să ofere experiențe de învățare unice și productive în privința dezvoltării armonioase a profilului absolventului de nivel gimnazial.

Emergența digitalului în procesul de predare-învățare-evaluare în ultimii ani are o dublă geneză datorată atât contextului evoluției din mai multe domenii, cât și imboludului creativ născut de criza sfârșitului deceniului, eveniment ce poate fi privit într-o lumină pozitivă, având în vedere că a favorizat nevoia de schimbare. Declanșarea pandemiei de COVID19 a adus cu sine provocări urmate de schimbări radicale în multe domenii. Pentru a împiedica lacunele în învățare, educația s-a văzut în fața nevoii imperative de adaptare urgentă la contextul generat, încercare parțial reușită la nivelul întregii țări, din cauza lipsei de instruire corespunzătoare a personalului de predare în privința predării online sau hibrid. Lăsând la o parte prezentările PowerPoint utilizate în predare sau

în evaluarea elevilor și mijloacele audio-video relevante pentru unele lecții, înainte de acest moment, prezența instrumentelor digitale în școală a fost aproape insesizabilă.⁴ De asemenea, progresul în mediul educațional a trebuit corelat în egală măsură cu particularitățile omului secolului XXI și cu „achizițiile de ultimă oră ale culturii și cunoașterii”⁵.

În perioada pandemiei, s-a observat o abundență a ofertelor de cursuri online menite să vină în întâmpinarea problemelor personalului didactic. Însă, pentru a sprijini îndeaproape unitatea de învățământ la care eram angajată, am găsit în finanțarea din cadrul proiectului Erasmus+ KA122 SCH *Educația digitală - un pas spre viitor*, pe care l-am coordonat, o oportunitate de formare a cadrelor didactice în domeniul utilizării instrumentelor digitale. Prin intermediul acestuia, am participat împreună cu alți nouă colegi de la Școala Gimnazială Pădureni la o mobilitate al cărei scop era formarea în cadrul cursului *Interactive ICT-based, web and digital tools for an effective blended, flipped and cooperative learning* (iunie-iulie 2022). Conținuturile abordate în cele cinci zile de curs au fost structurate pe secțiuni precum: competențele cheie pentru secolul XXI, digital storytelling, predarea conținuturilor multimedia, practica învățării mixte, colaborare, creativitate, rezolvarea problemelor, exemple de bune practici și evaluare. Această mobilitate a facilitat cunoașterea unei largi game de instrumente de predare-învățare-evaluare digitale.

⁴ Gordana-Nicoleta Peici, „Lecții interesante, provocatoare și antrenante pentru educabilul de azi. Începuturi ale cultivării competenței digitale”, în cartea electronică *Culegere de material ce sprijină învățarea online*, Volumul I, Brăila, 2023, ISBN978-973-0-37819-1, pp. 281-282.

⁵ Emanuela Ilie, *Didactica limbii și literaturii române*, Editura Polirom, Iași, 2014, p. 158.

În cele ce urmează, voi realiza o prezentare succintă a acelor platforme care, de-alungul timpului, s-au dovedit utile în predarea disciplinei Limba și literatura română.

Ed Puzzle este platforma pe care fiecare profesor își poate introduce clasele, conectându-le cu Google Classroom. Datorită faptului că permite căutarea și editarea videoclipurilor de pe YouTube, s-a dovedit utilă în crearea de conținut pentru evaluarea formativă a elevilor. Filmulețul poate fi întrerupt la secvențele dorite pentru ca elevii să răspundă la întrebările formulate de profesor. În acest mod, se poate controla gradul de asimilare a cunoștințelor dobândite despre un anumit subiect. Elevii apreciază această manieră de evaluare, deoarece conține informații pe care le pot verifica imediat. **iSLCOLLECTIVE** este o altă platformă care permite adăugarea întrebărilor, având la bază un videoclip de pe Youtube.

Padlet le oferă elevilor posibilitatea de a accesa pagina creată de profesor, unde pot exersa scrisul, pot adăuga alte linkuri, fotografii sau documente. Funcția de salvare a materialului rezultat în urma contribuției fiecăruia este deosebit de utilă. De asemenea, acesta se poate și distribui în diverse grupuri sau platforme. Funcționează foarte bine pentru exercițiile în care elevii lucrează pe grupe, la final scriindu-și rezolvarea pe Padletul care poate fi văzut de întreaga clasă⁶, fiind echivalentul metodei Turul galeriei.

Pentru comunicarea vizuală interactivă, bazată pe imagini interactive, prezentări, chestionare sau componenta gamification, se poate recurge la **Genially**. De asemenea, **360 cities** sau, varianta **360**

⁶ Gordana-Nicoleta Peici, *op. cit.*, p. 282.

schools, oferă acces la o colecție bogată de panorame de rezoluție înaltă, la 360°, ale locațiilor din întreaga lume cu o relevanță ridicată pentru domeniul educațional.

Book Creator oferă posibilitatea de inserare a textului, a imaginilor și a înregistrărilor audio sau video. Acesta poate fi o alternativă reușită a jurnalului de lectură/reflexiv, o posibilitate de stimulare a creativității elevilor în conceperea unor cărți proprii, o revistă sau o manieră de coeziune a grupului de elevi, care să arhiveze amintirile momentelor petrecute împreună: evenimente, excursii etc.

Pentru etapa de pre-lectură sau de post-lectură, în care se poate recurge la brainstorming, este util **Mentimeter**. Acesta permite inventarierea unor cuvinte cu rol de anticipare sau de sinteză a ideilor vizate.

Pentru aprofundarea conținuturilor aferente benzii desenate predate în clasa a V-a, deosebit de interesante pentru elevi sunt **Makebeliefscomix**, **Storyboard That** sau **Pixton**. Acestea permit crearea unor benzi desenate, plecând de la un text literar studiat sau de la scenarii imaginate de elevi. Acestea le stimulează creativitatea și reflectă maniera în care textul a fost receptat, permițându-i profesorului să evalueze atât comprehensiunea textului, cât și corectitudinea realizării unei benzi desenate și să corecteze eventuale omisiuni.

Prin intermediul **ScreenPal**, elevii pot intra în rolul reporterilor, prezentând evenimentele/elementele dintr-un text literar studiat din multiple perspective. Astfel, metoda Jurnalistulameleon își găsește o variantă digitală în care elevii înregistrează videoclipuri, pe fundalul cărora se află ecranul și vocea sau chiar imaginea lor.

Pentru o evaluare eliberată de rigiditatea foii albe, deosebit de utile sunt **Wordwall**, **Kahoot** sau **Quizzlet**. Acestea permit realizarea de teste adaptate nevoilor elevilor și rezolvarea lor într-o manieră ludică. Inventarierea scorului obținut de elevi este un plus pentru etapa de reflecție/evaluare a lecțiilor.

Aplicațiile oferite de **Microsoft**, precum **Word** și **PowerPoint** le sunt utile elevilor în editarea de text, în pregătirea unor prezentări coerente și bine organizate, susținute de diverse efecte vizuale/audio.

De o relevanță deosebită în sistematizarea conținuturilor diverselor tipuri de lecții sunt hărțile mentale realizabile în **Coggle**, **Popplet** sau **Canva**. Următoarea secțiune a lucrării va fi dedicată studiului de caz bazat pe realizarea unei hărți mentale, plecând de la platforma **Coggle** și textul literar *Moara lui Călifăr* de Gala Galaction, studiat de elevii cls. a VII-a.

Studiu de caz: hărțile mentale digitale și studiul textului literar

În cautarea unei alternative de sintetizare și memorare a conținuturilor referitoare la textul literar *Moara lui Călifăr* de Gala Galaction, elevii clasei a VII-a au fost provocați să realizeze o hartă mentală prin intermediul Coggle.

Demersul a necesitat o activitate de cercetare din partea cadrului didactic atât asupra metodei tradiționale a hărții mentale, cât și a variantelor de digitalizare a acesteia cu scopul creșterii interesului elevilor pentru conținutul lecțiilor de literatură. După selectarea instrumentului digital, Coggle, s-a avut în vedere analiza atentă a

activității elevilor, consemnarea punctelor forte și a celor slabe în realizarea hărților mentale, precum și elaborarea unor concluzii referitoare la întregul proces.

Enciclopedia metodelor de învățământ coordonată de Ion-Ovidiu Pânișoară propune trei metode de structurare arborescentă a ideilor: Diagrama-arbore/Tree diagram, Harta mentală/ Mind Mapping și Harta conceptuală. În articolul său, autoarea Ruxandra Chirca notează: „Spre deosebire de hărțile conceptuale, în realizarea diagramei-arbore nu este obligatorie notarea termenilor de legătură deasupra liniilor conectoare”. Diagrama-arbore, asemenea hărții mentale, oferă posibilitatea de organizare vizuală a conținuturilor studiate, prin intermediul relațiilor stabilite între conceptele-cheie notate în interiorul unui cerc sau a unui chenar. În ceea ce privește relevanța diagramei-arbore în lecțiile dedicate lecturii, autoarea articolului îl citează pe Guri-Rozenbilt care scria în 1989 că aceasta „susține retenția ideilor principale ale textului lecturat și a relațiilor dintre componentele acestuia”⁷. Cartea *Învăță altfel cu Pedagogia pozitivă*, scrisă de un psihoterapeut comportamental și cognitiv și de un psiholog al muncii și al învățării, Audrey Akoun și Isabelle Pailleau, este construită pe o hartă mentală și, în partea a treia, oferă o perspectivă amănunțită asupra hărților mentale aflate „în serviciul pedagogiei pozitive”. Harta mentală/Mind map sau „harta creierului care gândește”, teoretizată, încă din anii 1970, de psihologul englez Tony Buzan, presupune „reprezentarea informației în mod spațial, vizual și grafic pe o foaie landscape, în mod opus reprezentării liniare în format

⁷ Ruxandra Chirca, „Diagrama-arbore/Tree Diagram”, în Pânișoară, Ion-Ovidiu (coord.), *Enciclopedia metodelor de învățământ*, Editura Polirom, Iași, 2022, p. 116.

portret, reprezentare tradițională în procesul de învățare, dar care nu corespunde structurii creierului nostru [care] nu aranjează ideile unele sub altele, ci funcționează prin asocieri de idei creând o arborescență dinamică și simultană.”⁸

Harta mentală pleacă de la „un subiect central, din care se desprind altele subordonate, toate acestea fiind conectate între ele prin linii colorate și simboluri grafice”⁹. Tony Buzan trasează calea spre obținerea unei hărți mentale: „utilizarea unei coli albe, schițarea unui desen în centrul paginii, utilizarea de imagini și simboluri, selectarea cuvintelor-cheie, plasarea fiecărui cuvânt și a fiecărei imagini pe ramura aferentă, ramificarea ramurilor, păstrarea ramurilor la aceeași lungime, utilizarea unui cod de culori, adăugarea de săgeți pentru a marca relații de cauzalitate și asigurarea clarității”.

Rezultatul este favorabil angajării elevilor în operații „de analiză, sinteză, identificare a semnificației, comparații, raționamente, clasificări”¹⁰. Această calitate a hărților mentale se află în concordanță cu particularitățile de funcționare a creierului uman, cele două emisfere ale sale fiind responsabile de funcții diferite: „emisfera stângă este responsabilă de logică, de cuvinte, de detalii, de analiză, în timp ce emisfera dreaptă este responsabilă de partea creativă, de forme, de culori, de spațiu, de sinteză. Aceste emisfere lucrează împreună de regulă, dar, prin tehnica hărții mentale, și partea creativă, și partea logică sunt utilizate în mod armonios. În harta mentală se folosesc culoarea, forma,

⁸ Audrey Akoun, Isabelle Pailleau, *Învăță altfel cu pedagogia pozitivă*, Editura Didactica Publishing House, București, 2017, p. 138.

⁹ Teodora Irina Moțățiaianu, „Harta mentală/Mind Mapping”, în Pânișoară, Ion-Ovidiu (coord.), *Enciclopedia metodelor de învățământ*, Editura Polirom, Iași, 2022, p. 157.

¹⁰ *Ibidem*.

structura, cuvintele, detaliile, imaginile, ceea ce reflectă funcționarea naturală a creierului, favorizându-se astfel formarea legăturilor dintre idei, cu scopul unei mai bune înțelegeri a materialului.”¹¹

Recursul la o hartă mentală vine în sprijinul diferitelor stiluri de învățare. Astfel, elevii la care se manifestă mai pregnant dimensiunea kinestezică pot memora informații urmărind cu degetul liniile hărții, cei care sunt înclinați spre latura verbală, pot prezenta oral conținutul acesteia, iar cei cu inteligența vizuală mai dezvoltată pot desena din nou elementele componente ale hărții¹². Acest tip de hartă este util și eficient și pentru copiii care suferă de tulburări de învățare, deoarece permite „o distanțare față de emoțiile negative. În egală măsură, permite dezvoltarea progresivă a spiritului de sinteză a acestor copii care rămân deseori blocați în fața celui mai mic detaliu”¹³.

