

COORDONATOR
PROF. MONICA PAȘCA

GHID METODOLOGIC **UTILIZAREA INSTRUMENTELOR TIC** **ÎN CLASA MODERNĂ**



|| SITECH ||

COORDONATOR
PROF. MONICA PAȘCA

GHID METODOLOGIC
UTILIZAREA INSTRUMENTELOR TIC
ÎN CLASA MODERNĂ

**COORDONATOR
PROF. MONICA PAȘCA**

**GHID METODOLOGIC
UTILIZAREA INSTRUMENTELOR TIC
ÎN CLASA MODERNĂ**

EDITURA SITECH

Craiova, 2023

Ghidul cuprinde lucrările prezentate la *Simpozionul Internațional "Leții atractive prin utilizarea TIC"*, Ediția I, desfășurat la Școala Gimnazială "Înv. M. Georgescu" Celaru, în 30 martie 2023, activitate desfășurată în cadrul proiectului ERASMUS + "e-CLASSA"- Elevi competitivi prin lecții atractive la școala de la școală și de acasă!, număr de referință 2021-1-RO01-KA122-SCH-000015755.

Activitatea este cuprinsă în Calendarul activităților științifice, metodice și culturale desfășurate la nivel județean/interjudețean/ național/ internațional în anul școlar 2022 - 2023 în județul Dolj, la poziția 135.

Notă: Autorii își asumă întreaga răspundere privind conținutul textului redactat (organizatorul își decline orice responsabilitate privind eventualele acuzații de plagiat la adresa textelor prezentate).

Editura SITECH face parte din lista editurilor românești acreditate de CNCSIS și de asemenea face parte din lista editurilor cu prestigiul recunoscut de CNCS, prin CNATDCU, pentru Panelul 4.

Editura SITECH Craiova, România

Calea Unirii, nr. 147, parter

Tel/fax: 0251/414003

E-mail: office@sitech.ro / editurasitech@yahoo.com

ISBN 978-606-11-8428-6

ARGUMENT

Necesitatea însușirii competenței digitale de către fiecare absolvent din spațiul intracomunitar reprezintă una din cele opt competențe cheie susținute de Comisia Europeană. Integrarea instrumentelor TIC și a noilor tehnologii în procesul de predare- învățare- evaluare apare ca o direcție importantă a politicilor educaționale promovate de fiecare țară, în condițiile în care noua societate se prefigurează a fi informatizată în toate domeniile.

Introducerea noilor tehnologii în educație are un impact pozitiv asupra rezultatelor învățării și participării școlare, dar facilitează și activitatea cadrelor didactice. Internetul, computerul, panourile interactive și multe alte instrumente tehnologice sunt considerate ca resurse valoroase de predare și învățare.

Una din întrebările cheie care le punem este: Ce factori influențează succesul integrării TIC în lecție?

Prin lucrările prezentate în acest ghid încercăm să găsim o parte din răspunsurile la această întrebare, având la bază experiența dobândită, în special în perioada pandemiei, dar și cunoștințele dobândite în diverse contexte de formare, inclusiv prin proiectele Erasmus+.

Prof. Monica Pașca

Proiect finanțat din fonduri europene, sub egida Erasmus+

Cuprins

IMPORTANȚA INSTRUMENTELOR DIGITALE ÎN EDUCAȚIE ȘI FORMARE	13
Prof. Psihopedagogie specială Andreica Florina Mariana, Centrul Școlar de Educație Incluzivă Vișeu de Sus	
UTILIZAREA CALCULATORULUI ÎN ȘCOALA	14
Prof. învă. primar Andreiescu Cecilia, Școala Gimnazială „Înv. M. Georgescu” Celaru	
GOOGLE JAMBOARD.....	15
Prof. învățământ preșcolar Anghel Anamaria-Larisa, Școala Gimnazială Radovan – Grădinița cu program normal Radovan	
CREAREA JOCURILOR ONLINE	16
Antonie Ioana-Alexandra, Școala Gimnazială “Înv. M.Georgescu” Celaru	
UTILIZAREA TIC LA CLASĂ. APLICAȚII PRACTICE.....	18
Prof. Bancă Mihaela-Bianca Liceul cu Program Sportiv “Petrache Trișcu”, Craiova, Dolj	
ASIGURAREA STANDARDELOR DE CALITATE PRIN PROMOVAREA METODELOR MODERNE ÎN PROCESUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	19
Prof. Barbu Octavia, Liceul Agricol “Dr. C. Angelescu” Buzău	
CU FRAȚIILE LA ... PIZZERIE	prezentare ppt
Prof. Băcican Ofelia Codruța, Școala Gimnazială ”Virgil Iovănaș” Șofronea	
ELEMENTELE UNEI LECTII MODERNE.....	22
Prof. Bălășoiu Tatomir Aurel Marian, Prof. Bălășoiu Tatomir Constanta Măriuța, Școala Gimnazială ”Înv. M. Georgescu” Celaru	
ROLUL APLICAȚILOR MOBILE ÎN SISTEMUL DE EDUCAȚIE.....	24
Prof. învă. Primar, Bănică Mihaela, Școala Gimnazială ”Înv. M. Georgescu” Celaru	
PROIECT DIDACTIC	26
Prof. învă. primar Ramona Beldiman, Liceul Teoretic „Mihai Eminescu” Cluj-Napoca	
SCHIȚĂ LECȚIE	44
Profesor Bică Mirela-Anișoara, Liceul Economic ”Virgil Madgearu” Constanța	
SCHIȚĂ DE LECȚIE - SURSE DE FINANȚARE INTERNĂ.....	prezentare ppt
Profesor Bică Mirela-Anișoara, Liceul Economic ”Virgil Madgearu” Constanța	
MANUALUL DIGITAL - ÎNTRE MEMORARE ȘI DESCOPERIRE	prezentare ppt
Prof. Biță Simona, Școala Gimnazială Apele Vii	
FORMAREA COMPETENȚELOR CHEIE ALE PREȘCOLARILOR, FOLOSIND JOCURILE VIRTUALE	46
Prof. învă. preșcolar Bîrsan Mariana, Grădinița cu program prelungit „Pinocchio” Craiova	
UTILIZAREA TIC ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ.....	49
Prof. învă. primar. Brătan Elena Diana, Școala Gimnazială Apele Vii Prof. învă. primar, Bocai Veronica Simona, Școala Gimnazială Apele Vii	

ÎNVĂȚAREA FIZICII PENTRU GENERAȚIA IT	50
Prof. Mihaela Butoi, Colegiul Național “Grigore Moisil” Onești	
COMPETENȚA DE A ÎNVĂȚA SĂ ÎNVEȚI UTILIZÂND GADGETURILE VREMII ACTUALE	52
Prof. Chirilă Georgeta Mirela, Șc. Gimn. Nr.1 Abram, Bihor	
CONCEPTUL DE BLENDED LEARNING - O ALTERNATIVĂ DE ÎNVĂȚARE	54
Prof. înv. primar Ciucu Georgiana Cosmina, Prof. Mitru Aura Ileana, Școala Gimnazială Apele Vii	
CONGRUENȚA TRIUNghiURILOR – PROIECT DIDACTIC	55
Prof. Codreanu Adriana, Școala Gimnazială „Principesa Elena Bibescu” Bârlad, Județul Vaslui Prof. Codreanu Liviu – Valentin, Școala Gimnazială „Virgil Caraivan” Șuletea, Județul Vaslui	
MODALITĂȚI INOVATIVE DE INTEGRARE A T.I.C. ÎN PREDAREA LITERATURII ROMÂNE	57
Prof. Coman Loredana Maria, Colegiul Tehnic „Emanuil Ungureanu”, Timișoara	
UTILIZAREA INSTRUMENTELOR TIC ÎN GRĂDINIȚĂ	59
Prof. În. Preșcolar Condruț Valentina Robertina, Liceul Teoretic „Constantin Anelescu” Ianca, jud. Brăila	
METODA CUBULUI LA MATEMATICĂ FOLOSIND <i>CUBE CREATOR</i>.....	61
Prof. Dr. Curcă-Năstăsescu Amelia, Liceul Tehnologic ”Dimitrie Filișanu”	
UTILIZAREA WEB 2.0 ÎN EDUCAȚIE.....	64
Prof. Demetrescu Mihaela, Liceul Charles Laugier, Craiova	
TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI ȘI A COMUNICAȚIILOR CA MIJLOC DE EFICIENTIZARE A PROCESULUI INSTRUCTIV	65
Prof. înv. prescolar, Diaconescu Gheorghita, Școala Gimnazială „Înv. M. Georgescu” Celaru	
APLICAȚII PENTRU LECȚII INTERACTIVE	67
Prof. Diaconescu Georgeta Flavia, Liceul Teoretic „Vlad Țepeș” Timișoara	
PĂRȚILE CORPULUI	70
Profesor Dobre Cristina, Centrul școlar de educație incluzivă Nr.1, București Profesor Neag Cristina, Centrul școlar de educație incluzivă Nr.1, București	
PROIECT DIDACTIC	74
Prof. Ludmila Donea, Liceul Tehnologic de Mecatronică și Automatizări Iași	
AVANTAJELE ȘI DEZAVANTAJELE UTILIZĂRII CALCULATORULUI ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR	77
Prof. înv. Presc. Dumitrescu Daniela Tania, Prof. înv. Presc. Zamfir Ionela Daniela, Școala Gimnazială ”Înv. M. Georgescu” Celaru	
EFICIENȚA UTILIZĂRII TIC ÎN PROCESUL INSTRUCTIV-EDUCATIV	78
Prof. înv. primar, Dumitrescu Nicoleta, Școala Gimnazială Înv. „M. Georgescu”- Celaru	
RESURSE EDUCATIONALE DESCHISE LA DISCIPLINA LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ ÎN ABORDAREA TEXTULUI MULTIMODAL. BANDA DESENATĂ.....	80
Prof. Dumitriu-Broștic Elena-Liliana, Școala Gimnazială „Principesa Elena Bibescu” Bârlad, Județul Vaslui	

DISEMINARE PROIECT ERASMUS+ "E-CLASSA"- ELEVI COMPETITIVI PRIN LECȚII ATRACTIVE LA ȘCOALA DE LA ȘCOALĂ ȘI DE ACASĂ! 2021-1-RO01-KA122 - SCH- 000015755	82
Prof. Ezaru George, Prof. Pașca Dănuț, Școala Gimnazială „Înv. M. Georgescu” Celaru, jud. Dolj	
„ANIMALE ȘI PĂSĂRI DOMESTICE”	85
Pachia Silvia Mihaela (Ezaru), Școala Gimnazială ”Înv. M. Georgescu” Celaru	
CALCULATORUL - INSTRUMENT EDUCATIV ATRACTIV ȘI EFICIENT	90
Prof. Fănică Daniel, Școala Gimnazială Cândești, Loc. Cândești, jud. Buzău	
STUDIUL GRUPĂRII REZISTOARELOR UTILIZÂND APLICAȚIA CIRCUIT MAKER 2000.....	film didactic
Prof. Gavril Constantin, Liceul Tehnologic de Mecatronică și Automatizări Iași	
DISEMINARE CURS “INCLUSIVE CLASSROOM THROUGH ICT “ , ÎN CADRUL PROIECTULUI ERASMUS+	92
Prof. Geantă Liliana Elena, Școala Gimnazială Teasc	
UTILIZAREA TIC ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE.....	94
Prof. învă. primar Gorun Mariana Emilia, Învățător: Stroe Elena, Școala Gimnazială" Înv. M. Georgescu " Celaru	
PROIECT DIDACTIC	98
Prof. Grigoraș Marcel, Liceul Tehnologic De Electronică Și Telecomunicații, “Gheorghe Mârzescu” - Iași	
TIC – ÎN PROCESUL INSTRUCTIV-EDUCATIV	101
Prof. învă. primar Gugu Niculina Mirela, Școala Gimnazială Rădovan	
INFLUENȚA UTILIZĂRII CALCULATORULUI ASUPRA DEZVOLTĂRII PERSONALITĂȚII PREȘCOLARILOR	102
Prof. învă. preșcolar: Halip Viorica Rodica, Școala Gimnazială George Voevidca, GPN ”Floare de colț” Câmpulung Moldovenesc	
UTILIZAREA TIC ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ.....	104
Prof. Ignat Maria Claudia, Școala Gimnazială “Avram Iancu” Târnăveni	
„FLUTURELE” - PROIECT DE ACTIVITATE DIDACTICĂ.....	111
Prof. Mirela Ilie, Grădinița nr.69, sector 3, București	
UTILIZAREA TIC ÎN CADRUL ORELOR DE MATEMATICĂ	115
Prof. Iroveanu Aura, Liceul de turism și alimentație “Dumitru Moțoc” - Galați	
JOCUL CULORILOR.....	117
Profesor Iuga Mihaela, Centrul școlar de educație incluzivă Nr.1 Profesor Tănase Maria, Centrul școlar de educație incluzivă Nr.1	
UTILIZAREA SISTEMULUI AEL ÎN PREDAREA INTERACTIVĂ A ORELOR DE BIOLOGIE	119
Prof. Jurca Floarea Anuța, Liceul Național de Informatică Arad Prof. Anghelescu Laura, LPS Banatul Timișoara	
STRATEGII DIDACTICE ÎN UTILIZAREA TIC LA ORA DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ	121
Prof. Lion Delia-Mihaela, Șc. Gimn. Înv. M. Georgescu, Celaru-Dolj	

UTILIZAREA TIC ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ.....	122
Prof. înv. Primar Lupu Verginia, Școala Gimnazială "Înv. M. Georgescu" Celaru	
PROIECT DIDACTIC	124
Prof. Manea Mirela Alina, Colegiul Tehnic Auto "Traian Vuia" Focșani	
PROIECTAREA SECVENȚEI DIDACTICE PENTRU REALIZAREA ACTIVITĂȚII DE ÎNVĂȚARE ONLINE.....	127
Profesor Delia Marinică, Școala Gimnazială „Înv. M. Georgescu”, Celaru	
PROIECT SECVENȚĂ DIDACTICĂ „ÎNVIEREA DOMNULUI ÎN POEZIA CREȘTINĂ ROMÂNEASCĂ - EXERCITIUL LEARNING APPS”	128
Profesor Gabriel Marinică, Școala Gimnazială „Înv. M. Georgescu”, Celaru	
UTILIZAREA METODELOR TIC ÎN PROCESUL INSTRUCTIV-EDUCATIV ELEVILOR CU CES	129
Prof. Mihai Andreea Anca, Centrul Școlar de Educație Incluzivă Sighetu Marmăției	
UTILIZAREA TIC LA ORELE DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ.....	132
Prof. Modan Violeta, Liceul Teoretic Amărăștii de Jos, Dolj	
UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ÎN ȘCOLI ȘI GRĂDINIȚE.....	134
Prof. Moghină Maria Laura, Școala Gimnazială Comuna Pietrari	
PROIECT DIDACTIC, PREDARE ONLINE - UNGHIUL A DOUĂ DREPTE ÎN SPAȚIU..	136
Profesor de matematică: Nicolăescu Alina, Liceul Teoretic "Mircea Eliade" Lupeni,	
FOLOSIREA TIC ÎN PREDAREA BIOLOGIEI.....	143
Prof. Biolog Olaru Livia-Irina, Școala Postliceală Sanitară Fundeni, București	
ÎNVĂȚĂMÂNT ȘI EFICIENȚĂ PRIN PROIECTELE Etwinning.....	144
Prof. Oltean Sabina Larisa, Liceul cu Program Sportiv Alba Iulia	
MODALITĂȚILE DE UTILIZARE A TIC ÎN PROCESUL DIDACTIC. EXEMPLIFICARE LECȚIA „NEVOI ȘI RESURSE”	147
Prof. Orhean Vrânceanu Maria, Colegiul „Alexandru cel Bun” Gura Humorului Prof. Orhean Vrânceanu Ionuț, Colegiul „Alexandru cel Bun” Gura Humorului	
CONTUL	prezentare ppt
Prof. Oprea Gabriela, Liceul Economic "Virgil Madgearu" Constanța 1	
ROATA MESERIILOR	149
Profesor Pascu Oana Alexandra, Centrul școlar de educație incluzivă Nr.1 Profesor Alecu-Slave Nicoleta, Centrul școlar de educație incluzivă Nr.1	
DISEMINARE PROIECT ERASMUS+2021-1-RO01-KA122 - SCH- 000015755"e-CLASSA"- Elevi competitivi prin lecții atractive la școala de la școală și de acasă!.....	151
Prof. Monica PAȘCA, Prof. Dănuț Alexandru PAȘCA, Școala Gimnazială "Înv. M. Georgescu" Celaru - Dolj	
UTILIZAREA PLATFORMELOR ELECTRONICE DE ÎNVĂȚARE ȘI A APLICAȚIILOR EDUCAȚIONALE	153
Prof. Monica PAȘCA, Școala Gimnazială "Înv. M. Georgescu" Celaru	
TIC ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ.....	155
Prof. înv. primar, Păun Ileana Doina, Școala Gimnazială "Înv. M. Georgescu" Celaru	