Autoarele cărții *Învăță altfel cu Pedagogia pozitivă* au realizat o hartă mentală intitulată „Mind mapping pentru a învăța cum să înveți” care sintetizează întregul concept, ilustrată în Figura 1:

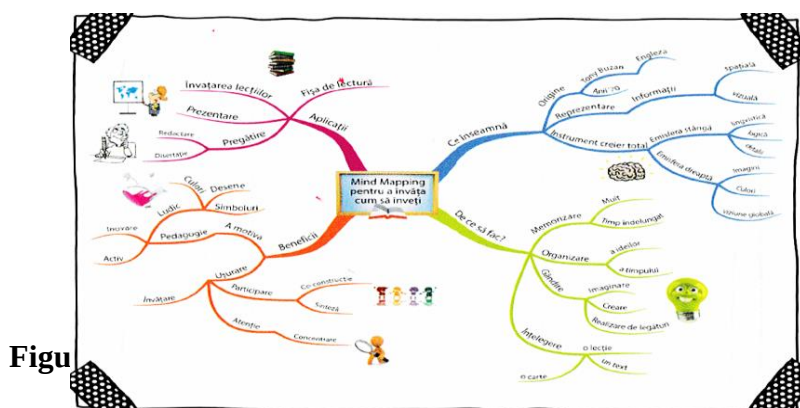


Figura 1

¹¹ Ibidem.

¹² Audrey Akoun, Isabelle Pailleau, *op. cit.*, p. 144

¹³ Ibidem, pp. 166, 168.

¹⁴ Ibidem, p. 141.

Prelucrarea hărților mentale în format digital se poate realiza, după cum am anticipat în secțiunea anterioară, prin intermediul Coggle. Acesta este un instrument eficient și ușor de utilizat pentru organizarea unei cantități considerabile de informație.

Plecând din centrul hărții, de la tema vizată, se adaugă mai multe ramuri care reprezintă subtemele, fiecare într-o culoare distinctă. Aranjarea acestora se realizează cu un efort minim, pagina oferind multiple variante și un ghid al comenzilor rapide. Fiecare nod adăugat suportă inserarea de text, imagine și linkuri, aflându-se în deplină concordanță cu varianta tradițională a hărților mentale. Este permisă descărcarea hărții mentale create în diferite formaturi: PDF, imagine, text etc.

Este posibilă distribuirea publică a produselor create prin intermediul Coggle pe rețelele de socializare sau oriunde, prin generarea unui link. Dimensiunea colaborativă este dovedită de posibilitatea de distribuire către alte persoane, devenite colaboratori. Aceștia pot edita varianta inițială a hărții. De asemenea, Coggle are opțiunea de prezentare treptată a conținutului hărții mentale.

Conform surselor studiate, toți organizatorii grafici, realizați pe o foaie landscape sau cu ajutorul instrumentelor digitale, au menirea de a facilita consolidarea și memorarea informațiilor structurate în cadrul acestora. Utilizarea hărților mentale îmbunătățește „capacitățile cognitive (înțelegerea, organizarea informațiilor, capacitatea de gândire) și competențele sociale (stima de sine, împărtășirea cunoștințelor)”¹⁵. Teodora Irina Moțățăianu observă predominanța avantajelor utilizării

¹⁵ *Ibidem*, p. 140.

hărții mentale: „poate îmbunătăți memoria, îi poate ajuta pe elevi să se concentreze mai bine asupra unor concepte-cheie ori definiții, îi poate ajuta pe elevi să descopere asocieri altfel greu de sesizat, ce vor fi mai ușor însușite, [...] să își dezvolte spiritul creativ și spiritul organizatoric”, în ciuda unor minusuri minore precum „tendința către superficialitate”, vizualizarea doar a unor simple cuvinte, fără a avea capacitatea de a le explica¹⁶. După cum notează Audrey Akoun și Isabelle Pailleau, o hartă mentală are și un caracter „reversibil”. Acesta constă în plecarea de la un text literar sau de la o lecție cu scopul sintetizării și memorării informațiilor, respectiv în scrierea unei lucrări, a unui text, plecând de la o hartă mentală¹⁷.

În proiectarea scenariului lecției de receptare a operei literare *Moara lui Călifâr* de Gala Galaction care s-a încheiat cu prezentarea hărților mentale, s-au respectat etapele succesive ale studiului textului literar: pre-lectura, lectura și post-lectura, cu secvențele aferente: circumscrierea orizontului de așteptare; prima lectură și verificarea comprehensiunii sensului global și explicarea cuvintelor necunoscute; a doua lectură și verificarea comprehensiunii textului în detaliu; a treia lectură, aferentă interpretării textului. În etapa de post-lectură a textului *Moara lui Călifâr* de Gala Galaction, elevii au primit o temă în care să realizeze o hartă mentală prin intermediul Coggle, variantă colaborativă pe care, trebuie menționat, elevii nu au mai experimentat-o, de unde și caracterul opțional al realizării acesteia în format digital.

¹⁶ Teodora Irina Moțățăianu, *op. cit.*, p. 158.

¹⁷ Audrey Akoun, Isabelle Pailleau, *op. cit.*, p. 164.

Înainte de efectuarea temei, cadrul didactic a prezentat Coggle, modalitatea de conectare și de creare a hărții mentale, distribuind apoi și un link suport cu informații suplimentare care să îi ghideze pe elevi în procesul de transpunere a ideilor textului studiat în formatul hărții mentale. După cum era de așteptat, o mare parte dintre elevi au întâmpinat dificultăți în ceea ce privește conectarea la Coggle, fapt cauzat ori de reticența în privința folosirii contului personal Google, ori de erori provocate de confuzii.

Variantele trimise de elevi s-au încadrat parțial în profilul unei hărți mentale, din cauza abundenței de informații sau a unui schematism bazat pe notarea unor cuvinte pe care elevii nu au fost în totalitate capabili să le explice în momentul prezentării în fața clasei. Totuși, printre prezentările elevilor, s-a făcut remarcată o prezentare reușită a hărții mentale realizate de un elev¹⁸. Acesta a fost capabil să organizeze conținuturile însușite în perioada studiului textului literar, plecând din inima hărții mentale pe care a intitulat-o *Moara lui Călfar* și i-a creat conexiunea la linkul care trimite la paginile manualului la care se află textul. De aici au plecat ramuri spre subteme precum: autor, personaje, acțiunea, timpul și spațiul și temele abordate, fiecareia fiindu-i atribuit câte un simbol potrivit. Subtemei autor i-a adăugat o imagine cu Gala Galaction. Subtema personaje a fost împărțită în altele două, principale și secundare, protagonistul și antagonistul beneficiind de alte subteme

¹⁸ Luca Ioan Huțu, Harta mentală *Moara lui Călfar*, disponibilă pe adresa https://coggle.it/diagram/ZfxrUKL0bmg_m9CP/t/moara-lui-c%C4%83lifar/d20e9d381cd1e4dba48fb0a80acfd38a57a4c3472e44443856de69559fd73b1e accesată la data de 22.03.2024.

conținând trăsăturile acestora, iar cele secundare fiind inventariate în funcție de planul în care au luat parte la acțiune, „real” sau în cel al visului. Acțiunea a fost de asemenea structurată în funcție de evenimentele derulate în planul „real”, respectiv în planul visului, spațiul și timpul fiindu-i anexate și organizate în funcție de același criteriu. Ultima componentă a hărții mentale se concentrează pe temele abordate, discutate în mare parte în lecția de interpretare a semnificațiilor textului.

Elevul a susținut în fața clasei un discurs coerent acompaniat de proiectarea hărții mentale pe tablă. Contribuția a fost apreciată de către colectivul de elevi și, conform feedbackului primit, a reușit să organizeze eficient informațiile și să clarifice conținuturile aferente lecțiilor dedicate textului literar *Moara lui Călifar* de Gala Galaction. Acesta s-a bucurat de noua provocare de a-și reorganiza ideile într-un format digital oferit de harta mentală Coggle. Înțelegerea textului și a conținuturilor studiate i-a fost deosebit de utilă în realizarea temei, fapt ce atestă criteriul ca o etapă premergătoare începerii unei hărți mentale este comprehensiunea materialului de bază. Caracterul ludic al site-ului, cromatica ramurilor și posibilitățile de organizare oferite de Coggle au făcut și ele parte din categoria elementelor apreciate de către elev. Acesta a recunoscut că a întâmpinat dificultăți în momentul în care a organizat ramurile hărții mentale și în timpul prezentării în fața clasei, în încercările de mărire sau de micșorare a hărții, situații cauzate de prima utilizare Coggle. Concluzia lui este că acceptă cu bucurie oricând provocarea de a aplica harta mentală pe un alt text studiat sau chiar pe conținuturile lecțiilor de limba română.

Harta mentală reprezintă o metodă de înțelegere și memorare a unor conținuturi bogate care poate fi aplicată în procesul de predare-învățare-evaluare. Selectarea acestora în vederea evaluării conținuturilor parcurse într-un set de lecții de receptare a textului literar este un instrument eficient, după cum rezultă din experiența elevilor clasei a VII-a, prezentată mai sus, deoarece scoate la lumină capacitatea elevilor de a prelucra informațiile livrate, de a le analiza, de a sintetiza și de a le transpune grafic, cultivând dimensiuni precum vizualul, oralul și kinestezicul.

Varianta digitală a metodei constituie o provocare mai mare, pe care elevii o experimentează datorită interesului arătat pentru tehnologie, digital și pentru exprimarea creativității și a propriei înțelegeri. Posibilitatea de împărtășire a conținutului hărții create este o modalitate de cultivare a competențelor vizate de Programă școlară, în special a acelei de a învăța să înveți, datorită implicării totale în procesul de învățare, organizării conținuturilor avute la dispoziție, stocării și distribuirii în fața unui public a ideilor exprimate.

Realizarea unei hărți mentale nu prezintă un grad ridicat de dificultate însă, în ciuda avantajelor prezentate, există și câteva puncte slabe referitoare la varianta digitală care trebuie trecute în revistă. Acestea se conturează în jurul problemelor întâmpinate de elevi în momentul încercării de a se conecta la Coggle din motivele invocate mai sus. Având în vedere caracterul experimental al temei de a realiza harta mentală, se poate formula concluzia că punctele slabe pot fi înlăturate în cea mai mare parte prin dedicarea unui timp mai mare instruirii inițiale a

colectivului de elevi în privința conectării la Coggle, iar ceea ce urmează să fie doar rezultatul înțelegerii și creativității elevilor.

Referințe

- Akoun, Audrey, Pailleau, Isabelle, *Învăță altfel cu pedagogia pozitivă*, Editura Didactica Publishing House, București, 2017.
- Chirca, Ruxandra, „Diagrama-arbore/Tree Diagram”, în Pânișoară, Ion-Ovidiu (coord.), *Enciclopedia metodelor de învățământ*, Editura Polirom, Iași, 2022, pp. 116-117.
- Huțu, Luca Ioan, Harta mentală *Moara lui Călifar*, disponibilă pe adresa https://coggle.it/diagram/ZfxrUKL0bmg_m9CP/t/moara-lui-c%C4%83lifar/d20e9d381cd1e4dba48fb0a80acfd38a57a4c3472e44443856de69559fd73b1e, accesată la data de 22.03.2024.
- Ilie, Emanuela, *Didactica limbii și literaturii române*, Editura Polirom, Iași, 2014.
- Moțățăianu, Teodora Irina, „Harta mentală/Mind Mapping”, în Pânișoară, Ion-Ovidiu (coord.), *Enciclopedia metodelor de învățământ*, Editura Polirom, Iași, 2022, pp. 157-158.
- Peici, Gordana-Nicoleta, „Lecții interesante, provocatoare și antrenante pentru educabilul de azi. Începuturi ale cultivării competenței digitale”, în cartea electronică *Culegere de material ce sprijină învățarea online*, Volumul I, Brăila, 2023, ISBN978-973-0-37819-1, pp. 271-274.

Instrumente digitale pentru predarea limbii și literaturii române:

360 cities/360 schools: <https://schools.360cities.net/>
Book Creator: <https://bookcreator.com/>
Canva: <https://www.canva.com/>
Coggle: <https://coggle.it/>
Coggle: <https://coggle.it/?org=0>
Ed Puzzle: <https://edpuzzle.com/discover>.
EdPuzzle: <https://edpuzzle.com/>
Genially: <https://app.genial.ly>
iSLCOLLECTIVE <https://en.islcollective.com/create-videoquiz>
Kahoot: <https://kahoot.it/>
Makebeliefscomix: <https://makebeliefscomix.com>
Microsoft: Word, PowerPoint
Padlet: <https://padlet.com/>.
Pixton: <https://www.pixton.com/>
Popplet: <https://app.popplet.com/#/>
Quizlet: <https://quizlet.com/latest>
Realizare videoclipuri: ScreenPal: <https://screenpal.com/>
Storyboard That: <https://www.storyboardthat.com/>
Wordwall: <https://wordwall.net/>

PREȘCOLARII ȘI NOILE TEHNOLOGII

prof. înv. preșc. Orz Florina
Școala Gimnazială Comuna Dumbrăvița

Tehnologia ocupă un loc aparte în viețile noastre, tocmai de aceea e important ca, încă din primii ani de viață, să-i învățăm pe copilași beneficiile acesteia. Din păcate, există și multe dezavantaje generate de folosirea excesivă, dar viața noastră depinde într-o foarte mare măsură de noile tehnologii.

Cei mici sunt foarte atrași de această lume minunată, foarte colorată și într-o permanentă transformare. E o lume care-i fascinează prin rapiditatea ei, prin imaginile vii colorate, devenind astfel un univers feeric cu mii și mii de căi de explorat.

Prezentarea informației într-o manieră diferită, utilizând noile tehnologii, ancorează educația și mai mult în viața, sufletul și mintea copiilor, căci tot ceea ce-i înconjoară e legat de tehnologie. În ceea ce privește viața preșcolarilor, ei sunt cei care s-au născut într-o perioadă în care laptopul, telefonul, tableta le-au fost alături la orice pas, la masă, la somn, în mașină. Cu toate că s-au născut odată cu tehnologia, aceasta trebuie limitată dată fiind vârsta fragedă a preșcolarilor, principalul lor mijloc de învățare trebuind să fie jocul, socializarea, explorarea directă a mediului înconjurător.

Situația învățământului în contextul pandemic a dovedit importanța dezvoltării deprinderilor utilizării tehnologiilor în procesul educațional. Învățământul tradițional a fost înlocuit cu cel la distanță, monitoarele și internetul devenind protagoniștii unei lumi la care copiii, poate, doar visaseră.

Lumea, într-o permanentă schimbare, încearcă din răspuț să țină pasul cu inovațiile tehnologice. Conștientizând importanța noilor tehnologii pentru viața de zi cu zi a copiilor și mai ales pentru viitorul

acestora , dascălii se străduiesc să introducă în cadrul lecțiilor cât mai mult tehnologia pentru a atrage atenția și a-i capta cât mai mult pe copii.

La vârstă preșcolară, timpul petrecut în fața ecranelor trebuie să fie cât mai redus. Nu putem nega însă impactul și relevanța tehnologiilor și asupra lor. Ei au început aventura cunoașterii alături de ecrane, netrecând zi în care să nu interacționeze direct cu acestea.

În ceea ce privește facilitarea procesului educativ la preșcolari , noile tehnologii oferă o gamă variată de resurse educaționale.

You tube- ul e plin de cântecele și desene educative , ceea ce poate constitui o adevărată sursă de cunoaștere, distracție și mișcare pentru cei mici.

Una dintre cele mai cunoscute aplicații utilizate chiar și de cei mici, cu ajutorul părinților, a fost google classroom . După youtube, aceasta este prima aplicație pe care au folosit- o în timpul pandemiei pentru a o vedea pe doamna și a comunica cu ea.

Resursele sunt numeroase însă și pentru cei mici. **Kahoot** este o platformă interactivă bazată pe joc și tehnologie educațională cu ajutorul căreia am creat jocuri pentru toate vârstele pentru orice subiect.

Wordwall este un instrument gratuit cu ajutorul căruia se pot crea activități, jocuri distactive , potriviri de cuvinte sau asocierea imagine- cuvânt etc.

Bookcreator are un impact pozitiv asupra copiilor, ajutându-ne pe noi, doamnele, să creăm cărți digitale de povești, poezii , îmbinând imaginile cu sunetele.

Animale safari ne ajută să ajungem foarte repede , în mod virtual, în mediul de viață al animalelor, copiii fiind fascinați să vadă în direct ce fac animalele.

Să nu uităm de editura educațională Twinkle , care produce materiale didactice, jocuri, povești, un devărat izvor de inspirație. Acestea i se alătură și Pinterest sau Krokotak.

Un interes deosebit manifestă copiii și pentru aplicația **Arloopa** prin intermediul căreia putem crea animale 3D, transpunându-i pe copii într-o lume cât mai aproape de realitate. Toate aceste resurse ne fac viața mai frumoasă, ne ușurează munca și fac ca activitățile predate să devină mai interesante și cu impact mai mare asupra copiilor.

Bibliografie:

- www.google.ro
- www.edumagic.eu

PLATFORME ȘI APLICAȚII ONLINE FOLOSITE ÎN PROCESUL INSTRUCTIV- EDUCATIV

Prof. înv. primar, Albici Zenobia
Școala Gimnazială Comuna Dumbrăvița

În secolul XXI, tehnologiile ocupă un loc tot mai important în viața cotidiană, iar tehnologizarea procesului educațional este inevitabilă.

Într-un pas mai lent, sau mai alert utilizarea tehnologiilor digitale în procesul educațional duce la schimbare și îmbunătățirea sistemului educațional. Prin aplicarea tehnologiilor și a diferitelor instrumente digitale școala va reuși să facă față provocărilor timpului și să răspundă nevoilor educaționale a nativilor digitali.

Calculatorul este foarte util atât elevului cât și profesorului însă folosirea acestuia trebuie realizată astfel încât să îmbunătățească calitativ procesul instructiv-educativ, nu să îl îngreuneze. Calculatorul trebuie folosit astfel încât să urmărească achiziționarea unor cunoștințe și formarea unor deprinderi care să permită elevului să se adapteze cerințelor unei societăți aflată într-o permanentă evoluție

Pentru a răspunde cerințelor secolului în care trăim este nevoie să avem un învățământ flexibil care să le permită elevilor să-și pună în valoare cunoștințele. Gadgeturile și noile tehnologii nu vin decât să ne ușureze munca și să ne demonstreze că era care vine e era tehnologiilor, era copiilor On-line.

În continuare, vom prezenta câteva platforme și aplicații ce pot fi folosite cu succes în desfășurarea procesului instructiv-educativ:

Digitaliada (<https://www.digitaliada.ro/>) - este o platformă cu resurse educaționale digitale create de cadre didactice într-un cadru și cu proceduri bine stabilite. Conține exerciții, teste, tutoriale video și ghiduri. Secțiunea „Învățare și testare online” este structurată pe patru niveluri de acces, fiind dedicată atât directorilor, cadrelor didactice din toată țara, indiferent de materia predată, cât și părinților și elevilor.

Eduonline.roedu.net (<https://eduonline.roedu.net>) - este cea mai mare bibliotecă românească de resurse educaționale digitale, ce conține și

softurile educaționale din suita AeL, dezvoltată în programul SEI, pentru învățământul primar, gimnazial și liceal, pentru toate disciplinele de studiu.

MyKoolio (<https://www.mykoolio.com/>) - este o platformă ce conține peste 630 de lecții interactive, sub forma unor jocuri educaționale interactive, precum și 7500 de exerciții de matematică și limba română destinate elevilor din clasele I-VIII.

Adservio (<https://www.adservio.ro/>) - este o platformă cu multe funcții de tip administrativ. Permite crearea de grupuri și clase, alocarea și corectarea temelor, programarea lucrărilor de control, urmărirea progresul elevilor – în esență, este construită ca un catalog electronic, cu accent pe evaluare sumativă.

ASQ (<https://asq.ro/>) - este o platformă pentru „self-learning”, cu conținut educațional și teste create de utilizatori (majoritatea, cadre didactice). Este o soluție bună pentru lecții create „la urgență” și pentru exerciții de amuzament.

Livresq (<https://livresq.com/ro/>) - o platformă pentru crearea, editarea, publicarea, gestionarea cărților electronice, dezvoltată printr-un proiect cu finanțare europeană. Poate fi utilizată pentru elaborarea de lecții și distribuirea către elevi. O parte din conținutul dezvoltat de alți utilizatori poate fi reutilizat.

LearningApps (<https://learningapps.org/>) este un program internațional, care se poate accesa și folosi gratuit, ușor de gestionat, cu interfață în limba română. Este foarte bun pentru activități de exersare și consolidare.

Padlet (<https://padlet.com/>) este o aplicație online care permite utilizatorilor să-și exprime cu ușurință opiniile pe un subiect comun pe un „avizier” virtual (wall).

Kahoot (<https://kahoot.com/>) este o platformă gratuită cu ajutorul căreia se pot crea teste interactive. Este o aplicație ce poate fi folosită cu succes la majoritatea disciplinelor, în orice moment al lecției: predare, fixare, evaluare (formativă sau sumativă). Este o aplicație ușor de utilizat și foarte îndrăgită de copii și care permite profesorului să evalueze în timp real cunoștințele elevului și să genereze statistici relevante pe clasă și elev.

Plickers (<https://www.plickers.com>) este un instrument interactiv și totodată, o modalitate versatilă de a crea teste de tip grilă și adevărat/fals pentru elevi. Avantajele acestui tip de evaluare online sunt multiple, atât pentru elevi, cât și pentru profesori. Elevii se simt mult mai confortabil știind că participă la un nou mod de a fi testați și că această nouă metodă implică și gadgeturi și aplicații pe care ei le folosesc zilnic (Internet, tabletă, smartphone), iar profesorul poate să evalueze în timp real cunoștințele elevului și să genereze statistici relevante pe clasă și elev.

Wordwall (<https://wordwall.net/>) poate fi utilizat pentru a crea activități atât interactive, cât și imprimabile.

Study Stack (<https://www.studystack.com/>) este un instrument gratuit care ajută elevii să memoreze informații în mod distractiv.

I am a PUZZLE (<https://im-a-puzzle.com/>) este o aplicație ce permite convertirea oricărei imagini într-un puzzle gratuit!

CONCLUZII

Insertia TIC în activitatea educațională are un puternic impact asupra strategiilor didactice și a dezvoltării unor forme de organizare a instruirii care nu sunt posibile cu ajutorul metodelor și mijloacelor tradiționale. Actul învățării nu mai este considerat a fi efectul demersurilor profesorului, ci rodul unor interacțiuni ale elevului cu cel care conduce învățarea, cu calculatorul, cu telefonul mobil, cu sursele de informare puse la dispoziție (Internet, medii de învățare colaborative on-line etc.)

De aceea, utilizarea tehnologiilor TIC atât în activitățile de predare, cât și în cele de evaluare este o necesitate majoră, deoarece elevii noștri „s-au născut cu device-urile în mână”, aceștia percep și prelucrează mult mai ușor informația în mediul virtual decât în cel clasic, tradițional, „cu manualul în față”.

BIBLIOGRAFIE:

1. <https://edict.ro/instrumente-online-pentru-evaluarea-elevilor/>
2. Patrașcu D. Tehnologii educaționale. Chișinău: Editura Tipografia Centrală, 2005. 698 p. ISBN 9975-78-379-1.
3. Ceobanu, Ciprian, Cucos, Constantin, Istrate, Olimpiu, Pânișoară, Ion-Ovidiu, Educația digitală, Editura Polirom, Iași, 2020.

UTILIZAREA RESURSELOR WEB 2.0 ÎN PROCESUL DE SCRIERE CREATIVĂ

Prof. înv. primar, Boian Elena Adriana
Școala Gimnazială Moșnița Nouă

Motivarea copiilor din ciclul primar în procesul de scriere creativă a reprezentat mereu o provocare pentru mine și poate și pentru alte cadre didactice. Haideți să facem împreună un exercițiu de imaginație și empatizare, să dăm timpul înapoi și să ne amintim acele momente în care, copii fiind, ne uitam speriați la foia albă de hartie, pe care era scris titlul unei compuneri cerute la clasă de doamna învățătoare.

Introducerea copiilor în procesul de scriere creativă, era până odinioară, bazată în mare măsură pe metode precum observarea de imagini care să inspire elevul, pe discuții care să ancoreze mintea elevului într-un tablou imaginar și sufletul său în emoții diverse pe care apoi el să le valorizeze în scrierea sa. Exercițiul de scriere bazat pe imaginație sau pe experiențe trăite de elev și exemplele de scriere creativă, fie exemple de compuneri sau doar exemple de *expresii frumoase, etc.*, erau și sunt de asemenea metode utilizate în formarea competenței specifice: *Manifestarea interesului pentru scrierea creativă și pentru redactarea de texte informative și funcționale*, conform programei școlare pentru disciplina LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ CLASELE a III-a – a IV-a.

Însă, în prezent, tehnologia ne permite să facilităm cu mai mult succes formarea competenței de scriere creativă. Astfel, internetul favorizează realizarea unui învățământ „altfel” decât învățământul tradițional. Procesul de învățare, formare sau instruire prin mijloace electronice se regăsește încorporat în conceptul de e-learning. E-learning implică utilizarea unui computer sau unui alt echipament digital (de exemplu, un telefon mobil) într-un mod special pentru a oferi formare sau materiale de studio/ educaționale. (Derek Stockley 2003).