MEDIUL POLAR	156
Profesor Perșinaru Sorina, Centrul școlar de educație incluzivă Nr.1, București	
Profesor Petrariu Luciana, Centrul școlar de educație incluzivă Nr.1, București	
UTILIZAREA TIC ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE.....	159
Prof. Petrescu Florentina, Colegiul Economic “Hermes” Petroșani	
PREDAREA TEHNOLOGIILOR CREATIVE FOLOSIND O ABORDARE	
MONTESSORI	160
Prof. Pîrvu Delia-Mihaela,	
Școala Gimnazială Eliza Opran, Dolj, Ișalnița	
PROIECT DIDACTIC - PRIETENIA LUI DUMNEZEU CU NOE.	
RELIGIE ORTODOXĂ, CLS. A V-A	162
Prof. Ponyori Nicolae,	
Liceul Teoretic ”Mircea Eliade” Lupeni- Hunedoara	
TEXTUL NARATIV LITERAR- PROIECT DIDACTIC	163
Profesor: Popa Daniela Mariana	
UTILIZAREA PLATFORMEI E-LEARNING ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ	168
Prof. Predescu Georgeta-Janina, Școala Gimnazială Apele Vii, jud. Dolj	
Prof. Manolache Valerica, Școala Gimnazială Apele Vii, jud. Dolj	
TEXTUL NARATIV LITERAR.....	170
Prof. Popa Daniela Mariana,	
Școala Gimnazială nr. 124 București	
APLICAȚIA WORDWALL.....	170
Prof. Răduc Ancuța,	
Liceul Tehnologic „Jacques M. Elias,, Sascut	
UTILIZAREA TIC ÎN ACTIVITĂȚILE DIDACTICE - PROIECT DIDACTIC	172
Prof. Recalo Lidia,	
C.Ș.E.I. Sighetu Marmației	
ANEXA LA PROIECTUL DIDACTIC ”FLORI DE PRIMĂVARĂ”.....	prezentare ppt
Prof. Recalo Lidia,	
C.Ș.E.I. Sighetu Marmației	
AVANTAJELE ȘI LIMITELE UTILIZĂRII TIC ÎN PROCESUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT	176
Prof. înv. primar, Roșca Carmen, Prof. înv. preșcolar Gavrilă Florentina,	
Școala Gimnazială „Înv. M. Georgescu” Celaru	
DISEMINARE PROIECT ERASMUS ”e-CLASSA”	prezentare ppt
Prof. Roșca Mirela Costinela,	
Școala Gimnazială ”Înv. M. Georgescu” Celaru	
SOFTUL EDUCATIONAL IN PROCESUL INSTRUCTIV-EDUCATIV	178
Prof. înv. primar Sandu Mihaela,	
Școala Gimnazială “Înv. M. Georgescu”, Celaru, Dolj	
DISEMINARE PROIECT ERASMUS ”e-CLASSA”	prezentare ppt
Înv. Scarlat Maria Mirabela,	
Școala Gimnazială ”Înv. M. Georgescu” Celaru	
LECȚII ATRACTIVE CU METODE DIDACTICE PRIN UTILIZAREA TIC	180
Prof. pt. înv. primar Simion Mariana-Nina,	
Școala Gimnazială „C-Tin Platon,, Bacău	
SOFTUL EDUCAȚIONAL ÎN LECȚIA DE FIZICĂ.....	182
Prof. Szekely Daniela Maria, Școala Gimnazială Nr.3 Lupeni	
UTILIZAREA INSTRUMENTELOR TIC ÎN LECȚIE	film didactic
Prof. Toma Denisa Dorina, Prof. Lazăr Luminița, Liceul Traian Vuia Craiova	
PROIECT DIDACTIC	184
Profesor-educator Toma Mihaela, Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă Târgu Neamț	

GEOMETRIA ANALITICĂ ÎN VIAȚA DE ZI CU ZI.....	prezentare ppt
Prof. Tanasă Gabriela, C. Ș. E. I. Buzău	
PROIECT DIDACTIC	188
Prof. Tudor Veronica, Liceul Teoretic “Dunărea”	
UTILIZAREA TIC ÎN EDUCAȚIE	194
Prof. Tuns Valentina, Liceul Tehnologic ”Grigore Moisil”, Târgu Lăpuș	
AVANTAJELE ȘI DEZAVANTAJELE INTRODUCERII MIJLOACELOR TIC ÎN PROCESUL DE ÎNVĂȚĂMANT	196
Prof. Turtureanu Silvana Elena, Școala Gimnazială Radovan	
PROIECT DE LECȚIE.....	199
Prof. Vasile Elena, Școala Gimnazială <i>Alexandru Odobescu</i>	
PREDAREA FIZICII PRIN INSTRUMENTE T.I.C.	206
Prof. Venczel Diana, Colegiul Tehnic Aurel Vlaicu Baia Mare	
EFICIENTIZAREA ÎNVĂȚĂRII LA CICLUL PRIMAR PRIN UTILZAREA INSTRUMENTELOR ȘI RESURSELOR DIGITALE.....	207
Prof. înv. primar Vîrtopeanu Elisabeta Ștefania, Școala Gimnazială ”Alexandru Colfescu” Alexandria	
UTILIZAREA APLICAȚIILOR ONLINE-CONDIȚIE PENTRU LECȚII DE SUCCES...210	
P.Î.P. Voican Victoria, Școala Gimnazială „Mihai Eminescu” Craiova	

IMPORTANȚA INSTRUMENTELOR DIGITALE ÎN EDUCAȚIE ȘI FORMARE

Prof. Psihopedagogie specială Andreica Florina Mariana
Centrul Școlar de Educație Incluzivă Vișeu de Sus

Dacă în urmă cu 50 de ani educația primită în anii de școală putea să fie suficientă pentru tot restul vieții unui individ, astăzi situația s-a schimbat dramatic.

Procesul de învățământ și noul Curriculum Național se adresează unor elevi care vor intra în viața socială și profesională aflate într-o continuă modificare. Ca urmare, sistemul de învățământ are datoria și, totodată, responsabilitatea de a-i pregăti pe aceștia pentru schimbările care se presupune că vor avea loc la nivel economic, social, politic și cultural, atât pe plan intern, cât și internațional.

Perioada pe care o traversăm reprezintă pentru noi toți, mai mult decât o provocare obișnuită, întregul nostru stil de viață este pus la îndoială pe o durată nedeterminată. Tot ceea ce înseamnă proces de predare-învățare-evaluare a redevenit în atenția noastră sub titulatura de proces educațional la distanță. Cu toții am fost nevoiți să ne mutăm activitatea în mediul on-line și am făcut cunoștință cu aplicații care facilitează învățarea la distanță.

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.

Este incontestabil faptul că societatea românească este într-o continuă dezvoltare, astfel, necesitatea unei schimbări majore în sistemul educațional fiind practic inevitabilă. Aceste schimbări au fost impuse, puțin forțat, de contextul perioadei pandemice pe care o traversăm. Mutarea actului educațional în on-line a prins mulți elevi și profesori nepregătiți, fără abilități digitale sau resursele necesare acestor schimbări. Mulți copii și cadre didactice s-au confruntat cu necesitatea unei adaptări rapide, realizată prin studiu individual sau, după caz, urmând cursuri de perfecționare costisitoare.

Dacă pentru nivelul primar, gimnazial și liceal, lucrurile sunt oarecum mai clare, în învățământul preșcolar aspectul educației on-line este puțin diferit, pentru că, indiferent de forma desfășurării activităților, sincron sau asincron, actul educațional depinde în mare măsură de disponibilitatea, suportul și implicarea părinților.

Practic, învățământul on-line nu se poate desfășura fără instrumente digitale, de aceea, este nevoie de o selecție clară, ținându-se cont de valențele pedagogice pe care acestea le oferă: interacțiune, colaborare, comunicare, evaluare, dar și de nevoile, caracteristicile sau nivelului de dezvoltare al grupei. Trebuie să facem o distincție între învățarea de a folosi instrumentele digitale și a învățarea prin utilizarea instrumentelor digitale. Primul a fost un factor major de creștere a participării elevilor la educație și formare în ultimul deceniu. Cu toate acestea, în multe societăți, omniprezența instrumentelor digitale a făcut ca utilizarea lor (competența numerică) să fie mai puțin presantă în multe domenii. Deși unele grupuri au fost excluse din revoluția digitală din cauza lipsei de competențe TIC (și, poate, a lipsei de acces la aceste instrumente și la conexiunile de mare viteză care le fac să funcționeze), aceste tehnologii digitale fac parte acum din viața de zi cu zi pentru o parte din ce în ce mai mare a populației. Scopul profesorilor pentru elevi ar trebui, prin urmare, nu numai să fie încurajarea învățării digitale, ci și să se asigure că utilizarea acestor instrumente îmbunătățește învățarea, îi ajută să facă diferența, mai degrabă decât doar transferul documentelor tipărite într-un PowerPoint.

Educația digitală ar trebui să îmbunătățească predarea, nu doar să prelungească metodele existente prin intermediul noilor tehnologii. Trebuie să explorăm diferitele moduri prin care aceste instrumente pot permite elevilor să-și împărtășească ideile și să le confrunte cu cele ale colegilor lor. Trebuie să ne stabilim obiectivul de a îmbunătăți experiența de învățare, de a crește motivația și de a oferi o experiență mai apropiată de modul în care adulții accesează informații și comunică între ei în

lumea reală, a clasei „Informatizarea învățământului reprezintă orizontul zilei de astăzi...” Orice întârziere s-ar putea să ne coste scump...

Majoritatea specialiștilor consideră că nu trebuie să ne întrebăm dacă instruirea se îmbunătățește prin utilizarea calculatoarelor, ci cum pot fi utilizate mai bine calitățile unice ale acestora, care le deosebesc de alte medii: interactivitatea, precizia operațiilor efectuate, capacitatea de a oferi reprezentări multiple și dinamice ale fenomenelor și, mai ales, faptul că pot interacționa consistent și diferențiat cu fiecare elev în parte.

Noile softuri educaționale încurajează construcția activă a cunoștințelor, asigură contexte semnificative pentru învățare, promovează reflecția, eliberează elevul de multe activități de rutină și stimulează activitatea intelectuală asemănătoare celei depuse de adulți în procesul muncii.

Ca avantaje ale utilizării software-ului educațional, din studiile întreprinse, amintim:

- reducerea timpului de studiu;
- sprijin pentru elevii care învață încet și pentru cei rămași în urmă, care câștigă mai mult decât cei frunțași în acest mod;
- eficientizarea strategiilor bazate pe utilizarea calculatorului la nivelurile inferioare;
- modificarea pozitivă a atitudinii față de computer;
- eficiența exersării în formarea deprinderilor elementare etc.

Concluzionând, apreciem că utilizarea noilor tehnologii îmbinate cu noile metode de educație ar putea conduce la îmbunătățirea situației României în comparație cu țările dezvoltate, educația găsindu-se în permanență în linia întâi, spunându-și cuvântul în toate domeniile: economic, politic, cultural, iar pentru tânăra generație asigurând pregătirea necesară pentru a fi competitivă în societatea de mâine și o bună integrare.

Bibliografie :

1. Curriculum National. Programe școlare pentru a-V-a - a-VIII-a, M.Ed.C., C.N.C., Cicero, București 1999
2. Mălureanu, Flavia – Personalitatea cadrului didactic Zaha, Dochîța, Balogh, Maria
3. ***, <http://www.scribd.com/doc/78617105/Avantajele-utilizarii-calculatorului>
4. ”Tehnologia informației” A. Voicu, R. Marsavu, All Educational Bucuresti 1998
5. <https://www.educatieprivata.ro/strategii-de-predare-online>
6. Utilizarea calculatorului în învățarea interdisciplinară www.1educat.ro –Resurse pentru furnizarea de educație

UTILIZAREA CALCULATORULUI ÎN ȘCOALA

**Prof. înv. primar Andreiescu Cecilia
Școala Gimnazială „Înv. M. Georgescu” Celaru**

Calculatorul a devenit indispensabil în școala modernă. El 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. Acesta trebuie să fie pregătit pentru schimbări, să le întâmpine cu entuziasm nu cu frica și rezistentă. Dacă elevii sunt orientați cu încredere spre schimbare, ei vor simți nevoia de a fi instruiți cât mai bine pentru a face față noilor tipuri de profesii. Eșecul în dezvoltarea capacității de a reacționa la schimbare poate atrage după sine pasivitatea și alienarea. Profesorul trăiește el însuși într-o societate în schimbare, și din fericire, în prima linie a schimbării, astfel încât va trebui să se adapteze, să se acomodeze, să se perfecționeze continuu. Deci, introducerea în școală a Internetului și a tehnologiilor moderne duce la schimbări importante în procesul

de învățământ. Astfel actul învățării nu mai este considerat a fi efectul demersurilor și muncii profesorului, ci rodul interacțiunii elevilor cu calculatorul și al colaborării cu profesorul.

Această schimbare în sistemul de învățământ vizează următoarele obiective :

1. Creșterea eficienței activităților de învățare
2. Dezvoltarea competențelor de comunicare și studiu individual

Învățătorii și profesorii din România consideră extrem de importantă utilizarea calculatorului în procesul educațional. Aproximativ 80% dintre cadrele didactice susțin că atunci când folosesc calculatorul la clasă elevii sunt mai atenți și mai motivați la ore, învățarea devenind activă. În plus, predarea este mai ușoară pentru că noțiunile abstracte sunt predate mai ușor datorită suportului vizual. Peste 70% dintre cadrele didactice care au folosit materiale educaționale în format electronic în procesul de predare au observat că lecția devine interactivă. Cercetarea a evidențiat faptul că prin folosirea calculatorului la clasă pot fi diminuate anumite probleme identificate în sistemul tradițional de abordare a lecției cum ar fi interesul scăzut al elevilor și caracterul prea teoretic al informațiilor. În privința impactului asupra elevilor, peste 87% dintre profesori sunt de părere că elevii sunt mai atrași de lecție datorită animațiilor și conținutului multimedia, iar exemplele din viață reală și simulările virtuale le captează atenția și îi ajută să rețină mai ușor informațiile din materia școlară. Din rezultatele cercetării reiese că învățării și profesorii folosesc calculatorul pentru a-și pregăti lecția (48%), ca suport în predare (78%) și în evaluarea elevilor (85%).