Acest proces de instruire implică învățarea independentă, asistată de calculator sau alt dispozitiv electronic, bazându-se pe instrumente Web 2.0 care dezvoltă creativitatea, abilitățile de lucru cu calculatorul, elevul beneficiind de materiale didactice și de sprijinul profesorului, doar în rol de îndrumător. Ideea fundamentală a Web-ului, este existența unui spațiu virtual, unde oamenii pot comunica, prin partajarea cunoștințelor, a experienței. Acest spațiu virtual nu este numai un mediu unde poți găsi informații, aici fiecare elev își poate pune propriile idei.

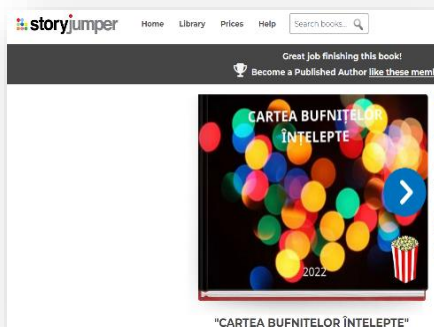
Învățarea Web este o subcomponentă de e-learning și se referă la învățarea instrumentată de un sistem de navigare Web (cum ar fi Internet Explorer, Opera, Google Chrome etc.) În acest sens, instrumentele Web 2.0 sunt softuri disponibile online care permit utilizatorilor: a) să creeze o manieră interactivă de prezentare a conținuturilor științifice; b) să păstreze pe o perioadă limitată de timp și să arhiveze date; c) să editeze fotografii și materiale video; d) să realizeze proiecte și să desfășoare activități de învățare prin cooperare.

Există numeroase aplicații a căror utilizare în mediul didactic permite adaptarea demersului nostru, apropierea elevilor de materiile pe care le predăm, asimilarea rapidă a conținuturilor predate într-o manieră plăcută și crearea de competențe reale, atât la nivelul disciplinei, cât și la nivel interdisciplinar.

În continuare voi prezenta o aplicație pe care am folosit-o cu succes pentru a forma *gustul* pentru scrierea creativă elevilor mei din clasa a IV-a B, de la Școala Gimnazială nr. 24 din Timișoara, în perioada postpandemică. Scopul didactic a fost formarea interesului și dezvoltarea plăcerii pentru scrierea creativă.

Aplicația StoryJumper am gasit-o a fi foarte utilă în scrierea unor cărți pentru copii și împreună cu copiii. Se poate accesa gratuit de pe adresa storyjumper.com. Atunci când profesorii își fac un cont nou, ar trebui să bifeze opțiunea „Sunt profesor și vreau să folosesc StoryJumper cu elevii mei din clasă”. Bifând această opțiune, profesorul poate crea împreună cu elevii o carte, poate importa clasa Google Classroom în această aplicație și poate distribui cărțile în Google Classroom.

Astfel, noi în clasă, am creat o poveste împreună, folosind jocul didactic *continuă povestirea*. Titlul poveștii propuse spre a fi creată de ei a fost „Cartea bufnițelor înțelepte”, un jurnal format din amintiri haioase și frumoase despre: prima zi la școală, prima serbare, cea mai frumoasă excursie, momentul meu preferat, un moment super amuzant trăit cu colegii mei, un sfat de urmat, etc.



Scopul didactic: realizarea unui exercițiu de verbalizare a experiențelor trăite la școală și valorizarea lor sub forma unei povești memorabile.

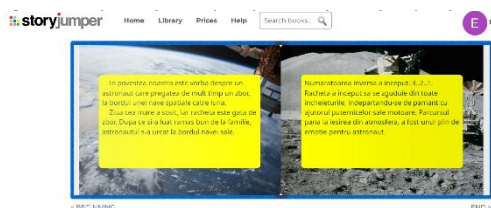
Material didactic: textul neterminat al poveștii clasei noastre, *Clasa Bufnițelor Înțelepte*.

Sarcina didactică: elevilor li s-a cerut să continue povestirea oral.

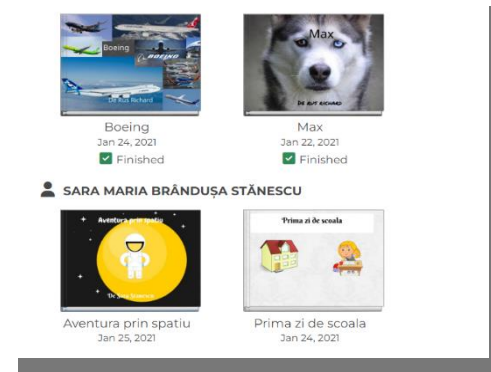
Ulterior, fiecare copil a construit propria poveste plecând de la experiența trăită sau imaginându-și noi experiențe. Însă, ceea ce este de evidențiat, este faptul că scrierea



unei compuneri a devenit într-o clipă o provocare care i-a entuziasmat, o aventură în care s-au implicat fără teamă. A



limba engleză. Iată mai jos câteva titluri interesante care arată bucuria și



În concluzie, apropierea copilului de carte și de povești se poate face acum, datorită tehnologiei, în mai multe feluri. Aplicația StoryJumper este doar unul dintre multele instrumente care facilitează dezvoltarea pasiunii pentru scrierea creativă, bazată pe originalitatea copilului și curajul exprimării.

Consider că utilizarea acestui instrument nu a ajutat elevii doar să își formeze competențele de exprimare în scris, ci le-a dezvoltat și încrederea în ei, astfel în cât s-au simțit liberi să scrie fără să pună eșecul în fața unui posibil succes. Mai mult, această activitate a îmbogățit cultura clasei noastre cu valori precum toleranță și critică constructivă, bazată pe aprecierea muncii elevului și întărirea încrederii în forțele sale prin direcții punctuale de dezvoltare a scrierilor sale oferite de mine, cadrul didactic, dar și de colegii din clasă.

Munca în echipă, colaborarea și susținerea au creat un mediu de învățare “safe” și “fertil”, în care elevul s-a simțit susținut, îndrumat și în care a fost valorizat potențialul creativ din fiecare copil, indiferent de talentul și/sau interesul său pentru lectură și scriere creativă. Fiecare elev, a descoperit că și în el “zace” un mic scriitor și că fiecare are un stil diferit, dar valoros, de a crea o poveste.

Bibliografie:

- Programa școlară pentru disciplina LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ CLASELE a III-a – a IV-a - chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://media.hotnews.ro/media_server1/document-2014-10-14-18303532-0-programa-limba-literatura-romana-clasele-iii.pdf
- TURCHEAN OTEI, Structuri narative (povestirea) în jocurile didactice ale școlarului mic, 2017 - <https://iteach.ro/experiencedidactice/structuri-narative-povestirea-in-jocurile-didactice>
- *LUCRĂRILE SIMPOZIONULUI-NAȚIONAL INOVAȚIE ȘI PERFORMANȚĂ ÎN EDUCAȚIE*, Utilizarea-instrumentelor-digitale-in-activitatea-didactica, NR. 10 oct 2022 - chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://academiaabc.ro/wp-content/uploads/2022/11/Utilizarea-instrumentelor-digitale-in-activitatea-didactica.pdf
- MARIANA RODICA BORZEI , 2021, StoryJumper – o aplicație de experimentat - <https://iteach.ro/experiencedidactice/storyjumper-o-aplicatie-de-experimentat>
- <https://itransfer.space/2018/06/12/e-learning-in-educatia-preuniversitara-din-romania/>
- STOICA ANCUȚA LOREDANA, BENEFICIILE UTILIZĂRII PLATFORMELOR E-LEARNING ÎN PREDARE-ÎNVĂȚARE, Editura Școala Vremii ARAD 2022 - chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://ccdar.ro/wp-content/uploads/2022/03/BENEFICIILE-UTILIZARII-PLATFORMELOR-E-LEARNING-IN-PREDARE-INVATARE.pdf

- Mariana NOREL METODICA PREDĂRII LIMBII ȘI LITERATURII ROMÂNE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR BRAȘOV 2010 -

file:///D:/Downloads/Mariana_NOREL_METODICA_PREDARII_LIMBII_S.pdf

RESURSELE RED ȘI ROLUL LOR ÎN FORMAREA COMPETENȚELOR CHEIE

Prof. înv. primar Novacovici Georgeta
Școala Gimnazială Comuna Dumbrăvița

Competențele cheie reprezintă un registru amplu de abilități, priceperi și deprinderi care îi asigură elevului capacitatea de a se adapta situațiilor cu care se întâlnește atât în cadrul activităților de tip școlar, cât și în viața de zi cu zi.

Într-o lume aflată într-o continuă și rapidă schimbare, cu provocări prezente la tot pasul, formarea celor 8 competențe cheie prevăzute în profilul absolventului de ciclu primar este un deziderat cu bătaie lungă întrucât le va permite copiilor să aibă o viață de succes în societatea cunoașterii.

Pornind de la necesitatea sprijinirii fiecărui elev de a învăța să se adapteze pe tot parcursul vieții, am gândit un demers didactic interesat, proiectat în “mozaic”, care combină într-o manieră articulată toate competențele cheie.



Proiect transdisciplinar: S.O.S.! Basmele sunt în pericol! (2 ore)

Disciplina: Matematică și explorarea mediului (clasa I)

Subiectul: Numerele naturale din centrul 0-100. Adunarea și scăderea numerelor naturale de la 0 la 100 cu și fără trecere peste ordin

Asupra eroilor de poveste s-a abătut o mare urgie. Un vrăjitor malefic i-a vrăjit și totul este de-a-ndoaselea. Pentru ca basmele să fie salvate și personajele eliberate, elevii clasei întâi sunt provocați la o întrecere. Este vorba despre un concurs interdisciplinar desfășurat pe grupe. Fiecare grupă este desemnată în urma descoperirii răspunsului unei ghicitori pe care o va citi un mesager. Fiecare grupă are ca simbol un personaj din familia Disney și va primi o fișă cu mai multe sarcini de lucru. Pentru a rezolva sarcinile de pe fișe, copiii vor stabili, în cadrul fiecărei echipe cine ce sarcină va rezolva (Fiecare membru al echipei va prezenta soluția unei singure sarcini.). Fiecare fișă corect rezolvată presupune câștigarea unei chei. Fiecare cheie deschide lacătul unui cufăr. În cufăr se află o piesă de puzzle. Câștigarea tuturor pieselor de puzzle înseamnă refacerea castelului Disney care va duce la ruperea vrăjii.

Sarcinile de pe fișe sunt din următoarele discipline de studiu:

MEM, CLR, MM, AVAP, DP.



1. Azi, Aziul trebuie să lăsară în libertate peștele din regat. Din cauza maleficului Vrăjitor și a vrăjii sale, nu mai poate câștiga peștele și i-a dat fișele broșate. Ajută-l realizând corespondența potrivită.

16 + 23
9 + 18
22 + 6
14 + 16
30 + 19

19
30
39
11
27

2. Citește repede și corect:

Fotograful fotografiat fotografiază
fotografii fotografiate de un alt fotograf.
Pescărușul Piști pescuiește pește cât ai zice
pește.

3. Erecția în un mormant și li deapănă pe cel de pe poză și dău. Pe ce
loc se poate să treacă?



1. Se dau sumele: $a + b = 9$, $b + c = 7$, $d = 13$, $b + c = 7$, $e + d = 8$.
Calculază: $c + a = ?$, $b + a = ?$, $d + c = ?$, $b + c = ?$.

2. Citește repede și corect:

Capra calcă-n piatră, piatra crapă-n patru, crape capul
caprei în patru precum a crapat piatra-n patru. Capra peagă,
calcă-n cinci, cinci cu crapă-n cinci. Crape capul caprei în
cinci, precum a crapat cinci cu cinci.

3. Alina a câștigat o cutie cu 4 kg de ciocolată pentru o săptămână. După ce l-a mâncat, le-a rămas în
cutie 1 kg de ciocolată și a rămas în cutie. După 10 de minute, totuși era rămasă, numai două
măști. Ce s-a întâmplat?

Care kizogara de ciocolată era încă proaspătă de aproape pentru piatră?