Calculatorul trebuie privit ca un instrument în educația elevilor. Depinde de fiecare profesor cum alege să-l folosească și cum îi învață pe copii să-l utilizeze. Prin lecțiile pe calculator și jocurile educaționale, profesorii cresc interesul elevilor pentru școală pentru că le stimulează imaginația și învățarea prin descoperire.

În zilele noastre, computerul este, în mod indiscutabil, un mijloc benefic de instruire didactică. Putem afirma că este un mijloc instructiv revoluționar, cu un impact asupra procesului de învățământ așa cum nu a mai existat de la momentul apariției manualelor școlare.

Profesorii trebuie să stăpânească metodologia utilizării computerului. Indiferent de specialitatea lor în cadrul procesului de învățământ, de poziția lor, profesorii trebuie să înțeleagă că acest instrument va transforma tehnologiile didactice mai mult decât a făcut-o apariția tiparului. Computerul aduce în școala calitatea sa de mijloc de învățământ interactiv, pe care nu o aveau celelalte mijloace didactice. De asemenea, computerul poate modela orice fel de proces, în toată complexitatea desfășurării sale.

Bibliografie:

- www.didactic.ro
- www.academia.edu.ro
- www.elearning.ro

GOOGLE JAMBOARD

Prof. învățământ preșcolar Anghel Anamaria-Larisa
Școala Gimnazială Radovan – Grădinița cu program normal Radovan

Jamboard este o tablă interactivă dezvoltată de Google, ca parte a familiei G. Suite.

Putem răsfoi, vedea și trimite articole Jam create de noi sau de colegii de echipă. Jamboard este o tablă digitală cu ajutorul căreia până și echipele aflate la distanță pot să schițeze idei și să le salveze în drive, astfel încât acestea să poată fi accesate de pe orice dispozitiv.

Astfel, procesul de instruire în instituțiile de învățământ poate avea loc prin intermediul proceselor ce se bazează pe demersuri inovatoare, tendințe ale evoluției domeniului educațional bazate pe abordările științifice actuale, atât pe plan național, cât și internațional. Deziderat ce poate fi

obținut prin intermediul unui proces continuu de căutare a instrumentelor moderne de predare și implementare a acestora. În ajutor ne vine acest soft pentru mediul online, caracteristic acestei perioade-aplicația Google Jamboard. GOOGLE JAMBOARD reprezintă un instrument online care permite cadrelor didactice să sporească colaborarea și implicarea elevilor, copiilor și preșcolarii în timpul orelor de curs și activităților, aplicație-dezvoltată de Google.

Putem accesa Jamboard din butonul de aplicații Google sau din link-ul: <https://jamboard.google.com/>
Pentru a crea o tablă nouă Jamboard se apasă pe butonul de plus din partea dreaptă jos.

În partea de sus, există butonul de fundal și butonul de ștergere. În partea din stânga se regăsesc diverse butoane pentru utilizarea tablei, cum ar fi: pixul care poate avea mai multe culori și grosimi; guma de șters, săgeata de selecție, se poate adăuga o notă fixă, o imagine, o formă și chiar o casetă de text.

Prin apăsarea butonului „distribuiți” din colțul dreapta sus, se introduce numele/ email-ul persoanelor cărora dorim să partajăm sau obținem link-ul.

Pentru a crea mai multe table se apasă butonul din mijloc în formă de dreptunghi „extindeți bara de cadre” și se apasă pe plus.

Tabla creată se salvează automat în drive, însă se poate salva tabla și pe propriul dispozitiv. Prin apăsarea celor trei puncte din stânga se pot regăsi mai multe opțiuni: redenumirea tablei; salvarea pe propriul computer fie ca document PDF, fie ca imagine; eliminarea tablei; copierea tablei, care se salvează automat în drive.

Învățământul este un factor-cheie pentru dezvoltarea culturală, economică și socială a societății bazate tot mai mult pe cunoaștere și un promotor al drepturilor omului, dezvoltării durabile, democrației, păcii și justiției. Ca formă de educație și instruire, are drept misiune:

- a) crearea, păstrarea și diseminarea cunoașterii la cel mai înalt nivel de excelență;
- b) formarea specialiștilor de înaltă calificare competitivă pe piața națională și internațională a muncii;
- c) crearea oportunităților de formare profesională pe parcursul întregii vieți;
- d) păstrarea, dezvoltarea și promovarea valorilor naționale cultural-istorice în contextul diversității culturale.

Organizarea activităților de învățare are ca direcție principală flexibilitatea sistemului de învățământ, acest fapt ajutând la orientarea corectă a subiecților educației, ceea ce ar duce la adaptarea oportună a specialiștilor la cerințele și necesitățile pieței muncii. Dezvoltarea sistemului de învățământ se axează pe schimbări și demersuri inovatoare, determinate de orientările strategice ale statului, tendințele evoluției domeniului educațional, standardele europene și abordările științifice actuale. Acest deziderat poate fi obținut de către instituțiile de învățământ superior prin intermediul unui proces continuu de căutare a instrumentelor moderne de predare și implementare.

Bibliografie:

<https://digitalnation.ro>

<https://edu.google.com/workspace-for-education/editions/education-fundamentals>

<https://edu.google.com> – site-ul oficial al Google, (accesat online 16.12.2020)

<https://jamboard.google.com/> - pagina aplicației Google Jamboard

Codul nr. 152 din 17.07.2014 Codul Educației al Republicii Moldova

CREAREA JOCURILOR ONLINE

Antonie Ioana-Alexandra
Școala Gimnazială “Înv. M. Georgescu” Celaru

Jocul este o activitate fundamentală în viața tuturor oamenilor pentru o dezvoltare armonioasă. Un joc este jucat de cele mai multe ori de mai multe persoane, însă acesta poate fi jucat și de o singură persoană. Fiecare joc are un set de reguli și un scop ce trebuie îndeplinit pentru a câștiga sau termina

jocul. Regulile au un rol foarte important și trebuie respectate de către toți jucătorii de aceea este necesar ca acestea să fie ușor de reținut și comunicate pe înțelesul tuturor jucătorilor.

Mai mult decât atât, jocul este o activitate ce nu are vârstă, întrucât este o activitate prin care îți poți îmbunătăți cunoștințele într-un mod plăcut, recreațional și stimulant. Jocul pentru copii nu reprezintă doar o simplă distracție, ci și o activitate ce permite acestora să fie independenți, creativi, să experimenteze și să gândească. Este activitatea ideală de a cunoaște lumea într-o formă deosebit de interesantă și atractivă.

Jocurile sunt cel mai la îndemână proces pentru a te relaxa după efortul pe care-l depui într-o zi normală, fie la școală fie acasă făcând teme. În prezent, cel mai la îndemână instrument este calculatorul. Poți alege să te joci online, cu prietenii tăi, sau cu oameni noi, pe care îi cunoști prin intermediul jocurilor online. Desigur că jocurile online pot avea și efecte mai puțin benefice, dar dacă sunt jucate cu moderație pot aduce și beneficii.

Jocurile sunt din ce în ce mai utilizate în ziua de azi în procesul de învățare datorită caracterului educativ de care au dat dovadă de-a lungul timpului. Jocul educativ poate face o mare diferență pentru cei mici în complexul proces al învățării, întrucât prin intermediul jocurilor cei mici se pot familiariza mult mai ușor și rapid cu diverse teme relevante, cum ar fi numărarea, învățarea de operații matematice și multe alte concepte. Pe scurt, cu ajutorul jocurilor, procesul de învățare poate fi transformat într-o activitate mult mai distractivă ce va susține atenția și curiozitatea celor mici și dorința acestora de a afla mai mult.

Un **joc online** este un joc pentru computer, jucat peste un anumit tip de rețea de calculatoare. Aceasta înseamnă aproape întotdeauna prin intermediul Internetului sau o tehnologie echivalentă.

Unele jocuri online pot ajuta la îmbunătățirea dexterității mentale, există jocuri care implică lucrul în echipă, o bună coordonare. Contrar stereotipului cum că cei care se joacă pe calculator frecvent sunt oameni timizi, retrași, incapabili să interacționeze, se pare că jocurile video chiar îmbunătățesc abilitățile sociale. Acestea chiar încurajează comunicarea între membrii echipelor, indiferent dacă se cunosc sau nu și în majoritatea jocurilor online comunicarea e primul punct pentru a putea câștiga.

Majoritatea jocurilor online au opțiunea de a juca individual sau în echipă, cu ajutorul unei echipe pe care ți-o formezi din oameni cunoscuți sau cu ajutorul unei echipe formate din utilizatorii care sunt online în acel moment. Poți juca alături de adolescenți din toată lumea, ceea ce te provoacă să te înțelegi cu persoane care vorbesc o altă limbă și pe care nu le-ai mai văzut până atunci. Un alt aspect important este faptul că anumite jocuri încurajează formarea abilităților de lider, prin faptul că oferă recompense pentru deciziile bune pe care le iei.

Jocurile care au un obiectiv întins pe mai multe etape de evoluție, contribuie la antrenarea anumitor abilități care te ajută să atingi obiectivul jocului și de a ajunge în topul jucătorilor la nivel mondial. Aceste trăsături sunt: perseverența, determinarea, toleranța la frustrare, ambiția. Folosește aceste abilități și în viața ta pentru obiectivele pe care ți le propui cu privire la cariera sau pasiunile tale.

Jocurile sunt activități plăcute, care implică interacțiunea cu oameni din jurul tău, îți oferă recompense pentru lucrurile pe care le faci bine, iar toate acestea ajută la deconectarea de stresul și presiunile vieții cotidiene. Este de înțeles atunci de ce ai nevoie și de timp pentru jocurile online înainte de a începe să înveți la chimie pentru a îndrepta acea notă mică pe care ai luat-o la testul de săptămâna trecută.

Toate aceste beneficii sunt valabile atunci când creierul este odihnit și există un echilibru între perioada în care te joci și perioadele în care faci alte activități care să mențină sănătatea ta fizică și psihică. Perioada optimă de joc este de maxim 2-3 ore pe zi. În restul timpului liber, ai grijă să respecti orele de somn, de masă, să ieși în aer liber singur sau cu prietenii și, astfel, creierul va fi mai receptiv.

Bibliografie:

1. <https://adolescenti.deprehub.ro/2021/01/19/care-sunt-beneficiile-jocurilor-online/>
2. <https://www.twinkl.ro/teaching-wiki/jocul>
3. <https://www.logiscool.com/ro/blog/ghid/gamingul-avantaje-si-dezavantaje>

UTILIZAREA TIC LA CLASĂ. APLICAȚII PRACTICE

Prof. Bancă Mihaela-Bianca
Liceul cu Program Sportiv “Petrache Trișcu”
Craiova, Dolj

Tehnologia a devenit o parte din viața noastră de zi cu zi și, prin urmare, a început să ocupe un loc important și în educație. În prezent, o mare parte din învățare se bazează pe tehnologie, iar utilizarea tehnologiei în educație este o necesitate.

Unul dintre cele mai importante instrumente tehnologice utilizate în educație este TIC (Tehnologia Informației și Comunicațiilor). TIC se referă la utilizarea tehnologiilor digitale, inclusiv software și hardware, pentru a crea, stoca, procesa și distribui informații.

TIC-ul aduce o serie de beneficii în educație. În primul rând, TIC-ul poate îmbunătăți accesul la informație. Odată cu creșterea utilizării internetului, informațiile sunt mai accesibile și mai ușor de găsit. Acest lucru ajută la învățarea de la distanță și la accesarea informațiilor din alte surse decât cele tradiționale, cum ar fi cărțile de text.

În al doilea rând, TIC-ul poate ajuta la dezvoltarea abilităților de comunicare și colaborare. Într-o lume din ce în ce mai globalizată, capacitatea de a comunica și colabora cu alți oameni din diverse medii culturale și geografice este o abilitate esențială. TIC-ul poate ajuta la facilitarea acestui proces prin intermediul instrumentelor de comunicare și colaborare online.

În al treilea rând, TIC-ul poate ajuta la personalizarea învățării. Fiecare elev are propriul ritm și stil de învățare. TIC-ul poate fi utilizat pentru a crea materiale și activități personalizate, care să răspundă nevoilor individuale ale elevilor. Acest lucru poate îmbunătăți procesul de învățare și poate crește angajamentul elevilor.

În al patrulea rând, TIC-ul poate îmbunătăți calitatea învățării. Materialele educaționale digitale, cum ar fi videoclipurile, jocurile și prezentările interactive, pot face procesul de învățare mai atractiv și mai interesant. Acest lucru poate îmbunătăți atenția și angajamentul elevilor, ceea ce duce la o mai bună înțelegere și reținere a informațiilor.

În ultimii ani, educația a devenit din ce în ce mai digitalizată, iar utilizarea platformelor online este o parte importantă din această evoluție. Pentru a face școala mai distractivă și mai accesibilă pentru elevii din ciclul primar, există o serie de platforme care pot fi utilizate pentru a îmbunătăți procesul de învățare. Mai jos, voi descrie două platforme care sunt populare și eficiente pentru elevii din ciclul primar.

Seesaw este o platformă digitală de învățare care permite elevilor să creeze, să împărtășească și să colaboreze la proiecte online. Seesaw este o platformă populară pentru elevii din ciclul primar și se bazează pe conceptul de portofoliu digital. Elevii pot adăuga la portofoliul lor digital lucrări și activități pe care le-au realizat în clasă, cum ar fi desene, înregistrări audio și video și alte proiecte. Profesorii pot monitoriza progresul elevilor, pot oferi feedback și pot comunica cu părinții prin intermediul Seesaw.

Seesaw este o platformă sigură și ușor de utilizat, care poate fi accesată de pe orice dispozitiv, inclusiv pe tabletă sau telefon mobil. Seesaw oferă, de asemenea, o serie de instrumente de învățare interactive, inclusiv jocuri, quiz-uri și alte activități, care pot fi personalizate pentru nevoile individuale ale elevilor. Această platformă poate fi o metodă eficientă de a îmbunătăți comunicarea și colaborarea între elevi, profesori și părinți.

Kahoot! este o platformă online de învățare prin jocuri, care poate fi utilizată în mod eficient pentru elevii din ciclul primar. Kahoot! permite profesorilor să creeze jocuri interactive de întrebări și răspunsuri pe care elevii le pot juca în clasă sau acasă. Elevii pot răspunde la întrebări în timp real și pot vedea imediat rezultatele. Această metodă de învățare poate fi distractivă și motivantă pentru elevi și poate îmbunătăți angajamentul și retenția informațiilor.

Kahoot! poate fi utilizat pentru o gamă largă de subiecte și materiale de învățare, inclusiv matematică, științe, limba engleză și alte domenii. Profesorii pot crea jocuri personalizate pentru nevoile individuale ale elevilor și pot urmări progresul elevilor prin intermediul platformei. Kahoot! este o metodă simplă și interactivă de a introduce jocurile în procesul de învățare și poate îmbunătăți experiența educațională pentru elevii din ciclul primar.