R:



COMPETENȚE CHEIE VIZATE

❖ Competența de comunicare în limba maternă

- identificarea semnificației unui mesaj oral și scris, pe teme accesibile, rostit cu claritate (Poeziile-ghicitori);
- citirea corectă, cursivă, coerentă unor cuvinte și propoziții scurte, scrise cu litere de tipar sau de mână;
- scrierea cu litere de mână a unor cuvinte și propoziții;
- citirea unor “frământări de limbă”;
- ordonarea silabelor pentru identificarea unor cuvinte;
- găsirea formei de plural a unor cuvinte date;
- citirea enunțurilor sarcinilor de pe fișe;

❖ Competența de comunicare în limbi străine

- pronunțarea corectă a numelor personajelor Disney;
- reproducerea, în limba engleză, a unor replici celebre ale personajelor care constituie simbolurile echipelor angajate în concurs;

❖ Competențe matematice și competențe de bază în științe și tehnologii

- exerciții de aflare a unor numere pe baza unor cerințe date;
- calcul matematic cu/fără trecere peste ordin;

- probleme cu 1,2 sau 3 operații;
- probleme cu tâlc ce le solicită atenția;
- numirea părților componente ale corpului unor animale;
- corespondență între organele interne și părți ale corpului uman;

❖ **Competențe digitale**

- joc digital - introducerea cuvintelor cheie pentru a deschide cele 6 lacăte pentru a elibera castelul Disney de sub vrajă;
- tastarea cuvintelor pe calculator;
- cunoașterea unor funcțiuni simple ale unui computer;

❖ **A învăța să înveți**

- activitatea pe echipe- realizarea posterului Disney (fiecare piesă e bonus pentru deschiderea lacătului, ca urmare a rezolvării unei sarcini de învățare inter și/sau transdisciplinare;
- folosirea cunoștințelor legate de terminologia matematică pentru rezolvarea de probleme cu 2-3 operații;

❖ **Competențe sociale și civice**

- stabilirea și respectarea regulilor de muncă în echipă;
- respect față de coechipieri, dar și față de adversarii de joc;
- discuții referitoare la comportamentul vrăjitorului malefic față de personajele Disney (Așa da/așa nu);

❖ **Spirit de inițiativă și anteprenoriat**

- menținerea interesul elevilor în rezolvarea sarcinilor de pe fișele de lucru;
- dorința de a găsi soluții la toate sarcinile-problemă (poezii-ghicitori, probleme cu tâlc, probleme de perspicacitate) pentru găsirea “cheii” ce deschide lacătul cu numărul echipei din care fac parte;

❖ Sensibilizare și exprimare culturală

- recunoașterea valorii poveștilor Disney, a basmelor străine și românești pentru dezvoltarea anumitor trăsături de personalitate ale cititorilor (morala/învățătura basmelor);
- joc de rol;
- dezbateri pe tema personaje pozitive/personaje negative.

Pornind de la această activitate de învățare, **Proiect transdisciplinar: S.O.S.! Basmele sunt în pericol!** și, având în vedere cele învățate în cadrul acestui curs legat de importanța resurselor RED în demersurile didactice, am regândit activitatea aplicând cunoștințele dobândite cu referire la unele aplicații cu care se pot crea resurse educaționale deschise.

Competențe specifice vizate:

- ✓ **MEM:** 1.4. Efectuarea de adunări și scăderi, mental și în scris, în centrul 0-100
- ✓ **CLR:** 1.2 Identificarea unor informații variate dintr-un mesaj rostit cu claritate.

3.1. Citirea unor cuvinte și propoziții scurte, scrise cu litere de tipar sau de mână

- ✓ **MM:** 2.1. Cântarea individuală sau în grup, asociind mișcarea sugerată de text și de ritm

Activitate de învățare poate fi desfășurată atât online, cât și la școală, fiind realizată exclusiv sub forma unei resurse RED. Am folosit platforma Google Site, în care am introdus linkuri worwall, link youtube, edpuzzle.

Prin accesarea linkului

<https://sites.google.com/scoala24tm.ro/sos-salvatipovetile/pagina-de-pornire> se ajunge la pagina de pornire a activității, de unde elevii vor afla că aceasta se numește S.O.S. Salvați poveștile!

După identificarea a cât mai multe personaje Disney din imaginea de copertă, se va purta o discuție referitoare la semnificația titlului și a mesajului transmis prin intermediul lui. Apoi, copiii vor face cunoștință cu mesagerul lumii poveștilor, Sclipirici, care, sub forma unor rime, dezvăluie copiilor drama trăită de Cenușăreasa, Rapunzel, Rosa, prințesa adormită sau alte personaje din basme.

S.O.S. Salvați poveștile!



Activitatea de învățare e gândită tot sub forma unei provocări, probele vrăjitorului malefic care a pus gând rău personajelor din povești. După cum au fost informați de mesager, acest vrăjitor a inversat rolurile personajelor Disney. În lumea basmelor e haos și disperare. Doar ei, elevii clasei întâi, îi pot ajuta, acceptând provocarea dată de vrăjitor prin rezolvarea probelor pe care el le propune.

Probele vizează disciplinele

✓ CLR

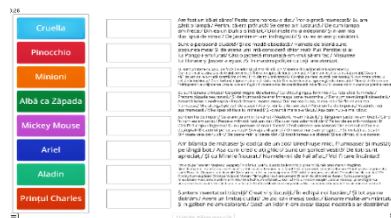


- citirea unor texte "frământări de limbă"

- proba 4 – Roata aleatoare în wordwall;



- asocierea unor texte-rimă cu personajul potrivit din poveste;



- proba 1 – Potrivește!–wordwall

✓ **MEM**

- rezolvarea de exerciții și probleme cu numere naturale din concentrul 0-100, urmărind gândirea matematică a elevilor, operarea cu terminologia specifică, calculul matematic, dar și probleme de perspicacitate și atenție – proba 2 – Quiz Show;

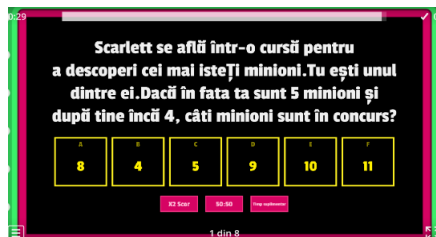
✓ **MM**

- cântarea individuală și/sau colectivă a melodiei "Trei chinezi", cu efectuarea de mișcări potrivite – proba 3 youtube;



✓ **AVAP**

- refacerea unui puzzle ce reprezintă imaginea castelului Disney – proba 5 – edpuzzle.



După fiecare probă rezolvată corect, elevii primesc ca feedback de la vrăjitor câte un mesaj, respectiv câte o cheie ce descurie lacătele cu care a fost ferecat castelul Disney.



Al treilea loc
Voi veți descuri
De pe picioare
Vă veți deplasa
Și, în timp ce mergeți,
Voi trebuie-a cânta
Cântecul din link
Frumos a interpreta

Proba 3



Încă într-un loc
Cheia-ți introduce
Distruge-mi planul...
Ce în gând mi-am pus
Lanțul urjii mele
Tare l-ai slăbit
Dovedind că nu sunt
Atât de sacurai
Personajele din boame
Prințese, regi, eroi
Narocași sunt, Doamne,
Că văd eu pe voi!

Proba 4

În final, pentru că toate probele au fost corect rezolvate, vrăjitorul se declară învins, iar vraja sa malefică este spulberată.



El bine, ce să spun? Ați reușit
Și prima cheie ați găsit
De restul cheilor voi veți găsi
Ce așezare, urjii mea veți risipi!

Văd că pentru probă
Voi veți pregăti
Și planurile mele
L-veți răsturnați!



Al treilea loc
Voi veți descuri
De pe picioare
Vă veți deplasa
Și, în timp ce mergeți,
Voi trebuie-a cânta
Cântecul din link
Frumos a interpreta

Proba 5



Încă într-un loc
Cheia-ți introduce
Distruge-mi planul...
Ce în gând mi-am pus
Lanțul urjii mele
Tare l-ai slăbit
Dovedind că nu sunt
Atât de sacurai
Personajele din boame
Prințese, regi, eroi
Narocași sunt, Doamne,
Că văd eu pe voi!

Proba 6

Ca feedback pentru această activitate am folosit un chestionar, realizat în google forms.

Gânduri de final

S.O.S. Salvați poveștile!

Obligatori

Cum ti s-a părut activitatea de astăzi? *

Răspundeți din:

Cum te simți acum când ești unul dintre salvatorii poveștilor? *

Răspundeți din:

Care este numele tău? *

Răspundeți din:

Trimiteți

Nu trimiteți parola prin formularul Google.
Acest formular a fost creat în domeniul ORO - Mădălina Iacobescu și Camelia. Reportat în 2022

Formulare Google

Cu siguranță, acest tip de activitate este pe placul elevilor, le trezește interesul și le crește motivația pentru învățare. Deși necesită efort din partea cadrului didactic, atât pentru a învăța să utilizeze diversitatea aplicații, cât și pentru a crea “firul roșu” al unui astfel de demers, consider folosirea resurselor RED aduce un plus major în activitatea didactică. Dat fiind vremurile pe care le trăim, precum și particularitățile



F
E
L
I
C
I
T
Ă
R
I
!

și tipologia “elevului de azi”, resursele RED nu mai pot lipsi din proiectările activităților noastre didactice.

Acest plus de valoare are impact major în formarea competențelor specifice ale fiecărei discipline de învățământ în parte, conducând la crearea unui tot armonios la final de ciclu primar, reflectat

în profilul absolventului de clasa a IV-a.

TRECERE DE LA EVALUAREA TRADIȚIONALĂ LA EVALUAREA ONLINE

Prof. înv. primar Grad Maria
Școala Gimnazială „Dragoș Vodă”- Moisei

Evaluarea constituie o acțiune complexă ce include trei operații principale: măsurarea, aprecierea și decizia. *Măsurarea* reprezintă primul pas în evaluare, exactitatea ei fiind dependentă de calitatea instrumentelor utilizate și de modul în care acestea sunt folosite.

Aprecierea presupune emiterea unei judecăți de valoare asupra fenomenului evaluat pe baza datelor obținute prin măsurare, prin raportarea acestora la un termen de referință, la un sistem de valori sau criterii. *Decizia* se exprimă prin concluziile desprinse în urma interpretării datelor aferente măsurii și prin măsurile introduse pentru îmbunătățirea activității în etapa următoare a procesului instructiv-educativ. (Notare)

Evaluarea servește ca funcție de feed-back în procesele de învățare a tuturor părților implicate. În efortul de determinare a calității rezultatelor școlare și a progresului școlar, cadrele didactice au la dispoziție o mulțime de metode și instrumente de evaluare.

Metoda de evaluare este o cale prin intermediul căreia cadrul didactic „oferă elevilor posibilitatea de a demonstra nivelul de stăpânire a cunoștințelor, de formare a diferitelor capacități testate prin utilizarea unei diversități de instrumente adecvate scopului urmărit”.

Instrumentul de evaluare reprezintă un element constitutiv al metodei, prin intermediul căruia elevul ia la cunoștință sarcina de evaluare. El este cel „care pune în valoare atât obiectivele de evaluare, cât și demersul inițiat pentru a atinge scopul propus”.

Metode și instrumente de evaluare în ciclul primar:

A. Metode tradiționale: probe orale, probe scrise, probe practice.

B. Metode și instrumente complementare: observarea sistematică, investigația, proiectul, portofoliul, autoevaluarea.

Metodele și instrumentele de evaluare sunt stabilite de cadrul didactic în funcție de vârsta și particularitățile psihologice ale elevilor, luând de asemenea în considerare specificitatea disciplinei.

Evaluarea online este susținută de aceleași principii de valabilitate, fiabilitate, flexibilitate și echidistanță și utilizează multe din strategiile folosite în predarea și evaluarea tradiționale față în față. Diferența constă în contextul evaluării, în interacțiunile dintre evaluator și cei care sunt evaluați și procesele de colectare și administrare.

Evaluarea online poate fi utilizată:

- ca o sursă independentă de dovezi pentru evaluare;
- ca o contribuție la întregul proces de evaluare;
- în vederea colectării, transmiterii și administrării materialelor de evaluare și resurselor.

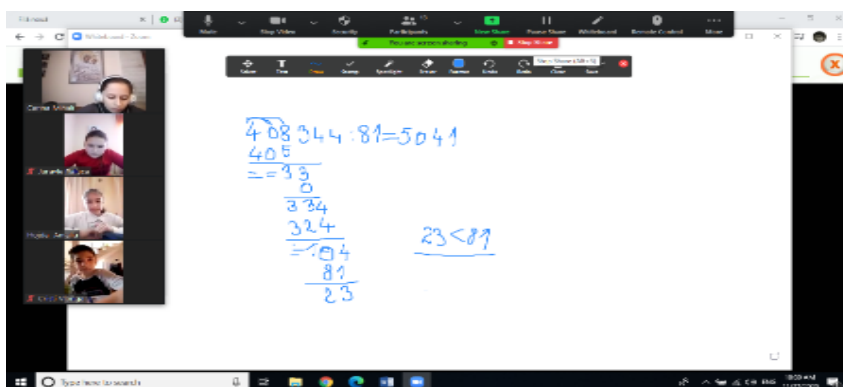
Pentru *evaluarea online* a elevilor, putem să utilizăm diverse aplicații și platforme educaționale care permit construirea, administrarea testelor și raportarea rezultatelor în timp real.

I. Exemplu: *pentru evaluare orală*

a) Clasa a IV-a A - Disciplina: Matematică

Subiectul: Aflarea numărului necunoscut

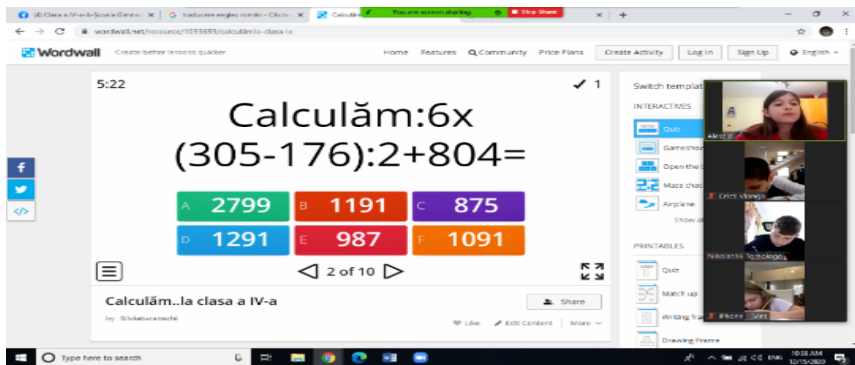
Verificări orale, folosind tabla Whiteboard de pe ZOOM



b) Clasa a IV-a A - Disciplina: Educație pentru sănătate

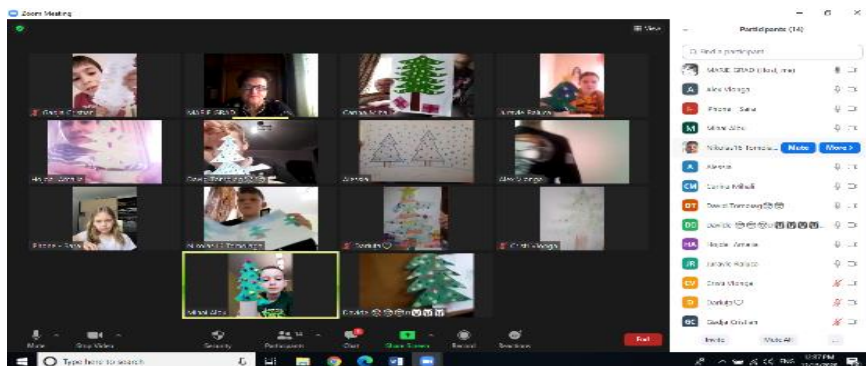
[illegible]

Prin Zoom, prezint exerciții din aplicația wordwall; elevii rezolvă (cu microfoanele deschise) independent pe caiete, apoi fac poze și mi le trimit. Le corectez, le notez și le retrimite.



Clasa a IV-a A - Disciplina: Arte vizuale și abilități practice

Tema plastică: Decoruri de iarnă - forme plane și forme spațiale folosind Zoom sau/și WhatsApp.



Platformele și instrumentele de evaluare on-line ne pun la dispoziție o gamă largă de posibilități de evaluare, uneori tehnica fiind mult mai pregătită decât suntem noi dispuși să explorăm.

„Oricât de performantă sau prietenoasă ar fi o aplicație de evaluare on-line, aceasta nu poate înlocui pe deplin multiplele acțiuni ale feedback-ului învățării, acțiuni inițiate prin microdeciziile educatorului.”

Bibliografie:

1. Callo, T., Paniș, A., *Educația centrată pe elev, Ghid metodologic*, Ch., 2010.
2. Cerghit, I., *Metode de învățământ*, EDP, București, 1997
3. Cucos, C., *Teoria și metodologia evaluării*, Ed. Polirom, 2008.
4. www.didactic.ro

**APLICAȚIA NEARPOD - O METODĂ MODERNĂ DE
PREDARE, APLICABILĂ ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR**

Metodele interactive de predare și învățare sunt modalități moderne ce ajută la stimularea dezvoltării creativității copiilor, la stimularea învățării experiențiale și la exersarea capacităților de analiză. Ele promovează interacțiunea dintre elevi, schimbul de cunoștințe și de idei, asigurând în același timp un demers interactiv al procesului de predare- învățare - evaluare.

Pentru aceste elevi aceste metode sunt benefice, deoarece îi angajează în depunerea efortului intelectual, exersarea proceselor psihice în urma cărora își asumă responsabilități și verifică soluții. Rolul folosirii acestor metode este acela de a dezvolta comunicarea, independența în gândire, creativitatea, îi ajută în luarea deciziilor corecte și în posibilitatea de a argumenta aceste decizii.

Metodele interactive sunt mai apreciate deoarece sunt atractive: stimulează inițiativa, stimulează o punere în practică mai bună a priceperilor, deprinderilor și cunoștințelor, stimulează implicarea activă în sarcinile didactice, stimulează originalitate și creativitatea copiilor, încurajează responsabilitatea în rezolvarea sarcinilor și învățarea prin cooperare, copiii învață să-și argumenteze propriile acțiuni, să asculte părerile celor din jur și să comunice între ei.

Învățământul în perioada pandemiei, dar și cel de după această perioadă, a impus reconsiderarea metodelor de predare învățare și evaluare în lucrul cu elevii. Pe de o parte, barierele legate de distanțarea fizică au dus la acest lucru, pe de altă parte, evoluția tehnologiei și a posibilităților de utilizare a acesteia.

Aplicațiile disponibile gratuit, platformele de învățare moderne, facilitează însușirea de cunoștințe având la bază stilul de învățare vizual și auditiv. Conținuturile învățării sunt atractiv prezentate, lecțiile pot fi organizate interactiv, cu ușurință. Imaginile vizuale, sunetele, testele și exercițiile inserate sunt un mijloc eficient de învățare.

Aplicația NEARPOD este o platformă de învățare gratuită care este disponibilă de pe contul Google al utilizatorului. Cu ajutorul acesteia se pot combina sarcinile de învățare și evaluare în cadrul aceleiași lecții, se pot obține feed back-uri de la elevi direct, se pot crea prezentări, întregiri și se pot realiza filmulețe. Pentru accesare, profesorul are nevoie de un cont pe care îl creează gratuit pe platformă. Odată logat, platforma dă posibilitatea utilizării unor instrumente utile pentru organizarea atractivă a lecțiilor.

Modalități de utilizare a platformei NEARPOD la ora de Matematică și educarea mediului, în clasa întâi

În cadrul orelor de Matematică și explorarea mediului am utilizat această platformă în unității de învățare ”În lumea găzelor”. Scopul lecției a fost acela de a observa transformările unei insecte, de la stadiu de ou la stadiul de fluture.

În această oră am pregătit o prezentare de tip Power Point, folosind aplicație Nearpod.

Aplicația permite accesarea unor fundaluri deja existente, sau utilizarea unor prezentări anterioare care pot fi inserate sub formă de imagini în pagina actuală. Am început prin inserarea prezentării poveștii ”Omida mâncăcioasă”, existentă deja pe Twinkl, în format PPT. În primul

slide am postat titlul lecției și am înregistrat un mesaj vocal care anunța obiectivele lecției, realizând astfel și captarea atenției.

Etapele de desfășurare a lecției s-au regăsit în slideurile prezentării: povestea începe cu studierea stadiului de ou, continuă cu hrănirea și apoi cu transformarea în cocon și apoi în fluture. Fiind o activitate integrată, elevii și-au consolidat informațiile referitoare la zilele săptămânii, la numărare, calcul 0-30 și au dobândit informații despre ciclul de viață al unei omizi. Aplicația a permis introducerea unui moment în care elevii să deseneze numărul de fructe consumate de omidă în ziua de marți. Apoi, printre slideuri am inserat un joc cu întrebări, prin care trebuiau să anticipeze numărul de fructe consumate în funcție de ziua în care se afla omida. Un joc matematic de calcul mental a fost adăugat în final.

Acest tip de lecție a fost interactiv și foarte atractiv. În finalul prezentării am inclus un videoclip în care elevii au văzut în mod real tot ceea ce am discutat despre omidă- etapele de dezvoltare a unui fluture și apoi un joc cu text și cânt.

Aplicația este eficientă deoarece comunicarea se realizează în ambele sensuri: de la profesor la elevi și invers. Materialele sunt accesate ușor, sunt pregătite din timp și pot fi în diverse forme: videoclipuri, imagini, Quizz-uri, imagini3D, completări de texte, desene, etc. Însușirea cunoștințelor este logică și nu mecanică, elevul având stimulări multiple: auditive, vizuale, motrice.

"Să nu-i educăm pe copiii noștri 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.” (Maria Montessori – ”Descoperirea copilului”)

Bibliografie:

1. Oprea C.L., *Strategii didactice interactive*, EDP, București, 2007
2. <https://nearpod.com>
2. [https://cnmtv.mapn.ro/webroot/fileslib/upload/files/Erasmus/4%20REVISTA_AKTIV%20A4%20\(4\).pdf](https://cnmtv.mapn.ro/webroot/fileslib/upload/files/Erasmus/4%20REVISTA_AKTIV%20A4%20(4).pdf)

ROLUL ACTIVITĂȚILOR EXTRAȘCOLARE ÎN DEZVOLTAREA COGNITIVĂ A COPIILOR

Prof. învă. primar, Oana Laura Adela
Școala Gimnazială nr.24 Timișoara

“Să nu-i educăm pe copiii noștri 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.” (Maria Montessori – ”Descoperirea copilului”)

Educația extracurriculară (realizată dincolo de procesul de învățământ) își are rolul și locul bine stabilit în formarea personalității copiilor noștri. Educația prin activitățile extracurriculare urmărește identificarea și cultivarea corespondenței optime dintre aptitudini, talente, cultivarea unui stil de viață civilizat, precum și stimularea comportamentului creativ în diferite domenii. Începând de la cea mai fragedă vârstă, copiii acumulează o serie de cunoștințe punându-i în contact direct cu obiectele și fenomenele din natură. Trebuința de se juca,

de a fi mereu în mișcare, este tocmai ceea ce ne permite să împăcăm școala cu viața.

Scopul activităților extrașcolare este dezvoltarea unor aptitudini speciale, antrenarea școlarilor în activități cât mai variate și bogate în conținut, cultivarea interesului pentru activități socio-culturale, oferirea de suport pentru reușita școlară în ansamblul ei, fructificarea talentelor personale și corelarea aptitudinilor cu atitudinile caracteriale. Activitățile extrașcolare se desfășoară într-un cadru informal, ce permite copiilor cu dificultăți de afirmare în mediul școlar să reducă nivelul anxietății și să-și maximizeze potențialul intelectual. Activitățile extracuriculare sunt activități complementare, activități de învățare realizate la clasă și urmăresc îmbogățirea informațiilor primite în cadrul activității didactice, cultivă interesul pentru desfășurarea anumitor domenii, atrag copilul la integrarea în viața socială, la folosirea timpului liber într-un mod plăcut și util, contribuind în felul acesta la formarea personalității copilului. De aceea școala trebuie să ofere diverse astfel de activități pentru ai atrage pe copii. Dintre activitățile pe care le-am desfășurat la clasă, pot aminti: serbări desfășurate cu diferite ocazii: 8 Martie, Crăciun, sfârșit de an, finalizare de proiecte etc., desfășurarea unor concursuri în școală: activități de desene pe asfalt cu ocazia zilei de 1 Iunie, activități desfășurate cu ocazia zilelor de 1 Decembrie, 24 Ianuarie, activități desfășurate în parteneriat cu alte școli și alte instituții. În urma plimbărilor, a excursiilor în natură, copiii pot reda cu mai multă creativitate și sensibilitate, imaginea realității, în cadrul activităților de desen și modelaj, iar materialele pe care le culeg, sunt folosite în activitățile practice, în jocurile de creație. La vârsta aceasta, copiii sunt

foarte receptivi la tot ce li se arată sau li se spune în legătură cu mediul, fiind dispuși să acționeze în acest sens .

În procesul instructiv-educativ, activitățile extracurriculare îl atrag pe copil să participe cu plăcere și să fie interesat de activitățile propuse. În cadrul acestor activități, se transmit copiilor, în mod sistematic și organizat, informații din toate domeniile de activitate: muzicale, literare, plastice accesibile, formându-se astfel anumite competențe: de a audia anumite piese muzicale , de a interpreta roluri. Interpretând diferite roluri, copilul reproduce modele de conduită și le asimilează în propria lui comportare. Trăsătura cea mai importantă a interpretării unor roluri este originalitatea și creativitatea copilului în redarea impresiilor proprii despre realitatea înconjurătoare, spontaneitatea și intensitatea trăirilor exprimate în joc. Are un pronunțat caracter activ – participativ, permițând copilului să construiască relații sociale, să-și exerseze și să-și perfecționeze limbajul, să rezolve probleme, să negocieze, să coopereze, să utilizeze simboluri. Toate activitățile extracurriculare desfășurate cu copiii au rolul lor în dezvoltarea ca persoane inteligente, sigure pe ele capabile să se descurce în orice situație, bogate din punct de vedere cultural în această societate plină de pseudo-cultură. În cadrul activităților didactice și extracurriculare, alături de îndrumătorii lor, aceștia dovedesc creativitate, imaginație, atitudine, talent, afirmându-și în mod original personalitate. Serbările, șezătorile, scenetele tematice, prin specificul lor oferă posibilitatea educatorilor să-i ajute să se implice, să-și cunoască foarte bine colegii de clasă, să colaboreze și să se afirme în fața colectivului prin mijloace proprii. Totodată, serbările pregătite susținute cu ocazia anumitor evenimente

devin un mijloc de educare a voinței, a încrederii în forțele proprii, a ținutei corecte, dar și a posibilității de a se transpune prin interpretarea unor roluri de teatru. În cadrul serbărilor de Crăciun, școlarii, interpretează roluri care au ca scop cunoașterea unor datini și obiceiuri ale poporului românesc. Ei au fost ajutați astfel să redescopere frumusețea portului popular românesc, a datinilor, a cântecului și a dansului popular în timpul desfășurării acestor activități extracurriculare. Scopul acestor activități a constat în consolidarea cunoștințelor referitoare la obiceiurile și tradițiile populare românești, urmărind reconsiderarea și valorificarea trăsăturilor specifice poporului nostru prin interpretare de roluri, a dansului popular și a “îmbrăcării” unor costume populare, oferind astfel un strop de tradiție. Activitățile extracurriculare bine pregătite, sunt atractive pentru orice vârstă, stârnindu-le interesul producându-le bucurie, ușurându-le acumularea de cunoștințe, chiar dacă presupun un efort suplimentar. În cadrul acestor activități sunt atrași și copiii timizi, dar și cei impulsivi, învățând astfel să se tempereze în preajma colegilor lor – “copilul care este lăudat învață la rândul-i să aprecieze” (D.I. Nolte).