În concluzie, TIC-ul este esențial în educație în ziua de azi. Prin utilizarea TIC-ului, putem îmbunătăți accesul la informație, dezvolta abilitățile de comunicare și colaborare, personaliza învățarea și îmbunătăți calitatea învățării. Cu toate acestea, este important să reținem că TIC-ul nu poate înlocui profesorii și interacțiunea umană, dar poate să ajute profesorii și elevii în procesul instructiv-educativ.

Bibliografie:

Byaes, Tony, *Teaching in a Digital Age*, Editura Tony Bates Associates Ltd, 2015, Vancouver, Canada

Khan, Salman, *The One World Schoolhouse: Education Reimagined*, Editura Twelve, 2012, New York, SUA

Gorghiu, Laura Monica, Păunescu, Luminița, *Tehnologii educaționale în școală*, Editura Polirom, Iași, 2016

Tucker, Catlin, *Blended Learning in Grades 4-12: Leveraging the Power of Technology to Create Student-Centered Classrooms*, Editura Corwin, 2012, Thousand Oaks, California, SUA

ASIGURAREA STANDARDELOR DE CALITATE PRIN PROMOVAREA METODELOR MODERNE ÎN PROCESUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT

Prof. Barbu Octavia
Liceul Agricol “Dr. C. Angelescu” Buzău

Digitalizarea a fost și rămâne o provocare pentru fiecare profesor, indiferent de nivelul de învățământ la care predă. Abilitatea elevilor de azi de a folosi tehnologia trebuie transformată în avantaj educațional, care poate sprijini activitatea noastră la clasă și îi încurajează pe elevi să aibă o atitudine pozitivă față de învățare și evaluare.

Unul din cele mai importante beneficii pe care le aduce *educația digitală* elevilor este accesul rapid la orice fel de informație. Desigur, acest lucru poate ajuta sau poate dăuna, în funcție de cum educăm elevii cu privire la verificarea surselor, autenticitatea informației, important fiind și factorul și contextul emoțional.

În contextul schimbărilor globale și din învățământ, școala promovează o educație de calitate într-un mediu sigur, favorabil învățării, în care fiecărui elev îi sunt asigurate condiții de siguranță fizică și psihologică, starea de bine, unde fiecare găsește cheia dezvoltării unei personalități armonioase, autonome și creative, în funcție de interesele, motivațiile personale, adaptând oferta educațională a școlii la cerințele comunității în vederea asigurării șanselor egale de educație și de orientare școlară și profesională. Finalitatea presupune ca elevii să gândească critic, să înțeleagă, să fie inovatori, să ia decizii, să comunice eficient și să relaționeze.

Pandemia a determinat o schimbare fără precedent către mediul online în majoritatea domeniilor vieții, iar educația nu a făcut excepție. Întrucât elevii au fost nevoiți să rămână acasă, utilizarea alternativelor digitale la predare-învățare-evaluare a crescut pentru cei care sunt capabili să acceseze aceste tehnologii și infrastructura pentru a le sprijini.

Resursele digitale favorizează procesul de predare-învățare-evaluare, transformându-l în unul mai accesibil, mai motivant și antrenant. Folosite în mod corespunzător, resursele de învățare digitale pot adăuga o valoare considerabilă calității predării materialului didactic și experienței de învățare a elevului.

Hartă conceptuală este o diagramă sau o schemă care demonstrează relațiile dintre diferite concepte, acordând o importanță majoră creării de legături între noțiuni în procesul învățării. Asigură o foarte bună modalitate de organizare a conținuturilor predate, dar pot fi foarte utile și în evaluare, atunci când sunt realizate de elevi, sau pur și simplu favorizează învățare eficientă și logică.

Harta conceptuală „pânză de păianjen” plasează în centru conceptul sau tema centrală și de la acesta pleacă noțiunile secundare, marcate prin săgeți.

Am realizat hărți conceptuale folosind **aplicația online Coggle**, ușor de utilizat și de către elevi, deoarece este extrem de intuitivă. Coggle este o aplicație de hărți *free-mind mapping*, care ca și alte programe de cartografiere a minții, produce documente structurate ierarhic, ca un copac ramificat.

Hărțile conceptuale reprezintă și instrumente care îi permit cadrului didactic să evalueze nu atât cunoștințele pe care le dețin elevii, ci, mult mai important, relațiile pe care aceștia le stabilesc între diverse concepte, informațiile internalizate în procesul învățării, modul în care își construiesc structurile cognitive, asociind și integrând cunoștințele noi în experiențele cognitive anterioare.

Elevii au dovedit interes în crearea hărților conceptuale cu ajutorul aplicația online Coggle. Succesul metodei este sesizabil prin însușirea mai eficientă de către elevi a vocabularului tehnic specific domeniului industrie alimentară, prin faptul că se exprimă mai ușor și prin fixarea noțiunilor tehnice. Discuțiile și prezentarea de către elevi a hărților create a dovedit de asemenea interes.

Exemplu de resursă digitală:

Autor: Barbu Octavia

Unitatea școlară: Liceul Agricol “Dr. C. Angelescu” Buzău

Titlul resursei: Hartă conceptuală- Clasificarea accidentelor de muncă

Nivelul de vârstă/clasa: a IX-a

Link-ul resursei digitale: <https://coggle.it/diagram/YeZo1RcuUTbBBLO/t/accidente-de-munc%C4%83>

Aplicația în care a fost realizată resursa: aplicația online Coggle

Timpul alocat rezolvării: 15 minute

Îndrumări metodice scurte: Realizarea presupune o serie de **pași care trebuie urmați**.

- Primul pas este reprezentat de *brainstorming*, când sunt notate pe hârtie, într-o ordine aleatorie, fără ierarhizare, ideile, cuvintele, propozițiile ce au legătură cu subiectul care constituie nucleul hărții.

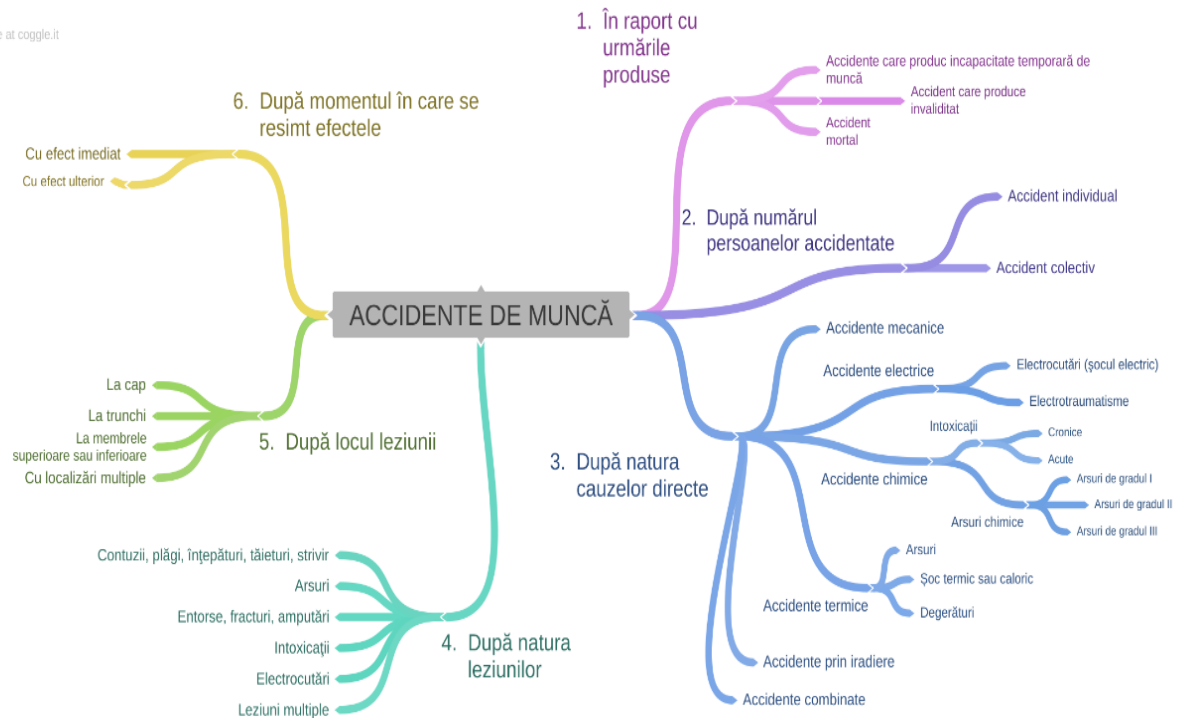
- Urmează faza de *organizare*, care presupune gruparea informațiilor notate în funcție de anumite criterii: relevanță, importanță, utilitate, grad de realizare etc.

- *Așezarea în pagină*, al treilea pas, este foarte important, deoarece atât persoana care a creat harta conceptuală, cât și o altă persoană care nu știe despre ce e vorba trebuie să înțeleagă ierarhizarea și legăturile dintre concepte.

Se prezintă, pentru început, modul de realizare a hărților, apoi se realizează dirijat astfel de hărți, pentru ca elevii să vadă concret cum trebuie urmați pașii de realizare și cum se stabilesc relațiile dintre informații.

Metoda este bine primită de către elevi, mai ales atunci când este folosită în grup. Ca avantaje, se pot remarca: concentrarea grupului asupra sarcinii de lucru, formarea spiritului de echipă și a coeziunii între membrii acesteia, iar rezultatele finale se obțin relativ repede, deoarece este o metodă sintetică, care nu este cronofagă.

Această metodă stimulează motivația, deoarece hărțile conceptuale stimulează curiozitatea, creativitatea și gândirea de ordin superior.



În esență, e-learning oferă accesul comod și eficient la informațiile și cunoștințele cele mai noi, oferă posibilitatea implementării unor metode noi și eficiente de predare-învățare-evaluare. E-learning este și o alternativă la educația permanentă în societatea informatizată de azi și de mâine.

Digitalizarea învățământului reprezintă mai mult decât punerea la dispoziție a unor echipamente performante. **E necesară implementarea unor soluții integrate, personalizate**, care să răspundă provocărilor momentului ce țin de: accesul la Internet, securitate cibernetică, formarea cadrelor didactice pentru utilizarea softurilor educaționale și crearea de lecții interactive, care să asigure o comunicare facilă între profesori și elevi.

Un lucru este cert: trăim într-o perioadă în care trebuie să ne adaptăm la dezvoltarea galopantă a tehnologiei. În cazul utilizării tehnologiei nu putem face evaluări globale: dezvoltarea tehnologică este benefică sau nocivă; mai degrabă ar trebui să ne educăm cu privire la utilizarea eficientă a acesteia. Preferința elevilor pentru utilizarea mijloacelor tehnologice ar trebui utilizată cu scopul de a-i motiva și implica în sarcini curriculare și extracurriculare, orientare profesională, asigurarea unui viitor sigur.

Bibliografie:

Brut Mihaela, Instrumente pentru e-Learning, Editura Polirom, Iași, 2006.

Jinga Ioan, Impactul noilor tehnologii ale comunicării și informării asupra didacticii disciplinelor economice, Ed. ASE, București, 2000.

<https://coggle.it/>

ELEMENTELE UNEI LECTII MODERNE

Prof. Bălăsoiu Tatomir Aurel Marian
Prof. Bălăsoiu Tatomir Constanta Măriuța
Școala Gimnazială "Înv. M. Georgescu" Celaru

Iată câteva elemente ale unei lecții moderne, care pot fi integrate în prezentarea didactică în anul 2023:

1. Utilizarea tehnologiei interactive: Încercați să utilizați diferite instrumente și tehnologii interactive pentru a implica elevii în procesul de învățare. Puteți utiliza tablete sau laptopuri pentru a accesa resurse online, prezentări video sau aplicații interactive care să îi ajute să înțeleagă conceptele cheie.

2. Metode de învățare colaborativă: Promovați activitățile de grup și colaborarea între elevi. Puteți împărți clasa în echipe și să le dați sarcini specifice legate de subiectul asigurărilor sociale. Astfel, elevii vor avea oportunitatea să își împărtășească cunoștințele, să lucreze împreună și să înțeleagă mai bine subiectul prin discuții și brainstorming.

3. Studii de caz și exemple practice: Utilizați studii de caz reale și exemple practice pentru a ilustra modul în care evenimente istorice au conotații în viața de zi cu zi. Puteți aduce exemple din țara noastră sau din alte țări pentru a evidenția beneficiile și impactul acestor evenimente asupra societății.

4. Conexiuni cu lumea reală: Discutați despre ultimele modificări și actualizări ale evenimentelor internaționale din anul 2023 și despre modul în care acestea afectează oamenii și societatea. De asemenea, puteți aborda aspecte precum schimbările demografice, noile tehnologii sau problemele sociale actuale și legătura lor cu asigurările sociale.

5. Evaluarea formativă și feedback-ul constant: Încurajați evaluarea formativă și oferiți feedback constant elevilor pe parcursul lecției. Puteți utiliza întrebări de verificare a înțelegerii, exerciții practice sau scurte activități de rezolvare a problemelor pentru a evalua nivelul de cunoștințe și a identifica eventualele lacune.

6. Acces la resurse suplimentare: Oferiți elevilor acces la resurse suplimentare, cum ar fi articole, documentare sau site-uri web relevante, pentru a-și aprofunda cunoștințele și a explora subiectul în profunzime. Puteți sugera și cărți sau publicații care abordează aspecte legate de asigurările sociale și protecția socială.

7. Relevanța și conexiunea cu interesele elevilor: Încercați să legați subiectele de pe internet cu interesele și preocupările elevilor.

Modalități practice de elemente moderne în procesul instructiv educativ:

Utilizarea tehnologiei interactive în procesul didactic poate aduce numeroase beneficii pentru elevi și poate spori eficiența învățării. Iată câteva exemple de moduri în care tehnologia interactivă poate fi integrată în lecții moderne:

1. Tablete și laptopuri: Furnizarea de tablete sau laptopuri pentru fiecare elev poate permite accesul rapid la resurse online, materiale educaționale interactive și instrumente digitale utile. Elevii pot utiliza aceste dispozitive pentru a accesa texte, imagini, videoclipuri și alte resurse relevante pentru subiectul discutat. De asemenea, pot utiliza aplicații și software specializat pentru a rezolva exerciții sau pentru a-și dezvolta abilități specifice.

2. Tablă interactivă sau ecran tactil: Utilizarea unei table interactive sau a unui ecran tactil permite profesorului să creeze lecții interactive și să demonstreze concepte cheie într-un mod captivant. Aceste dispozitive permit desenarea, scrierea și interacțiunea directă cu conținutul digital, oferind astfel o modalitate mai atractivă și mai interactivă de a preda.

3. Software de prezentare interactivă: Software-ul de prezentare interactivă, cum ar fi PowerPoint sau Google Slides, poate fi utilizat pentru a crea prezentări captivante și interactive. Elevii pot interacționa cu prezentarea prin intermediul butoanelor de navigare, animațiilor și elementelor interactive, cum ar fi quiz-uri sau exerciții interactive. Acest lucru permite elevilor să fie mai implicați în procesul de învățare și să interacționeze direct cu conținutul prezentat.

4. Instrumente și aplicații web: Există o gamă largă de instrumente și aplicații web care pot fi utilizate în procesul didactic pentru a spori interactivitatea și angajarea elevilor. De exemplu, există platforme de colaborare online, cum ar fi Google Docs, care permit elevilor să lucreze împreună la proiecte sau să își împărtășească ideile. Există și aplicații interactive pentru matematică, științe, limbi străine și multe alte domenii, care pot ajuta elevii să înțeleagă și să exerseze conceptele într-un mod interactiv și captivant.