În concluzie, cadrul didactic poate face multe pentru educarea spiritului creativ în cadrul activităților extracurriculare. Dar, se vede necesitatea de a modifica destul de mult modul de gândire, să evite critica în astfel de activități, să încurajeze elevii și să realizeze un feed- back pozitiv.

Ca o concluzie personală, consider că trebuie să încercăm să-i atragem pe copii, să participe la activități cu ajutorul tuturor metodelor pe care le putem aborda. Având posibilitatea de a desfășura activități

extracurriculare munca noastră devine un pic mai ușoară, deoarece aceste activități sunt atractive și îi determină pe copii să participe fără să-i forțăm. Menirea noastră este de a trezi curiozitatea viitorilor indivizi ai societății, de a le potoli această curiozitate și de ai pregăti pentru viață, atât cu ajutorul activităților didactice pe care le desfășurăm la clasă, cât și prin intermediul activităților extracurriculare.

BIBLIOGRAFIE:

- Ciubuc Iuliana, *Armonia naturii*, Editura Aureo, Oradea, 2011, pagina 110;
- Mangri, F., Elisei, E., Dorobeti, T., Bucovală, G., *Experiențe didactice și pedagogice de succes*, Poarta Albă, 2010, pagina 230;
- Dumitru, G., Novac, C., Mitracche, A., Ilie, V., *Didactica activității instructiv-educative pentru învățământul preprimar*, Craiova, Editura Nova.

PARALELĂ ÎNTRE METODELE CLASICE/METODELE MODERNE DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE

Ruican Violeta Genoveva
Liceul Teoretic “Nikolaus Lenau” Timișoara

În prezent, trăim într-o societate care se află într-o continuă modificare și schimbare. Aceasta se datorează faptului că, tehnologia digital, care îmbracă din ce în ce mai multe forme, își pune foarte mult amprenta asupra vieții umane. Mediul informațional care ne înconjoară, ne obligă să acumulăm, pe de-o parte, idei, cunoștințe, aptitudini noi iar pe de altă parte, metode, procedee și mijloace noi de obținere în mod accelerat a cunoștințelor, de formare a unui nou mod de gândire și de

formare a personalității. Toate acestea imprimă cadrelor didactice sarcina de a pregăti tânăra generație în vederea obținerii unui viitor într-o societate dominată de calculatoare și tehnologie digitală. Aceasta presupune utilizarea unor tehnologii educaționale avansate și eficiente.

Interacțiunea, cooperarea și competiția implică interacțiune stimulând astfel efortul și productivitatea individului. Totodată, acestea contribuie la autodescoperirea propriilor limite și capacități. Unele metode și tehnici interactive de grup pot fi încadrate în scenariile lecțiilor tradiționale, altele necesită forme netradiționale de lecții, cum ar fi: prezentările, conferințele, seminariile, disputele, competițiile, etc.

Metode clasice	Metode moderne
• acordă mai multă prioritate instruirii	➤ se bazează pe formarea elevului, înainte de a acorda prioritate instruirii
• sunt centrate pe conținut și pe însușirea materiei	➤ sunt centrate pe elev, pe dezvoltarea capacităților, abilităților și aptitudinilor
• acordă întâietate activității profesorului	➤ sunt axate pe activitatea și participarea elevului
• pun accent pe metodele clasice de predare	➤ pun accent pe învățare înainte de predare
• elevul este privit ca obiect al instruirii și educării	➤ elevul este atât obiect cât și subiect al instruirii, al educării și al propriei sale formări
• neglijează aplicarea metodelor de studiu personal, de muncă	➤ urmăresc însușirea unor tehnici de muncă independentă, de

independentă	autoinstruire
<ul style="list-style-type: none"> • sunt centrate pe cuvânt, fiind dominant comunicative, verbale și livrești 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ sunt bazate pe experiența dobândită prin explorare, cercetare, acțiune
<ul style="list-style-type: none"> • sunt receptive, bazate pe activități reproductive 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ sunt active-participative propunând o cunoaștere dobândită printr-un efort propriu
<ul style="list-style-type: none"> • sunt orientate spre produs, prezintă știința ca o sumă de cunoștințe finite 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ își îndreaptă atenția spre procesele prin care elevii ajung la elaborări personale
<ul style="list-style-type: none"> • sunt abstracte și formale, pun accent pe contactul direct cu realitatea 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ sunt concrete
<ul style="list-style-type: none"> • au prea puțin caracter aplicativ 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ cultivă spiritul aplicativ, practic și experimental
<ul style="list-style-type: none"> • impun o conducere rigidă a învățării 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ încurajează munca independentă, inițiativa, creativitatea
<ul style="list-style-type: none"> • impun un control formal 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ stimulează efortul de autocontrol, de autoevaluare, de autoreglare la elevi
<ul style="list-style-type: none"> • promovează competiția 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ stimulează cooperarea
<ul style="list-style-type: none"> • se bazează pe o motivație extrinsecă cu elemente de frică 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ se bazează pe o motivație intrinsecă ce izvorăște din actul

și de constrângere	învățării și din bucuria succeselor obținute
<ul style="list-style-type: none"> • întrețin relații rigide, autoritariste între profesori și elevi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ raporturile între profesor și elevi se apropie de condițiile vieții sociale și de cerințele psihologice ale tânărului în dezvoltare promovând relații democratice care intensifică aspectele de cooperare
<ul style="list-style-type: none"> • profesorul este transmitător de cunoștințe 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ profesorul este organizator, îndrumător, animator
<ul style="list-style-type: none"> • disciplina învățării este impusă prin constrângere 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ disciplina învățării derivă din organizarea rațională a activității

Concluzii:

Calitatea de profesor este meseria cea mai nobilă a omenirii pentru că are acces direct la sufletele copiilor iar de eforturile depuse de aceștia depinde întreaga evoluție umană. Pentru această meserie nu este suficient să studiezi la facultate ci este nevoie de multă dăruire pentru întreaga viață.

Având calitatea de facilitator al cunoașterii, scopul profesorului modern este să învețe elevii cum să gândească, cum să emită judecăți de valoare ci nu ce să gândească. Este foarte important ca elevii să fie ajutați să descopere căile de a pune întrebări și de a aduce critici decât de a-i

antrena pe elevi în formularea unor răspunsuri la problemele enunțate. Astfel, educația trebuie să fie cea care să-l determine pe individ să fie într-o continuă stare problematizantă, o stare în care permanent să-și pună întrebări și să caute răspunsuri. Educatorul bun cunoaște și apreciază și valorifică punctele de vedere ale elevilor. Opiniile acestora trebuie să fie conduse spre formularea propriile lor raționamentelegate de felul cum gândesc și înțeleg lumea. Oferindu-le șansa elevilor de a-și exprima părerile, profesorul stimulează încrederea în propriile forțe ale elevilor, dăruiește cu iubire din cunoașterea sa, pentru a ajuta elevii în dezvoltarea personală.

Bibliografie

Cerghit I., (2006), Metode de învățământ. Iași, Polirom.

Cerghit Ioan, Metode de învățământ, Editura Polirom, Iași, 2006;

Cerghit Ioan, Neacșu Ioan, Negreț-Dobridor Ion, Pânișoară Ion-Ovidiu, Prelegeri pedagogice, Editura Polirom, Iași, 2001

Cerghit Ioan, Perfecționarea lecției în școala modernă, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1983

Cerghit Ioan, Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri și strategii, Editura Aramis, București, 2002;

Cristea Sorin (coord.), Curriculum pedagogic I, București, Editura Didactică și Pedagogică, ed. a II-a, 2007;

Cristea Sorin, Dicționar de pedagogie, Grupul Editorial Litera, Litera Internațional, Chișinău, București, 2000

Cristea Sorin, Fundamentele pedagogice ale reformei învățământului, Editura Didactică și Pedagogică, RA., București, 1994

Cucos C., (2006), Pedagogie. Iași, Polirom

Oprea C.-L., (2008), Strategii didactice interactive, București, E.D.P.

METODE MODERNE FOLOSITE ÎN PREDAREA LIMBII FRANCEZE

Țîrcomnicu Daniela Simona
Școala Gimnazială Vulpeni, Olt

Predarea limbii franceze ca limbă străină s-a dezvoltat în mod semnificativ în ultimii ani, adoptând metode moderne și inovatoare pentru a face procesul de învățare mai eficient și mai captivant. Principalele metode moderne de predare, învățare și evaluare utilizate în predarea limbii franceze ca limbă străină sunt:

1. **Metoda comunicativă** reprezintă un cadru pedagogic care pune accentul pe dezvoltarea abilităților de comunicare într-o limbă străină. Aceasta se bazează pe ideea că scopul principal al învățării limbii este de a permite comunicarea eficientă în diverse situații reale. Metoda comunicativă este considerată eficientă în crearea unui mediu de învățare dinamic, în care elevii nu doar învață limba, ci și dezvoltă încredere în utilizarea acesteia în interacțiuni reale. Este o abordare care pune accentul pe funcționalitatea limbii și pe dezvoltarea abilităților practice necesare pentru comunicare.

2. **Jocuri educaționale** reprezintă o metodă interactivă și distractivă de predare a limbii franceze ca limbă străină. Această abordare utilizează elemente de joc pentru a implica elevii în procesul de învățare și pentru a consolida cunoștințele lingvistice într-un mod creativ. Elevii își asumă roluri specifice și interacționează într-un context simulat în limba franceză ca de exemplu jocuri de rol în care elevii interpretează personaje din viața de zi cu zi, precum clienți și vânzători sau pasageri și agenți de turism. Prin integrarea jocurilor educaționale în procesul de învățare a limbii franceze, elevii pot beneficia de o experiență interactivă și motivantă, care îi ajută să-și consolideze abilitățile lingvistice într-un mod plăcut și captivant.
3. **Utilizarea tehnologiei** în predarea limbii franceze ca limbă străină aduce multiple beneficii, sporind interactivitatea, accesibilitatea și eficiența procesului de învățare. Se pot utiliza: aplicații de învățare a limbilor (mobile sau online) specializate în învățarea limbilor pentru a oferi exerciții interactive și lecții structurate (Duolingo, Babbel, Memrise), platforme de e-learning care includ module interactive, resurse multimedia și instrumente de evaluare (Moodle, Canvas, Google Classroom), videoclipuri și materiale multimedia ce presupune integrarea videoclipurilor, podcast-urilor, emisiunilor TV și a altor materiale multimedia pentru a oferi elevilor o expunere autentică la limbă și cultură (Canale de YouTube cu lecții de limbă, seriale TV în limba franceză), jocuri educaționale digitale pentru a face învățarea mai interactivă și distractivă (aplicații cu jocuri de cuvinte, puzzle-uri sau simulări interactive), Chatbot-uri lingvistice pentru a permite elevilor să interacționeze în limba franceză într-un mod conversațional, Realitate

virtuală (RV) și realitate augmentată (RA) ce presupune crearea de experiențe de învățare immersive, inclusiv vizite virtuale în locuri culturale din Franța sau simulări de situații de viață cotidiană (vizite virtuale la muzee sau excursii virtuale în diverse regiuni ale Franței), podcast-uri și audiobook-uri pentru a îmbunătăți abilitățile de ascultare și înțelegere auditivă, instrumente de colaborare online: pentru a permite elevilor să lucreze împreună la proiecte și să comunice în limba franceză (Google Docs, Microsoft Teams, platforme de colaborare online). Prin integrarea acestor tehnologii în procesul de învățare, profesorii pot să ofere o varietate de resurse și activități care să răspundă nevoilor individuale ale elevilor, să sporească motivația și să creeze o experiență de învățare mai dinamică și personalizată.

4. **Invatarea bazată pe proiect** este o metodă de predare care pune accentul pe proiecte complexe și autentice, în care elevii lucrează în echipe pentru a explora, investiga și rezolva probleme concrete. În predarea limbii franceze ca limbă străină, invatarea bazată pe proiect poate fi o abordare eficientă pentru implicarea elevilor într-un mod interactiv și contextualizat. Invatarea bazată pe proiect în predarea limbii franceze încurajează elevii să-și dezvolte abilități complexe, precum rezolvarea de probleme, gândirea critică și comunicarea eficientă într-un context autentic și cultural. Această metodă poate contribui semnificativ la angajarea și motivația elevilor în procesul de învățare.
5. **Schimbul cultural** reprezintă o metodă interactivă și autentică de predare a limbii franceze, oferind elevilor oportunități directe de a interacționa cu vorbitori nativi și de a experimenta cultura franceză într-un mod real: colaborarea cu alte școli sau instituții din Franța pentru a

stabili conexiuni culturale directe, utilizarea schimburilor de elevi sau a comunicării online pentru a spori înțelegerea culturală, **evenimente culturale comune**. Schimbul cultural în predarea limbii franceze încurajează nu doar învățarea limbii într-un context real, ci și dezvoltarea unei înțelegeri mai profunde a culturii și a modului de viață francofon. Această metodă sporește motivarea și implicarea elevilor, oferindu-le o experiență de învățare autentică și captivantă.

6. **Evaluarea formativă** reprezintă o abordare continuă și interactivă a evaluării care are loc pe parcursul procesului de învățare pentru a monitoriza progresul elevilor, pentru a furniza feedback și pentru a ghida îmbunătățirea performanțelor. În predarea limbii franceze ca limbă străină, evaluarea formativă poate fi esențială pentru a ajusta instruirea în funcție de nevoile individuale ale elevilor. Evaluarea formativă în învățarea limbii franceze ajută la menținerea unui feedback regulat și la adaptarea instruirii la nevoile specifice ale elevilor. Această abordare continuă de evaluare contribuie la îmbunătățirea progresivă a competențelor lingvistice și la creșterea motivației elevilor în procesul de învățare.
7. **Colaborarea între elevi** între elevi reprezintă o metodă eficientă de predare în cadrul căreia elevii lucrează împreună pentru a atinge obiective comune. Această abordare nu doar dezvoltă abilitățile lingvistice, ci și promovează abilitățile sociale, de comunicare și de lucru în echipă prin: proiecte de grup, activități de ascultare și răspuns, jocuri de rol, colectarea și împărtășirea de informații, dezbateri și discuții de grup. Colaborarea între elevi în predarea limbii franceze nu doar consolidează

abilitățile lingvistice, ci și dezvoltă abilitățile sociale și de comunicare, promovând învățarea activă și angajarea elevilor în procesul de învățare.

8. **Expunerea la cultură** este esențială pentru a oferi elevilor o înțelegere mai profundă și autentică a limbii. Cultura joacă un rol semnificativ în înțelegerea contextului lingvistic și în dezvoltarea abilităților de comunicare cu ajutorul videoclipurilor, filmelor, cântecelor, literaturii, evenimentelor culturale, călătorii virtual, jocuri educaționale cu tematică cultural, corespondență cu elei din Franța. Expunerea la cultură în predarea limbii franceze nu doar consolidează înțelegerea limbii, ci și stimulează interesul pentru aspectele culturale și contribuie la dezvoltarea unei perspective mai bogate asupra lumii francofone.

Beneficiile utilizării metodelor moderne:

- Creșterea motivației elevilor: elevii sunt mai implicați și mai interesați de învățarea limbii franceze.
- Dezvoltarea abilităților de comunicare: elevii își dezvoltă abilitățile de a asculta, vorbi, citi și scrie în limba franceză.
- Îmbunătățirea performanței elevilor: elevii obțin rezultate mai bune la examene și teste.
- Pregătirea elevilor pentru viața reală: elevii dobândesc competențele necesare pentru a comunica în limba franceză în diverse contexte.

Aceste metode moderne sunt concepute pentru a face procesul de învățare a limbii franceze mai atractiv și mai relevant pentru elevi, integrând tehnologia, interacțiunea socială și contextul cultural în procesul educațional.

Bibliografie:

- Dragomir, Mariana (2001), *Puncte de vedere privind predarea-învățarea limbii franceze ca limbă străină*, Ed. Dacia, Cluj-Napoca;
- *Predarea limbilor străine moderne: Metode și tehnici eficiente*, <https://edict.ro/metode-si-tehnici-moderne-de-predare-a-limbii-engleze/>;
- *Utilizarea metodelor interactive în predarea limbilor moderne*, <https://www.isjcl.ro/images/Curriculum/Metode%C8%99i%20tehnici%20de%C3%AEnv%20>.

INSTRUMENTUL PLICKERS APLICAT LA CICLUL PRIMAR

Prof. înv. primar, Lăzărescu Cristina
Școala Gimnazială Comuna Dumbrăvița

▪ De ce Plickers?

Lucrăm cu o generație nouă, într-o revoluție digitală, care a crescut cu o altă expunere la stimuli și care astăzi reacționează destul de diferit față de generațiile anterioare.

Copiii când se joacă se contopesc cu jocul, îl trăiesc cu toată puterea, de aceea învățarea nu se produce ca o obligație, ci în urma unei motivații interioare.



Jocurile au făcut întotdeauna parte din educație, mai ales la nivelul primar. Un bun început poate fi folosirea aplicației Plickers (<http://plickers.com>) – un instrument interactiv și totodată, o modalitate

versatilă de a crea teste de tip grilă și adevărat/ fals pentru elevii din ciclul primar.

Am participat prin programul Erasmus+ (KA2), la proiectul „Learning by doing”, unde am învățat despre aplicația Plickers, pe care am încercat să o introduc treptat în procesul educațional.

<https://lbderasmus.wixsite.com/lbd2018/tpm-romania>



▪ **Ce este Plickers?**

Plickers este o platformă și o aplicație care permit profesorului să evalueze în timp real cunoștințele elevilor și să genereze statisticile aferente per clasă și per elev. Nu costă nimic, trebuie să vă creați un cont, să urmăriți prezentarea funcționalităților platformei, să vă înscrieți clasa de elevi, să generați cardurile Plickers pentru elevi, să le distribuiți acestora (pot fi utilizate de nenumărate ori), să creați lista de întrebări.

▪ **Cum funcționează Plickers?**

Fiecare elev primește un card cu un cod unic vizual. Codul are 4 fețe, pe fiecare este scris litera A, B, C și D, iar elevii țin cardurile conform răspunsului. Dvs utilizați un dispozitiv pentru a scana cardurile elevilor.

Dvs. „citiți” de la distanță, într-un joc mut, cu aplicația instalată pe telefon variantele de răspuns corecte, pe care vi le arată elevii cu

cardurile. Acest joc mult le place elevilor datorită elementului de surpriză, iar dumneavoastră o să vă placă mai mult, pentru că nu se pot inspira unii de la alții.

Aplicația identifică cardurile și răspunsurile oferite de elevi. Răspunsurile sunt afișate direct și în timp real în dispozitivul profesorului. Întrebările și răspunsurile elevilor sunt proiectate pe tabla interactivă pentru a putea fi văzute de toată clasa.



Aplicația are o interfață extrem de prietenoasă, tocmai prin simplitatea și ușurința cu care și un cadru didactic mai puțin experimentat poate să creeze o clasă (prin introducerea numelui elevilor), un test. Profesorul are posibilitatea să-și formuleze întrebările, numărul de răspunsuri, tipul de răspunsuri, poate adăuga imagini pe baza cărora va formula întrebările.

Simplul fapt că nu mai scriu răspunsurile pe o foaie, ci răspund cu ajutorul unui card pe care profesorul îl scanează cu tableta sau telefonul inteligent, faptul că răspunsurile lor sunt "live" îi motivează să se concentreze asupra evaluării cu mai multă responsabilitate.

De asemenea, elevii sunt câștigați și prin faptul că la finalul testului pot primi scorul/ nota pe loc.

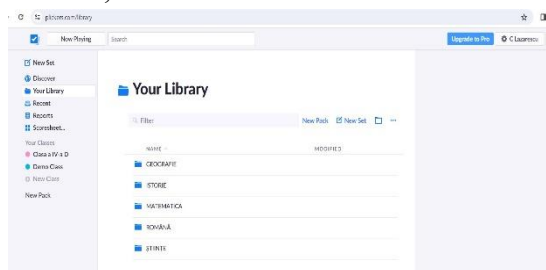
Notele finale, precum și răspunsurile elevilor la fiecare întrebare sunt centralizate într-un tabel care poate fi exportat în Excel,

- **Vizualizarea rezultatelor**

Avantajele acestui tip de evaluare online sunt multiple, atât pentru elevi , cât și pentru profesori. Elevii se simt mult mai confortabil știind că participă la un nou mod de a fi testați și că această nouă metodă implică și gadgeturi și aplicații pe care ei le folosesc zilnic (Internet, tabletă, smartphone).

Aplicația și metoda în sine funcționează foarte bine și la ciclul primar dar și la ciclul gimnazial. Experiența personală îmi spune că, folosind această metodă de testare, evaluările elevilor nu mai reprezintă o problemă de angoasă și stres, timpul de testare a scăzut, autoevaluarea a devenit un instrument mult mai bine gestionat la nivelul clasei și la nivel de elev, obiectivitatea notării este de necontestat, atenția distributivă a elevilor s-a dezvoltat (elevii urmărind întrebarea, variantele de răspuns, folosirea cardului cu răspunsuri, monitorizează dacă răspunsul a fost înregistrat online etc.).

În astfel de condiții, în care confortul personal devine un atu al celui testat, nu putem decât să ne așteptăm ca elevii noștri să performeze din ce în ce mai bine.



CUPRINS

- *Digitalizarea în Școala Dumbrăvița – o preocupare constantă* - prof. Ioana Marcela Avrămuț pag. 4 – 6
- *Metode 2.0 folosite pentru dezvoltarea literației* - prof. cons. psih. Măguran Beatrice, prof. învă. primar, Icobescu Veronica ... pag. 6 – 9
- *Aplicații digitale utilizate în procesul instructiv – educativ* - prof. învă. primar Alina Bica pag. 10 – 18
- *crearea conținuturilor digitale în procesul de predare și învățare* - prof. Neciu Ileana pag. 18 – 21
- *Era digitală - metode interactive de predare a limbii române* - prof. învă. primar Ștefănescu Ioana Mirela pag. 21 – 23
- *Filmora* – prof. Albu Lucia pag. 24 – 26
- *Inovație și creație în activitatea școlară* - prof. învă. primar Kokeny Iolanda Carmen pag. 26 – 28
- *Modalități interactive de predare – evaluare* - prof. Alexa Mihaiela Adriana pag. 29 – 32
- *Interactivitate educațională în mediul online* - prof. Gabriela Florea pag. 33 – 36
- *Educația și mediul digital – revoluția modului de învățare* – elev Huțu Luca Ioan, Clasa a VII-a C pag. 36 – 43
- *Metode de predare învățare în orele de creație* - prof. învă. primar Daniela Dancia pag. 43 – 50
- *Metode 2.0 la disciplinele umaniste* - prof. Ianin Mădălina pag. 50 – 52

- 13 instrumente necesare pentru predarea online - prof. înv. primar
ONEA OANA MARIA pag. 52 – 56
- *Limba și literatura română 2.0. Hărțile mentale digitale și studiul
textelor literare* – prof. Peici Gordana-Nicoleta pag. 57 – 72
- *Preșcolarii și noile tehnologii* - prof. înv. preșc. Orz Florina
..... pag. 72 – 75
- *Platforme și aplicații online folosite în procesul instructiv- educativ* –
prof. înv. primar Albici Zenobia pag. 75 – 79
- *Utilizarea resurselor web 2.0 în procesul de scriere creativă* - prof.
în inv. primar, Boian Elena Adriana pag. 79 – 85
- *Resursele RED și rolul lor în formarea competențelor cheie* - prof.
în inv. primar Novacovici Georgeta pag. 86 – 95
- *Trecerea de la evaluarea tradițională la evaluarea online* - prof. înv.
primar Grad Maria pag. 95 – 99
- *Aplicația nearpod - o metodă modernă de predare, aplicabilă în
învățământul primar* - prof. Tăutu Silvia pag. 99 –102
- *Rolul activităților extrașcolare în dezvoltarea cognitivă a copiilor* -
prof. înv. primar Oana Laura Adela pag. 102 –106
- *Paralelă între metodele clasice/metodele moderne de predare-
învățare-evaluare* – prof. Ruican Violeta Genoveva pag. 106 –111
- *Metode moderne folosite în predarea limbii franceze* – prof.
Țîrcomnicu Daniela Simona pag. 111 –116
- *Instrumentul Plickers aplicat la ciclul primar* - prof. înv. primar
Lăzărescu Cristina pag. 116 –119