5. Realitatea augmentată și realitatea virtuală: Aceste tehnologii emergente pot fi integrate în procesul didactic pentru a crea experiențe de învățare mai captivante și realiste. Prin utilizarea ochelarilor de realitate augmentată sau realitate virtuală, elevii pot explora lumi virtuale și pot interacționa cu obiecte și situații care altfel ar fi dificil de vizualizat sau experimentat. Acest lucru poate spori înțelegerea și aplicarea practică a conceptelor învățate.

Acestea sunt doar câteva exemple de utilizare a tehnologiei interactive în procesul didactic.

Metodele de învățare colaborativă încurajează colaborarea și interacțiunea între elevi, promovând dezvoltarea abilităților sociale, a gândirii critice și a rezolvării de probleme. Iată câteva metode de învățare colaborativă pe care le puteți folosi în clasă:

1. Lucrul în perechi sau grupuri mici: Împărțiți elevii în perechi sau grupuri mici și oferiți-le sarcini sau probleme de rezolvat împreună. Acest lucru îi va încuraja să lucreze în echipă, să comunice și să își împărtășească ideile și cunoștințele. Puteți oferi resurse și materiale suplimentare pentru a-i ghida și a le stimula colaborarea.

2. Dezbateri și discuții în grup: Organizați dezbateri și discuții în grup pe diverse subiecte legate de lecție. Alegeți întrebări sau teme provocatoare pentru a stimula gândirea critică și dezbaterea de idei. Asigurați-vă că fiecare elev are oportunitatea de a-și exprima opinia și că se ascultă reciproc. Puteți utiliza tehnici de moderare pentru a menține discuțiile în limitele unei comunicări eficiente și respectuoase.

3. Proiecte de cercetare și colaborare: Atribuiți elevilor proiecte de cercetare pe teme specifice și încurajați-i să colaboreze și să lucreze împreună pentru a-și împărtăși rezultatele și concluziile. Puteți crea grupuri de lucru în funcție de interesele sau aptitudinile elevilor, astfel încât să se poată susține reciproc și să își împărtășească cunoștințele.

4. Jocuri didactice: Utilizați jocuri didactice sau activități interactive pentru a promova colaborarea între elevi. Acestea pot fi jocuri de rol, jocuri de simulare sau jocuri de echipă în care elevii trebuie să lucreze împreună pentru a atinge un obiectiv comun. Acest lucru le va permite să-și dezvolte abilitățile de comunicare, negociere și rezolvare de probleme într-un mod distractiv și interactiv.

5. Evaluare și feedback în perechi: Încurajați elevii să-și evalueze și să-și ofere feedback reciproc în cadrul activităților de învățare. Aceasta poate implica revizuirea și corectarea lucrărilor colegilor, evaluarea prezentărilor sau a proiectelor realizate în grup sau discuții structurate despre progresul și îmbunătățirea individuală și de grup.

Bibliografie:

- Andrei Cosmovici, Luminița Iacob – „Psihologie școlară”, Ed. Polirom, 1998
- Ioan Bontaș – „Pedagogie”, Ed. All Educational S.A. Deva, 1997
- Miron Ionescu, Vasile Chiș – „Strategii de predare și învățare”, Ed. Științifică, Buc. 1992

ROLUL APLICAȚILOR MOBILE ÎN SISTEMUL DE EDUCAȚIE

Prof. înv. primar Bănică Mihaela,
Școala Gimnazială "Înv. M. Georgescu" Celaru

În era tehnologiei înalte, învățământul la distanță a devenit deja ceva obișnuit și oferă modalități simple și accesibile de a obține informații.

Schimbul de informații este acum o parte integrantă a vieții fiecărei persoane. Iar dispozitivele precum telefoanele, tabletele, smartphone-urile devin baza vieții digitale. Pe măsură ce tehnologia progresează, dispozitivele electronice primesc din ce în ce mai multă putere de calcul, permițându-le să realizeze sarcini din ce în ce mai complexe, precum și să proceseze un flux mai mare de informații.

În acest moment, aproape toată lumea cu vârsta cuprinsă între 10 și 60 de ani are un dispozitiv mobil. Prin urmare, aplicațiile mobile sunt mereu actualizate, iar în scop educativ pot constitui o unealtă a profesorului pentru menținerea motivației educaționale.

În momentul de față nu există o bază suficient de solidă pentru construirea unui nou sistem de învățare bazat numai pe aplicații, dar putem sublinia principalele puncte care se referă la metodele de predare și dezvoltarea sistemelor online în mediul educațional.

Elevii preferă din ce în ce mai mult tehnologiile mobile și le folosesc în mod regulat în viața personală. Așadar, nu este dificil pentru ei să folosească dispozitivele mobile și pentru învățare

Unul dintre avantajele utilizării tehnologiilor mobile în timpul procesului de învățare este că elevii au acces la control asupra informațiilor primite. Și, de asemenea, libertatea de alegere dintre cantitatea uriașă de cunoștințe disponibile deschide oportunități nelimitate pentru elev în învățare, ceea ce îi oferă libertate și independență. Spre deosebire de forma tradițională de prezentare a materialelor și temelor educaționale, M-learning folosește tehnologii inovatoare care aduc schimbări în procesul de predare. Pentru a furniza un anumit tip de informație se folosesc servicii moderne precum rețelele sociale, stocarea în cloud, găzduirea datelor media, iar recent unii profesori au început să folosească rețelele sociale, postând acolo informații utile.

Evoluția aplicațiilor mobile a dus la schimbări radicale. Pentru implementarea cu succes a sistemelor de învățare modernizate, este nevoie de tehnologii care să permită unui număr arbitrar de utilizatori să lucreze cu acestea, oferind un mediu de învățare bun.

Trebuie menționat că există atât avantaje, cât și dezavantaje în introducerea învățării mobile în procesul educațional.

Avantajele M-learning:

- **Mobilitate.** Gadgeturile inteligente moderne fac posibilă organizarea și optimizarea procesului educațional, indiferent de loc și timp. Acest tip de mobilitate are două aspecte: în primul rând, posibilitatea implementării unor programe educaționale în ciuda amplasării unui specialist calificat. În al doilea rând, accesul ușor de pe diferite dispozitive, prin utilizarea sistemelor de stocare în cloud. În cazul unei schimbări de telefon mobil, elevul va avea acces la toate informațiile disponibile anterior. În plus, pentru a îndeplini sarcini de diferite grade de complexitate, el poate folosi cu ușurință diferite dispozitive.

- **Educație permanentă.** Comparativ cu anii precedenți, utilizarea tehnologiei informației s-a concentrat pe dispozitive staționare. Dar în această etapă de formare și dezvoltare a tehnologiei, este implicat accesul continuu la baza de informații. Deoarece dispozitivele mobile sunt adesea localizate și aparțin unui singur proprietar, ele fac procesul de educație continuu: prin urmare, este posibilă îndeplinirea sarcinilor în orice moment convenabil pentru ei, iar profesorii pot prelua partea pasivă a învățării în afara sălii de clasă. Aplicațiile mobile permit învățarea continuă în zonele de conflict și chiar în zonele de dezastru, demonstrând încă o altă manifestare a continuității.

- **Personalizarea învățării.** Aplicațiile mobile permit cursantului să aleagă în mod independent conținutul anumitor cursuri, nivelul de complexitate și alt conținut. Și, de asemenea, cursantul trece la următorul nivel de complexitate, în funcție de preferințele personale și de cunoștințele dobândite, evaluează în mod independent rezultatele și finalizează sarcini suplimentare pentru a consolida

materialul. În plus, un telefon mobil permite fiecărui elev să studieze materialul în forma care îi este mai convenabilă. Adică, creatorul de software educațional, pentru a îmbunătăți calitatea serviciilor oferite, trebuie să adapteze aceleași informații, precum și modalitățile de reproducere a acestora (text, grafică, video, audio), pentru a crește eficiența.

- Îmbunătățirea calității comunicării. Dispozitivele mobile facilitează construirea unei comunicări rapide și de înaltă calitate între un profesor și un elev. Feedback-ul elevilor le permite profesorilor să urmărească performanța elevilor separat pentru un anumit elev.

Există și alte avantaje:

- oferirea unei game de oportunități de dialog;
- utilizarea dispozitivelor mobile stimulează interesul pentru învățare în rândul acelor elevi care s-au comportat constrânși și nu au manifestat entuziasm în prezentarea tradițională;
- învățare autonomă și schimb de informații;
- sortarea informațiilor pentru a facilita căutarea după anumite criterii;
- lucru practic cu diverse tipuri de tehnologii - acces la materiale nu numai despre tema studiată, ci și cunoștințe suplimentare, posibilitatea utilizării diverselor tipuri de tehnologii, care oferă elevilor posibilitatea de a atinge nivelul cerut de educație;
- trecerea în revistă a materialelor de diferite formate (materiale video și audio cu caracter didactic);

- o șansă de a se dezvolta în pas cu vremurile etc

În ciuda avantajelor, există și anumite dezavantaje:

- Odată cu utilizarea în creștere a aplicațiilor mobile, se constată o scădere a dezvoltării sociabilității, deoarece contactul dintre elev și profesor va fi minimizat. Prin urmare, această formă de pregătire va împiedica dezvoltarea unor calități precum abilitățile de comunicare, încrederea, conducerea, precum și capacitatea de a lucra în echipă;
- Dificultăți cu accesul gratuit la Internet în unele regiuni, ceea ce este necesar pentru a utiliza operarea comodă a aplicațiilor pe gadget-uri;
- costuri financiare de capital pentru lansarea unei aplicații mobile de înaltă calitate;
- în caz de incapacitate de a lucra cu un dispozitiv tehnic pot apărea și alte dificultăți în studiul materialului, precum și în asimilarea acestuia;
- pierderea concentrării la citirea unor pasaje mari de text, care nu sunt disponibile într-o serie de aplicații mobile.

Învățarea cu ajutorul aplicațiilor mobile, pe de o parte, este creată pe baza cooperării reciproce, dar, pe de altă parte, este atât de individuală în crearea comunităților de învățare.

Modernizarea de înaltă calitate și actualizarea metodelor actuale de predare este atât de necesară pentru procesul educațional modern de predare a studenților. Și utilizarea software-ului mobil este una dintre modalitățile eficiente și accesibile de a crește motivația nu numai a profesorilor, ci și a studenților. Și, în general, cu ajutorul noilor tehnologii, vor face procesul de obținere a unei educații mai atractiv pentru generația tânără.

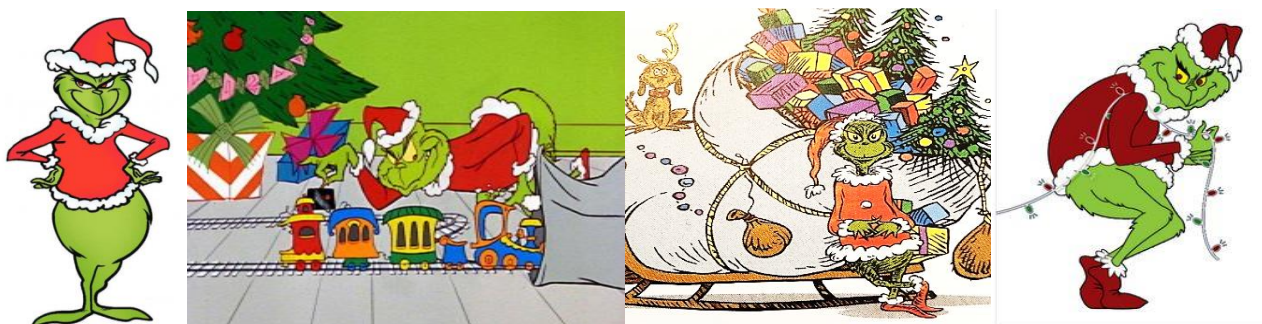
De asemenea, trebuie remarcat faptul că relația dintre elev și profesor va juca în continuare un rol important în procesul educațional, deoarece s-a remarcat deja că elevii sunt în mare parte familiarizați doar cu computerele de jocuri și aplicațiile mobile și își folosesc tehnologia pentru divertisment. Dar, pe măsură ce aplicațiile mobile sunt introduse în sistemul de învățământ, vor exista și schimbări în percepție, deoarece acest lucru nu va fi ceva radical nou și elevii nu vor percepe sarcinile de pe ecranul gadget-ului ca pe o altă jucărie colorată.

Astfel, abordarea propusă pentru organizarea învățării elevilor folosind dispozitive mobile extinde cadrul condiționat prin utilizarea de noi capacități ale platformelor mobile, extinde mediul de învățare și îl depășește. Experiența acumulată în utilizarea tehnologiilor educaționale a demonstrat fezabilitatea și eficacitatea acestora în practica educațională modernă implementată.

Utilizarea unor astfel de inovații în sistemul de învățământ contribuie la dezvoltarea cu succes a materialului studiat.

În concluzie, se poate argumenta că M-learning nu înlocuiește învățarea tradițională, dar poate fi o completare a procesului de învățare din învățământul superior și o componentă a blended learning.

Utilizarea activă a învățării mobile nu are ca scop înlocuirea computerelor cu gadget-uri portabile, ci extinde și completează mediul educațional cu metode interesante și relevante, care sunt mai preferate și mai accesibile elevilor.



PROIECT DIDACTIC

Prof. învă. primar Ramona Beldiman
Liceul Teoretic „Mihai Eminescu” Cluj-Napoca

Clasa: a IV – a

Școala: Liceul Teoretic “Mihai Eminescu” Cluj-Napoca

Prof. învă. primar: Ramona Beldiman

Aria curriculară: Limbă și comunicare

Disciplina: Limba și literatura română

Unitatea de învățare: „O iarnă...de poveste,,

Subiectul: „Cum a furat Grinch Crăciunul” de Dr. Seuss

Textul literar în versuri

Tipul lecției: consolidare-sistematizare **2 ORE**

Forma de realizare: activitate integrată (CU AJUTORUL MIJLOACELOR TIC)

Scopul lecției:

- inițierea, menținerea și încheierea unui dialog despre Crăciun, simbolurile și semnificația acestuia;

- dezvoltarea capacității de susținere a discursului oral prin descrierea unui personaj;

- educarea și formarea unui limbaj clar și expresiv

Competențe specifice:

***Limba și literatura română**

2.1 Descrierea unui personaj dintr-o carte/ dintr-un film /a unui personaj imaginar urmărind un set de repere

2.2 Relatarea unei întâmplări imaginate pe baza unor întrebări de sprijin

2.4 Inițierea și menținerea unei interacțiuni în vederea rezolvării de probleme individuale sau de grup

3.1 Formularea de concluzii simple pe baza lecturii textelor informative sau literare

3.2 Asocierea elementelor descoperite în textul citit cu experiențe proprii

3.3 Extragerea dintr-un text a unor elemente semnificative pentru a susține o opinie referitoare la mesajul citit

3.4 Evaluarea elementelor textuale care conduc la înțelegerea de profunzime în cadrul lecturii

4.3. Redactarea unei descrieri tip portret pe baza unui plan simplu

4.4. Povestirea pe scurt a unei secvențe dintr-o poveste, dintr-un film, desen animat, a unei activități, a unei întâmplări imaginate/trăite

4.5. Manifestarea interesului pentru scrierea creativă și pentru redactarea de texte informative și funcționale

***Educație civică**

1.3. Explorarea unor norme morale care reglementează relațiile cu ceilalți oameni

2.1. Explorarea unor valori morale care stau la baza relațiilor cu ceilalți oameni

3.1. Relaționarea pozitivă cu ceilalți, în rezolvarea unor sarcini simple de lucru

***Arte vizuale și abilități practice**

1.2. Evidențierea caracteristicilor diferitelor categorii de elemente de limbaj plastic, în compoziții în mediul înconjurător și în imagini

***Geografie**

4.3. Dezvoltarea interesului pentru cunoașterea și înțelegerea diversității naturale și umane

Obiective operaționale:

La sfârșitul lecției, elevii vor fi capabili:

Cognitive:

• OC1 – să explice semnificația Crăciunului pentru ei și senzațiile pe care le-ar genera absența acestei sărbători în viața lor

• OC2 – să citească corect și expresiv textul lecției în diferite forme(cu voce tare/ în șoaptă/ în gând; citire în lanț, pe roluri);

• OC3 – să descrie personajul principal al poeziei, pe baza însușirilor/ trăsăturilor fizice și morale ale acestuia, deduse din litera textului și însoțite de câte un simbol reprezentativ;

• OC4 – să formuleze mesajul textului pe baza informațiilor transmise de acesta;

• OC5 – să redacteze, în echipă, câte o scrisoare adresată de Grinch locuitorilor din satul Cinești;

Resurse

I. Metodologice

Strategii didactice

Metode și procedee: explicația, exercițiul, conversația, Acrostihul, Brainstorming, problematizarea, jocul didactic, Tehnica Rodari, Cvintetul, Jurnalul dublu, Dezbaterea

Mijloace de învățământ: manual, caiete, fișe de lucru, creioane colorate/carioci, planșă Acrostih, planșă formule de acuzare/apărare Procesul Judiciar, planșă Portretul personajului principal

Forme de organizare: frontal, individual, pe echipe

II. Forme și tehnici de evaluare: observarea sistematică, aprecieri verbale, seturi de întrebări pentru evaluarea orală, fișe pentru redactarea de scrisori

III. Temporale: 2 ORE a câte 50 de minute

IV. Umane: Clasa are un număr de 27 de elevi

V. Bibliografice:

• ***Curriculum Național- *Curriculum pentru învățământul primar*, M.E.C.T.S., 2012;

• Manual Comunicare în limba română, cls. a IV-a, Radu Alina, Jeler Roxana, Editura Art 2016

• Aplicația Kahoot

• <https://view.livresq.com/view/5fc8b8cb43950100075f6e76/>- jocul simțurilor

• https://padlet.com/Ramona_Beldiman/my-remarkable-padlet-yd9be5pez3tzhgek - Tehnica Rodari

• <https://www.youtube.com/watch?v=8OXUZWjmbsM>- despre carte si autor

• <https://catalog.manualedigitaleart.ro/art-r4/v1/sem1/#book/v1-ch04-p58-59> manual digital

















• https://padlet.com/Ramona_Beldiman/my-remarkable-padlet-yd9be5pez3tzhgek/







[wish/2524207116](https://padlet.com/Ramona_Beldiman/my-remarkable-padlet-yd9be5pez3tzhgek/wish/2524207116)



















• https://padlet.com/Ramona_Beldiman/my-remarkable-padlet-yd9be5pez3tzhgek/wish/2524217557





- https://www.youtube.com/watch?v=yJSwzVQ_V5g- povestea
- <https://www.youtube.com/watch?v=KoSc5vdY53U>- trailer film
- <https://wordwall.net/ro/resource/7963579/cum-a-furat-grinch-cr%C4%83ciunul-de-dr-seuss>- joc wordwall- întrebări pe marginea textului
- <https://wordwall.net/ro/resource/7963601/cum-a-furat-grinch-cr%C4%83ciunul-de-dr-seuss> – idei principale wordwall

OB OP	ETAPELE LECȚIEI	CONȚINUTUL ÎNVĂȚĂRII Conceperea, organizarea și desfășurarea activității		DOZARE	RESURSE	EVALUARE/ FEED-BACK
		ACTIVITATEA PROPUNĂTOAREI	ACTIVITATEA ELEVILOR			
1	2	3	4	5	6	7
I ORĂ	1. Moment organizatoric	- Asigură condițiile optime pentru buna desfășurare a lecției: aerisirea sălii de clasă, pregătirea materialului didactic și stabilirea liniștii - Organizează colectivul de elevi al clasei	- Se pregătesc pentru începerea orei de comunicare - Se organizează colectivul clasei	1'	Instructajul verbal frontal	Observarea comportamentului elevilor
OM 1	2. Verificarea temei	Se verifică tema scrisă; se fac aprecieri, se corectează eventualele greșeli În timpul verificării frontale a temei, elevii vor folosi un pix roșu. Verificarea calitativă a temei se face prin citire și autocorectare.	Citesc și urmăresc rezolvarea temei pentru acasă; corectează eventualele greșeli.	2'	Conversația	Orală
OA1	3. Captarea atenției	Pe o planșă proiectată pe tabla de proiecție e ilustrată o scenă de Crăciun. Se construiește cu ajutorul elevilor CÂMPUL LEXICAL AL CRĂCIUNULUI. (Anexa 1) Pe conturul elementelor reprezentate pe planșă se scriu <u>termeni care simbolizează sărbătoarea Crăciunului:</u> Aplicatia Kahoot <ul style="list-style-type: none"> 🌲 sărbătoare 🌲 Nașterea Domnului 🌲 obiceiuri/tradiții 🌲 împodobirea bradului 🌲 colinde 🌲 cadouri 🌲 decorațiuni 🌲 zâmbete, chiote 	Se întrec în a oferi cât mai multe informații ce intră în câmpul lexical al <i>Crăciunului</i> și în constelația cuvântului <i>întrecere</i>	3'	Joc didactic	Aprecieri verbale

		<p>  îmbrățișări  bucurie  familie  zăpadă  gheață  săniuș  vacanță  haine groase  Moș Crăciun </p> <p>Se completează câmpul lexical cu termeni din text care au legătură cu Crăciunul.</p> <p>  manta, căciulă  sac, sanie  ciorăpei  jucării (role, biciclete, triciclete, trompete), jocuri  dulciuri(floricele de porumb, prăjitură, CINEX-cereale)  podoabe(panglici, beteală, poleială, bomboane, globuri)  cântece de Crăciun </p>	Identifică în textul din manual termeni care au legătură cu sărbătoarea Crăciunului, cu ajutorul cărora să completeze câmpul lexical al Crăciunului.		brainstorming	
OA 1	<p>4. Anunțarea titlului lecției și a obiectivelor</p>	<p>Anunț titlul lecției și precizez obiectivele urmărite în lecție, pe înțelesul copiilor. Le și afișez, postate pe cartonașe decupate sub formă de simboluri ale Crăciunului(brad împodobit sub care sunt așezate daruri ale Moșului), în loc vizibil în fața clasei, astfel încât cei mici să reușească să aprecieze la finalul orei dacă acestea au fost atinse, ce și cât au învățat pe parcursul celor 2 ore de Limba și literatura română.</p>	Ascultă tema		1'	

		<p>Aplicația LIVRESQ https://view.livresq.com/view/5fc8b8cb43950100075f6e76/</p> <p>Astăzi vom călători împreună mai departe prin lumea magică a mult așteptatei sărbători a Crăciunului alături de controversatul Grinch, vom descoperi simbolurile acestei zile și sentimentele care ne încercă cu prilejul sosirii ei. Vom citi și povesti poezia iar pe baza ei, cu ajutorul a foarte multe jocuri și folosindu-ne la fiecare pas imaginația și creativitatea vom intra în pielea personajului, îl vom caracteriza și îi vom analiza comportamentul, vom desprinde mesajul textului și chiar vom scrie scrisori. Pregătiți de joacă?</p>	Notează pe tablă titlul lecției	expunerea conversația frontal	Observarea sistematică
OC1	5. Dirijarea învățării	<p>Cadrul didactic inițiază JOCUL SIMȚURILOR: Aplicația LIVRESQ https://view.livresq.com/view/5fc8b8cb43950100075f6e76/</p> <p>(Anexa 2) <i>Crăciunul miroase a....</i> <i>Folosește-ți cele 5 simțuri și scrie ce simți de Crăciun:</i> <i>Pot să gust:</i></p> <p> <i>cozonaci</i>  <i>prăjituri, turtă dulce</i>  <i>colaci</i>  <i>nuci, mere</i>  <i>bomboane de pom</i>  <i>vin fiert</i></p>	Răspund întrebărilor.	3' Exercițiul Conversația Problematizarea Frontal	Orală

OA2		<p>Pot să văd:</p> <ul style="list-style-type: none">  <i>bradul împodobit</i>  <i>cadourile</i>  <i>copiii colindând</i>  <i>sania moșului pe cer</i>  <i>săniuțe, oameni de zăpadă, îngeri de nea</i>  <i>fulgi</i>  <i>luminițe, beculețe</i>  <i>filme de Crăciun</i> <p>Pot să aud:</p> <ul style="list-style-type: none">  <i>clopoței</i>  <i>colinde</i>  <i>scârțâitul ghetelor pe zăpadă</i>  <i>râsete, chiote</i>  <i>petarde, artificii</i> <p>Pot să miros:</p> <ul style="list-style-type: none">  cozonaci, prăjituri  cetina bradului  zăpada  a curat  friptură, sarmale 	Rezolvă sarcinile.	<p>conversația</p> <p>Frontal Individual</p>	Observarea sistematică
-----	--	--	--------------------	--	------------------------








OC 1		<p>Pot să pipăi:</p> <ul style="list-style-type: none">  globurile, decorațiunile  cadourile  acele bradului  zăpada, țurțurii de gheață <p>Ce înseamnă Crăciunul pentru tine?</p> <p>https://padlet.com/Ramona_Beldiman/my-remarkable-padlet-yd9be5pez3tzhgek/wish/2524217557</p>	<p>Posibile răspunsuri:</p> <ul style="list-style-type: none"> -bucurie, fericire -liniște -entuziasm că vine Moș Crăciun -nerăbdare să desfac darurile -emoție în așteptarea Moșului -încredere când primesc darurile dorite -plăcerea de a petrece timp cu cei dragi 	2'	<p>problematizarea</p> <p>seturi de întrebări</p> <p>problematizarea</p>	<p>aprecierea frontală</p> <p>Observația sistematică</p>
OA 1		<p>Cum ar fi să nu mai vină Crăciunul?</p>	<p>Posibile răspunsuri:</p> <ul style="list-style-type: none"> -groaznic -tristețe generală -dezamăgire, mai ales a celor mici -lipsă de credință -nu vom mai simți magie deoarece pentru mine Crăciunul înseamnă magie, e cea mai frumoasă sărbătoare -pustiu 	1'	<p>Exercițiul</p>	
OC 2		<p>Jocul urmărește valorificarea reacțiilor emoționale ale clasei.</p>	<p>Elevii citesc expresiv și corect textul din manual. Toată clasa urmărește cu atenție conținutul poeziei.</p>	6'	<p>manualul</p>	








OA2		<p>TEHNICA RODARI <i>Ce crezi că s-a întâmplat înainte de a începe povestea?(Cum a ajuns Grinch să trăiască izolat pe vârful dealului? Cum de a ajuns să urască Crăciunul?)</i></p> <p>https://padlet.com/Ramona_Beldiman/my-remarkable-padlet-yd9be5pez3tzghek</p>	<p>bucuria tuturor cu prilejul acestei sărbători. Bradul împodobit din centru satului a căzut peste casa lui Grinch și i-a distrus-o chiar înainte de Crăciun, de aceea el s-a izolat în peșteră și urăște tot ceea ce ține de Crăciun. Înainte el era ajutorul lui Moș Crăciun în atelier și era spiridușul numărul 1 care îl însoțea peste tot pe Moș. Până într-un an când, în noaptea de Crăciun, a fost înlocuit cu alt spiriduș. S-a supărat, s-a izolat și de atunci urăște Crăciunul.</p>		Tehnica Rodari	
OA1		<p><i>Ce crezi că s-a întâmplat după finalul poveștii când Grinch a returnat lucrurile furate locuitorilor din Cinești?</i></p>	<p>Variante de răspuns: A luat masa de Crăciun împreună cu toți locuitorii satului Cinești. S-a mutat înapoi în sat. A devenit prieten cu toți locuitorii satului Cinești care l-au iertat. S-a schimbat denumirea localității: ÎMPREUNĂ, GRINCHEȘTI, BUCURIE, NEDESPĂRȚIȚI Crăciunurile au devenit și mai frumoase pentru că Grinch îi ajută pe săteni să găsească cei mai frumoși și stufoși brazi, întrucât a locuit înainte sus pe deal și cunoștea mai bine decât oricine locurile; îi ajută să îi care, fiind puternic; să îi împodobească, fiind</p>	4'	Conversația Tehnica Rodari Exercițiul	Aprecierea verbală

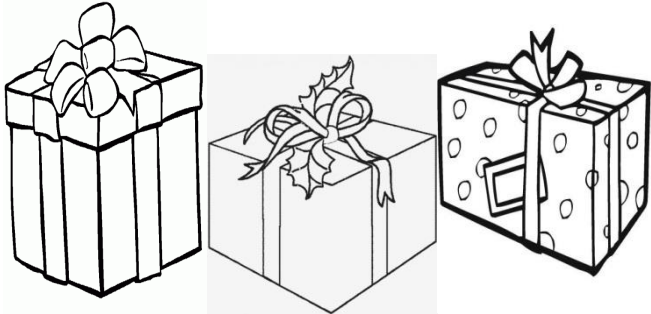
<p>OC3</p> <p>OA2</p> <p>OC3</p>		<p>Aplicația LIVRESQ https://view.livresq.com/view/5fc8b8cb43950100075f6e76/</p> <p>Ce credeți: cum de la început Grinch era rău și apoi a devenit bun?</p>	<p>înalt și ajungând să agațe decorațiunile; îi apăra de pericole. Grinch iubește Crăciunul.</p> <p>Cred că la început Grinch era foarte trist pentru că stătea în peștera lui singur și nu avea cu cine să se bucure de Crăciun, pe când ceilalți erau împreună și se bucurau unii cu alții.</p> <p>Nu cred că Grinch nu era bun, ci doar că avea și el nevoie de prieteni și de bucurie și nu știa cum să le spună celorlalți că vrea și el să le fie alături, să se bucure împreună. Nu știa cum să le atragă atenția. Cred că voia și el să cânte cu ei de mână.</p> <p>...ca să se răzbune pentru că el era nefericit iar ei fericiți.</p> <p>...ca să le atragă atenția asupra lui, să îl remarce și să îl accepte în cele din urmă.</p> <p>...ca să nu fie recunoscut.</p> <p>... ca să nu fie descoperit</p> <p>... în adâncul sufletului lui era totuși bun și nu voia să facă un copil să sufere sau să îl dezamăgească</p>	<p>Dezbaterea</p> <p>Problematizarea</p>	<p>Aprecieri verbale</p>
----------------------------------	--	---	---	--	--------------------------

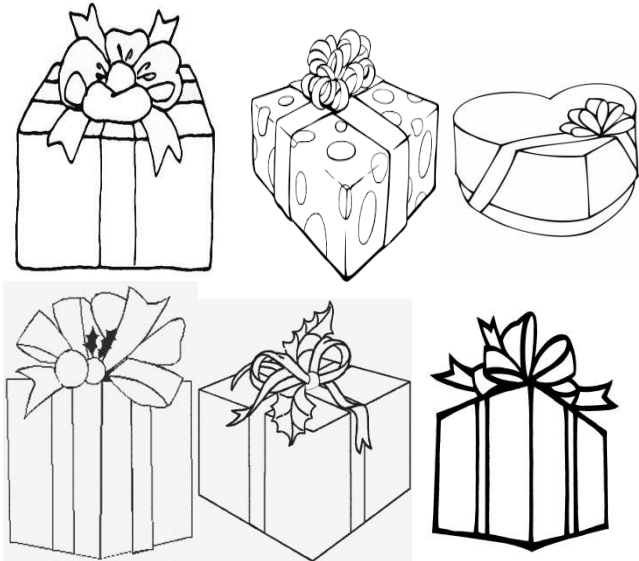
OC 3		De ce Grinch le-a furat sătenilor bradul, cadourile, mâncarea?	Copiii identifică versurile și le lecturează cu voce tare. <i>„...Grinch, isteț precum se știe, când aude, ce să spună? Se gândește o secundă...Inventează o minciună!...„</i>		Frontal Conversația	seturi de întrebări orale
OA1		De ce s-a îmbrăcat în Moș Crăciun? De ce a mințit-o pe Cindy Lou?		18'	Problematizarea	
OC 3		Textul spune că, atunci când Grinch e surprins de fetiță că fură bradul inventează o minciună. Descoperiți în text versurile care ne relatează cum procedează Grinch în momentul acela. Vă rog să fiți atenți ce se spune despre Grinch când e descoperit și întrebat de către Cindy Lou de ce fură bradul.	... numai în scopuri bune, nu ca să mințim sau să facem lucruri rele, supărătoare, care îi pot răni pe ceilalți.		Explicația	
		Asta nu înseamnă că, deși textul spune că dacă ești deștept găsești minciuna potrivită, faptul că știi să minți sau să inventezi iute minciuni te face deștept. Ce credeți, cum trebuie să ne folosim istețimea? La începutul textului autorul spune că poate Grinch detesta Crăciunul fiindcă „ <i>avea inima în</i>	...că era o ființă rea, dar cred că singurătatea îl făcuse rău sau, dacă		Dezbaterea	aprecierea verbală

OM1	<p><u>ORA a II a</u></p>	<p><i>piept două numere prea mică</i>”, Ce poate însemna această afirmație?</p> <p><i>JOC Întrebări de înțelegere a textului</i> YOUTUBE https://wordwall.net/ro/resource/7963579/cum-a-furat-grinch-cr%C4%83ciunul-de-dr-seuss</p> <p><i>JOC Ordonarea ideilor principale</i> YOUTUBE https://wordwall.net/ro/resource/7963601/cum-a-furat-grinch-cr%C4%83ciunul-de-dr-seuss</p> <p>La finalul textului, prin comparație, iată, autorul afirmă că din momentul în care Grinch înțelege că sărbătoarea Crăciunului nu poate fi oprită, pentru că spiritul acesteia e în sufletul oamenilor, nu în cadouri, mâncare sau ornamente, se schimbă și ...ce se întâmplă cu inima lui?</p> <p>Cine/ ce ne oferă informații despre Grinch? Așadar, pornind de la toate informațiile pe care textul ni le oferă despre Grinch, haideți să încercăm să creionăm un portret al lui Grinch, evidențiind trăsăturile fizice și morale ale acestuia, pe care să le și însoțim de simboluri sugestive.</p> <p>REȚEAUA PERSONAJELOR (Anexa 3)</p>	<p>lumea tot îl credea rău, atunci se și comporta ca unul rău.</p> <p>„...a crescut inima-n Grinch Cu trei numere în plus!,,</p> <p>Autorul Alte personaje Numele său Vestimentația(hainele) Limbajul său Faptele sale Mediul în care trăiește Comparația lui cu celelalte personaje</p> <p>Cu ajutorul elevilor realizăm un portret al personajului principal al poeziei. Elevii notează acest portret în caietele lor.</p>	<p>1’</p> <p>3’</p>	<p>rețeaua personajelor</p> <p>jurnalul dublu</p>	<p>observarea sistematică</p>
-----	---------------------------------	---	--	---------------------	---	-------------------------------

OC3		<p>https://padlet.com/Ramona_Beldiman/my-remarkable-padlet-yd9be5pez3tzhgek/wish/2524207116</p> <p>verde  morocănos  (e un monstruleț) (reiese din numele lui) (detestă Crăciunul) (MĂ OPUN!)</p>		7'								
OM1		<p>furiOS  retras, izolat  (pe veselia celorlalți) (trăia în peșteră, pe deal) (gemea ca un nebun)</p> <p>mincinos  hoț  (o minte pe fetiță) (fură simbolurile Crăciunului)</p> <p>invidios  (dacă el nu e fericit, nici ceilalți să nu fie)</p> <p>JURNALUL DUBLU</p>	<p>Completează tabelul cu însușirile personajului, așa cum reies ele din citatele selectate</p>		exercițiul	aprecierea verbală						
OC3		<p>https://catalog.manualedigitaleart.ro/art-r4/v1/sem1/#book/v1-ch04-p60-61</p> <p>Completează tabelul cu însușirile lui Grinch, așa cum reies acestea din citate:</p>		4'		observarea sistematică						
OA2		<table border="1" data-bbox="470 1133 1120 1364"> <thead> <tr> <th data-bbox="470 1133 649 1212">Cum este Grinch?</th> <th data-bbox="649 1133 1120 1212">De unde știi?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="470 1212 649 1284"></td> <td data-bbox="649 1212 1120 1284">„poate capul nu-i era bine-nșurubat pe umăr,,</td> </tr> <tr> <td data-bbox="470 1284 649 1364"></td> <td data-bbox="649 1284 1120 1364">„, avea inima-n piept două numere prea mică,,</td> </tr> </tbody> </table>	Cum este Grinch?	De unde știi?		„poate capul nu-i era bine-nșurubat pe umăr,,		„, avea inima-n piept două numere prea mică,,				
Cum este Grinch?	De unde știi?											
	„poate capul nu-i era bine-nșurubat pe umăr,,											
	„, avea inima-n piept două numere prea mică,,											

OC 3	OA1	<p>„ bătând nervos din deget, gema ca un nebun,,</p> <p>„ o să iau bradul cu mine, ca să-l dau la reparat,,</p> <p>„ a crescut inima-n Grinch/ Cu trei numere în plus,,</p> <p>„ a dus totul înapoi-jucării, brazi și mâncare!,,</p>	<p>Realizează acrostihul.</p> <p> Răutăciosul</p> <p> Invidiosul</p> <p> Anticrăciun</p> <p> Hoțul Crăciunului</p> <p> MĂ OPUN!</p> <p> Spiridușul cel rău</p> <p> Moș Crăciun cel fals</p>	1'	acrostihul	
		<p>ACROSTIH(Anexa 4)</p> <p>GROAZNIC RĂUTĂCIOS INVIDIOS NESUFERIT CRUȚ HOȚ</p> <p>Ce alte nume i s-ar potrivi lui Grinch?</p> <p>Se notează în Aplicația Padlet https://ru.padlet.com/</p> <p>CVINTETUL (Anexa 5)</p> <p>Să ne reamintim această metodă pe care am folosit-o des la ore: Cvintetul este o poezie cu 5 versuri alcătuite astfel:</p> <p>- Primul vers -un substantiv care denumește subiectul ce urmează să fie descris - Al doilea vers este format din 2 adjective ce descriu subiectul. - Al treilea vers este format din 3 verbe - Al patrulea vers este format din 4 cuvinte (o propoziție) care exprimă o idee importantă/</p>	<p>GRINCH</p> <p>morocănos hoț</p> <p>detestând mințind furând</p> <p>Grinch distruge Crăciunul Cineștilor./ Grinch nu suportă Crăciunul./ Grinch înțelege semnificația Crăciunului./Crăciunul înseamnă timp împreună.</p>			

<p>OM1</p> <p>OC OA2</p> <p>OC5</p> <p>OA1</p>		<p>sentimentele față de subiectul în temă. - Ultimul vers este format dintr-un cuvânt care îl caracterizează pe subiect</p> <p>Care e mesajul textului ce poate fi desprins după lecturarea și interpretarea acestuia? Mesajul textului va și afișat pe tablă.</p> <p>Locuitorii din Cinești au rămas de Crăciun fără brad, decorațiuni, cadouri și mâncare. În schimb, au fost fericiți chiar și așa, oferindu-și cadouri care nu sunt materiale și nu necesită bani. Tu ce alte cadouri de Crăciun pe care să le oferi celor dragi, fără a da bani pe ele, ai putea găsi?</p> <p style="text-align: center;">CADOURI CU BUCURIE (Anexa 6)</p> 	<p>iertare/ schimbare/ prietenie Crăciunul nu poate fi oprit, fiindcă spiritul acestuia e în sufletul oamenilor, nu în cadouri, mâncare sau ornamente.</p> <p>Colinde, îmbrățișări, zâmbete</p> <ul style="list-style-type: none"> ♪ ascultare, iubire, îmbrățișări(familiei) ♪ urări(rudelor, cunoscuților) ♪ joacă împreună(prietenilor, fraților) ♪ un om de zăpadă construit în fața geamului ♪ masa de Crăciun luată împreună, vizită(bunicilor) ♪ ciocolată din dulap, că acolo nu a umblat Grinch(vecinilor) ♪ Haine care mi-au rămas mici, jucării(copiilor săraci) ♪ zâmbete, felicitare, mesaj(doamnei învățătoare) ♪ timp din timpul meu(colegilor) ♪ colinde(oamenilor) 	<p>3'</p> <p>2'</p>	<p>cvintetul</p>	
--	--	---	--	---------------------	------------------	--

	<p>6.Obținerea performanțelor</p>	 <p>Ești Grinch. Scrie-le o scrisoare sătenilor din Cinești prin care să le explici ce s-a întâmplat, să le ceri iertare pentru că le-ai stricat Crăciunul și să îi asiguri că te-ai schimbat. Respectă modul de redactare al unei scrisori. Folosește cât mai multe substantive și adjective. (Anexa 7)</p> <p>La ce ne-a ajutat activitatea de azi?</p>	<p>Cei mici, organizați în 5 echipe, redactează pe o fișă primită o scrisoare respectând cerința formulată și modul de redactare specific scrisorii.</p> <p>Apoi citesc în fața clasei printr-un reprezentant conținutul realizat.</p> <p>Posibile răspunsuri:</p> <p>Lucrează în echipă ținând cont de sarcinile de lucru și de indicațiile primite.</p> <p>Solicită ajutor pentru soluționarea unor neclarități.</p> <p>Am aflat mai multe lucruri despre Crăciun, simbolurile și însemnătatea lui</p> <p>Am învățat să descriem un personaj și să scriem o scrisoare</p> <p>Am dialogat între noi pentru o muncă reușită în echipă</p> <p>Ne-am jucat și ne-am cunoscut mai bine lucrând în echipă</p> <p>Ascultă aprecierile</p> <p>Notează tema de casă</p>	<p>5'</p> <p>10'</p> <p>10'</p> <p>1'</p>	<p>conversația</p> <p>problematizarea</p> <p>frontal</p> <p>individual pe echipe</p> <p>pe echipe frontal</p>	<p>observarea sistematică</p> <p>fișe pentru redactarea de scrisori</p> <p>Observarea sistematică</p> <p>Aprecierea verbală</p>
--	--	--	--	---	---	---

	8. Evaluarea	<ul style="list-style-type: none"> - Frontal se apreciază activitatea elevilor și produsele realizate. - Se concluzionează eficacitatea și atractivitatea metodelor aplicate. - Se fac aprecieri asupra modului în care au lucrat elevii individual și pe grupe - Se dă tema pentru acasă . <p>TEMĂ: 1. Realizează <i>SCHELETUL DE RECENZIE</i> al textului(se distribuie fișe cu indicații și sarcini).</p> <p>2. Continuă textul din manual prezentând ceea ce crezi că i s-a întâmplat lui Grinch/ dacă și cum i s-a schimbat viața după ce a realizat că a greșit, care e cu adevărat semnificația Crăciunului și a returnat tot ceea ce a furat sătenilor din Cinești. (Anexa 9)</p> <p>Pentru că mai eficient este a citi cartea și apoi a urmări filmul, am o surpriză- s-a creat o animație minunată pe marginea cărții pe care o puteți vedea în cinematograme</p> <p>Trailer film https://www.youtube.com/watch?v=KoSc5vdY53U</p> <p>ȘTIATI CĂ? https://www.youtube.com/watch?v=8OXUZWjmbsM- <u>despre carte și autor</u></p>				
--	---------------------	---	--	--	--	--

SCHIȚĂ LECȚIE

Profesor Bică Mirela-Anișoara
Liceul Economic "Virgil Madgearu" Constanța

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMANT: LICEUL ECONOMIC "VIRGIL MADGEARU" CONSTANȚA
AN ȘCOLAR: 2022-2023

DATA: 19.10.2022

CLASA: a XII-a

MODULUL: ANALIZA ECONOMICO-FINANCIARĂ

UNITATEA DE COMPETENȚĂ: U.R.Î. 11 – ÎNTOCMIREA SITUAȚIILOR FINANCIARE

CUNOȘTINȚE: PREZENTAREA ETAPELOR DE ÎNTOCMIRE A SITUAȚIILOR FINANCIARE ANUALE

ABILITĂȚI: IDENTIFICAREA SURSELOR DE FINANȚARE ALE ENTITĂȚII

ATITUDINI: MANIFESTAREA CAPACITĂȚII DE A REACȚIONA RAPID SI EFICIENT ÎN REALIZAREA SARCINII DE LUCRU

TITLUL LECȚIEI: SURSE DE FINANȚARE INTERNĂ

TIPUL LECȚIEI: ÎNSUȘIRE DE NOI CUNOȘTINȚE

OBIECTIV FUNDAMENTAL: ASIMILAREA DE CUNOȘTINȚE REFERITOARE LA SURSELE DE FINANȚARE INTERNĂ

COMPETENȚE SPECIFICE VIZATE:

➤ CS1 – IDENTIFICAREA SURSELOR DE FINANȚARE INTERNĂ;

➤ CS2 – IDENTIFICAREA FORMELOR CAPITALULUI SOCIAL;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE/COMPETENȚE DERIVATE: ELEVII VOR FI CAPABILI SĂ :

➤ OO1/CD1 – IDENTIFICE SURSELE DE FINANȚARE INTERNĂ (Obiectivul este considerat atins dacă elevii identifică 6 din 9 surse);

➤ OO2/CD2 – IDENTIFICE FORMELE CAPITALULUI SOCIAL (Obiectivul este considerat atins dacă elevii identifică 3 din 3 forme).

METODE FOLOSITE:

➤ CONVERSAȚIA, EXPLICAȚIA;

➤ PROBLEMATIZAREA;

➤ EXPUNEREA.

MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMANT: FIȘA DE DOCUMENTARE, TABLĂ INTELIGENTĂ, PPT.

FORME DE ORGANZARE A ACTIVITĂȚII DIDACTICE:

➤ REPARTIZAREA SARCINILOR: FRONTAL, INDIVIDUAL;

➤ REZOLVAREA SARCINILOR: FRONTAL, INDIVIDUAL;

➤ DIRIJAREA ACTIVITĂȚII: ACTIVITATE DIRIJATĂ DE CADRUL DIDACTIC.

LOCUL DE DESFĂȘURARE: SALA DE CURS (dotată cu tablă inteligentă)

TIMP DE LUCRU: 50 MINUTE

SECVENȚELE LECȚIEI:

1. Moment organizatoric – 2 minute;

2. Anunțarea subiectului lecției și a obiectivelor operaționale vizate – 2 minute;

3. Asimilarea de noi cunoștințe (se utilizează în activitate tabla inteligentă și PPT) – 30 minute;

4. Asigurarea feed-back-ului – 7 minute;

5. Evaluarea activității (se utilizează în activitate tabla inteligentă și PPT) – 6 minute,

6. Tema pentru acasă (se utilizează în activitate tabla inteligentă și PPT) – 3 minute.

MODULUL: ANALIZĂ ECONOMICO-FINANCIARĂ
TITLUL LECȚIEI: SURSE DE FINANȚARE INTERNĂ
MOD DE LUCRU: FRONTAL
MOMENTUL UTILIZĂRII: ASIMILAREA DE NOI CUNOȘTINȚE
TIMPUL DE LUCRU: 30 minute

FIȘA DE DOCUMENTARE

Întreprinderea, pentru a-și putea desfășura activitatea, are nevoie de capital, pe care îl procură din diferite surse și prin diferite modalități. Fiecare întreprindere trebuie să asigure volumul și felul capitalului de care are nevoie, să-și stabilească structura financiară și să prevadă politica de dezvoltare.

Sursele proprii de finanțare sunt:

- aporturi la capital;
- autofinanțare;
- amortizare.

Caracteristicile surselor proprii:

- sunt nerambursabile;
- asigură finanțarea permanentă;
- se folosesc conform legii în vigoare.

Avantajele surselor proprii de finanțare:

- menținerea independenței și autonomiei financiare;
- nu creează obligații suplimentare pentru firmă;
- constituie un mijloc sigur pentru acoperirea nevoilor financiare.

Totalitatea capitalurilor care se constituie prin aportul proprietarilor, prin autofinanțare și din alte surse financiare proprii reprezintă capitalul propriu.

Elementele componente ale capitalului propriu sunt:

- capitalul individual sau social;
- primele legate de capital;
- rezerve din reevaluare;
- rezerve;
- rezultatul reportat;
- rezultatul exercițiului.

Capitalul individual sau social reprezintă valoarea aportului de capital al întreprinzătorului, la începutul activității, precum și modificarea acestuia în cursul exercițiilor. La finele unui exercițiu, capitalul individual este egal cu diferența dintre totalul activelor fixe și circulante și suma datoriilor. Capitalul social este egal cu valoarea nominală a acțiunilor sau părților sociale, respectiv cu valoarea aportului în natură și/sau numerar, a rezervelor încorporate și profitului repartizat pentru majorarea capitalului sau altor operațiuni care conduc la modificarea acestuia.

Potrivit Legii nr. 31/1990, este necesară subscrierea integrală a capitalului social, iar subscriitorii au obligația de a vărsa în numerar și/sau în natură valoarea capitalului scris.

Ca structură, capitalul social cuprinde următoarele forme:

- capital scris - capitalul pe care proprietarii întreprinderii s-au angajat să-l depună fiind reprezentat de aportul pe care proprietarii și l-au asumat din momentul înființării societății. Acesta reprezintă capitalul social menționat în contractul de societate și statut;
- capital scris nevărsat (nedepus) - partea din capitalul scris ce nu a fost încă pusă la dispoziția societății de către proprietari;
- capital scris vărsat - partea din capitalul scris care a fost pusă efectiv la dispoziția societății de către acționari sau asociați.

MODULUL: ANALIZĂ ECONOMICO-FINANCIARĂ
TITLUL LECȚIEI: SURSE DE FINANȚARE INTERNĂ
MOD DE LUCRU: INDIVIDUAL
MOMENTUL UTILIZĂRII: TEMA PENTRU ACASĂ
TIMPUL DE LUCRU: 3 minute

TEMA PENTRU ACASĂ

SARCINĂ DE LUCRU:

Determinați valoarea surselor proprii de finanțare a unei afaceri, cunoscând următoarele date din bilanț:

- capital social – 30.000 lei;
- rezerve – 4.000 lei;
- amortizarea imobilizărilor – 5.000 lei;
- credite bancare pe termen lung – 75.000 lei.

BIBLIOGRAFIE:

VIORICA-BELLA DORIN, *“ANALIZA ECONOMICO-FINANCIARĂ”* – MANUAL PENTRU CLASA a XII-a, FILIERA TEHNOLOGICĂ, PROFILUL SERVICIILOR, EDITURA OSCAR PRINT, BUCUREȘTI, 2022.

FORMAREA COMPETENȚELOR CHEIE ALE PREȘCOLARILOR, FOLOSIND JOCURILE VIRTUALE

Prof. învă. preșcolar Bîrsan Mariana
Grădinița cu program prelungit „Pinocchio” Craiova

Educația este într-un flux permanent de schimbare. Evoluția societății este din ce în ce mai alertă, devine tot mai marcată de necesitatea cunoașterii rapide, complete și corecte a realității înconjurătoare, pentru ca luarea deciziilor să fie făcută ferm, oportun și competent. Acest lucru duce la creșterea volumului de informații ce trebuie analizat, la necesitatea stocării și prelucrării acestora, deci la necesitatea utilizării calculatorului atât în viața de zi cu zi cât și în procesul instructiv-educativ. Mediile virtuale, tehnologiile digitale nu reprezintă o simplă adăugare în planul de învățământ, ele trebuie să fie integrate deplin „în serviciul educației” la toate nivelurile sistemului școlar. Cadrele didactice trebuie să fie formate pentru a face față schimbării și inovării.

Activitățile educaționale de astăzi trebuie să se desfășoare într-o manieră nouă, modernă. În grădiniță, calculatorul este foarte util atât preșcolarului cât și cadrului didactic, însă folosirea lui trebuie realizată astfel încât să conducă la îmbunătățirea calitativă a procesului instructiv-educativ și nu să îl îngreuneze. Calculatorul trebuie folosit astfel încât să urmărească achiziționarea unor cunoștințe și formarea unor deprinderi care să permită copilului să se adapteze cerințelor unei societăți aflate într-o permanentă evoluție.

Calculatorul este extrem de util deoarece simulează procese și fenomene complexe pe care nici un alt mijloc didactic nu le poate pune atât de bine în evidență. Astfel, prin intermediul lui se oferă copiilor modelări, justificări și ilustrări ale conceptelor abstracte, ilustrări ale proceselor și fenomenelor neobservabile sau greu observabile din diferite motive. Preșcolarii au posibilitatea să modifice foarte ușor condițiile în care se desfășoară experimentul virtual, îl pot repeta de un număr suficient de ori astfel încât să poată urmări modul în care se desfășoară fenomenele studiate, pot

extrage singuri concluziile, pot enunța legi. Deși efectuarea experimentelor reale este extrem de utilă deoarece așa cum spunea un proverb chinez: ”o imagine înlocuiește 1000 de cuvinte”, pregătirea și realizarea acestora consumă timp și material didactic. Însă, trebuie supravegheată activitatea copiilor în fața calculatorului deoarece de multe ori poate crea dependență!

În ansamblu, jocul formează, dezvoltă și restructurează întreaga viață psihică a copilului. Jucându-se cu obiectele, copiii își dezvoltă percepțiile de formă, mărime, culoare, greutate; își formează capacitatea de observare, ca formă complexă și superioară a percepției. Jocul are un rol deosebit în dezvoltarea în planul percepției și activării reprezentărilor. El solicită și antrenează vigoarea, forța fizică și rapiditatea, suplețea și coordonarea motorie, echilibrul, evaluarea spațialității.

Concomitent, jocul solicită coordonarea oculo-motorie, audio-motorie, tactul, sensibilitatea cutanată. Jocul oferă copiilor o serie de impresii care contribuie la îmbogățirea cunoștințelor despre lume și viață, totodată mărește capacitatea de înțelegere a unor situații complexe, creează capacități de reținere, stimulând memoria, capacități de concentrare, de supunere la anumite reguli, capacități de a lua decizii rapide, de a rezolva situații-problemă, într-un cuvânt, dezvoltă creativitatea. Eficiența programului educativ constă și în alegerea potrivită a jocurilor. Alegerea jocului trebuie să aparțină atât copilului, cât și cadrului didactic. Oferindu-i copilului oportunitatea de a alege jocul, obținem informații relevante despre interesele, dorințele și nevoile copilului. Copilul devine astfel un participant activ la propria instruire, este încurajat în luarea deciziilor, în medierea conflictelor, iar motivația pentru învățare prin joc se conturează treptat, căpătând consistență și trăinicie.

Utilizarea calculatorului în educația preșcolară permite transmiterea și asimilarea noilor cunoștințe într-un mod atractiv pentru copii. Procesul de educație este mult mai eficient. Copiii învață jucându-se, sunt puși în situația de găsi repede soluții și de a lua decizii pentru rezolvarea problemelor. Calculatorul este un mijloc de instruire care ține atenția copilului activă pe tot parcursul activității de învățare.

Formarea competențelor descrise prin programa școlară nu este posibilă doar prin utilizarea unor strategii clasice de predare-învățare-evaluare. Instruirea diferențiată individuală, pe nivel de vârstă, cu ajutorul softului educațional, poate fi o alternativă de succes. Folosirea calculatorului în grădiniță constituie o modalitate de creștere a calității predării și învățării. Operarea pe calculator reprezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei cu copiii, prezintă importante valențe formative și informative, este un nou mod de instruire. Prin intermediul computerului se oferă copiilor justificări și ilustrații ale proceselor și conceptelor abstracte, ale fenomenelor neobservate sau greu observabile. Alături de mijloacele didactice clasice, calculatorul este un instrument didactic ce poate fi folosit în scopul eficientizării tuturor activităților din grădiniță. Interesului copiilor se menține pe tot parcursul activităților, folosind acest mijloc didactic. Învățarea asistată de calculator reprezintă o cale de instruire eficientă. Experiențele cognitive și de exprimare care îi introduc pe copii în lumea oferită de programele multimedia trebuie să fie în concordanță cu mediul educațional din care provin ei. Prin aceste activități, oferim copiilor șanse egale la educație, indiferent de mediul în care cresc și se dezvoltă. Prin utilizarea calculatorului, procesul de predare-învățare-evaluare capătă noi dimensiuni și caracteristici, permite transmiterea de noi cunoștințe și sugerează semnificațiile acestora. Strategiile de predare-învățare folosite pot sprijini și stimula procesele învățării active. Cunoașterea este un drum ce se deschide pe măsură ce înaintăm. Procesul de învățare devine mai interesant și mai plăcut prin intermediul calculatorului. Imaginile viu colorate, însoțite de texte sugestive, permit dezvoltarea limbajului și a vocabularului celor mici. Bagajul de cunoștințe generale crește, pornind de la noțiuni simple, cum ar fi culorile și ajungând până la cunoașterea de poezii, cântece, precum și a unor proverbe și zicători.

Noțiunile elementare, cum ar fi animale domestice și sălbatice, anotimpuri, etc., încep să aibă înțeles de la vârste fragede, dându-le astfel posibilitatea să le învețe mult mai ușor. Soft-urile sunt bine structurate, copilul poate alege orice etapă din cele prezentate cu ajutorul mouse-ului, sau poate repeta anumite secvențe, pentru a ajunge să cunoască și să înțeleagă toate noțiunile cuprinse în jocul respectiv.

Soft-ul educațional realizat pentru copii poate fi educativ, distractiv și interactiv. De exemplu, folosind dorința copilului de a citi, este invitat într-o „Călătorie misterioasă la bibliotecă”, unde are mai multe variante de joc. Preșcolarii își pot consolida cunoștințele, rezolvând sarcinile primite. Personajul îi cere copilului să analizeze imaginea de pe ecran, să compare forma și mărimea cărților prin alăturare vizuală și apoi să le așeze pe rând în rafturile bibliotecii. Imaginile individuale se prezintă pe rând și copilul trebuie să facă apel, fie la imaginea de ansamblu care i se prezintă când greșește, fie la

cunoștințele dobândite anterior. Jocul se desfășoară interactiv, calculatorul îl sfătuiește pe cel ce se joacă, să se gândească bine și îl încurajează să încerce din nou, dacă a greșit. Răspunsurile corecte sunt răsplătite cu strigăte de bucurie, aplauze și laude, pentru că a așezat corect cărțile în rafturi.

Programul are mai multe variante de joc: repară jucăria (trebuie asamblate piesele lipsă și apoi colorate după dorința copilului), matematică cu personaje din povești cunoscute, ghicitori, labirint, construcții (căsuța greierașului), ghicește indicii (Personajul este ascuns și trebuie găsit dând clic pe fiecare cifră. După ce rezolvă toate sarcinile, copilul este lăudat, aplaudat și primește recompensă o medalie).

În alte jocuri interactive, este recompensat cu o diplomă pe care își scrie numele sau cu lucrarea pe care a avut de asamblat o jucărie, un mijloc de transport, o colorează și are opțiunea de a le imprima. Unul dintre obiectivele importante ale învățământului preșcolar este pregătirea pentru școală, cu multe aspecte pe care le îmbracă: motivațional, intelectual, afectiv, fizic, completate și prin activități comune, complementare, individuale, în care este utilizat calculatorul, ca mijloc de învățământ integrat în acestea.

Folosind tastele, copiii se familiarizează cu literele, încep să scrie cuvinte simple, numele și prenumele, învață mult mai ușor cifrele și rezolvă probleme simple de adunare și scădere cu 1-2 unități, într-un mod foarte plăcut de ei.

Putem desfășura o activitate de educare a limbajului: „Iedul cu trei capre” de Octav Pancu Iași, repovestire, cu copiii din grupa mijlocie, în mod tradițional sau, sub forma activității integrate. După activitatea de repovestire, cu ajutorul imaginilor, copiii sunt împărțiți în două grupe. Prima, va rezolva o fișă matematică, unde educatoarea le citește copiilor o poezie care conține sarcina de lucru: „În căsuța fermecată / Vrăjitoarea blestemată / Ține cifrele ascunse, / Tu să le afli de-ndată! / Cinci sunt. Cum le găsești, / Tu să le încercuiești! / Colorează pătrățele, / Câte cifra de jos cere!” și în timp ce copiii rezolvă fișa, ceilalți, la calculator, vor răspunde unor întrebări, pentru a verifica în ce măsură s-au familiarizat cu ideile și personajele din poveste.

Lucrând astfel, activitatea este mai plăcută pentru copii, iar pentru educatoare, mult mai ușor de verificat rezultatele. După rezolvarea testului, copiii de la calculator vor rezolva fișa matematică, iar ceilalți, testul de la calculator.

Metoda instruirii asistate de calculator oferă accesul comod și eficient la informațiile și cunoștințele cele mai noi, este o metodă nouă și eficientă de predare-învățare-evaluare a cunoștințelor și de formare permanentă. Jocurile pe calculator îl pun pe copil în situația de a rezolva sarcini, care altfel ar părea inaccesibile, dar atmosfera plăcută de lucru, caracterul ludic al acțiunii, posibilitatea îndreptării greșelilor, „stimulentele” primite: încurajări, aplauze, imagini cadou, diplome de învingător, medalii, situarea în fruntea clasamentului, melodii, îi creează copilului emoții pozitive, bucuria că a rezolvat singur o sarcină și îl responsabilizează, trecând de la învățarea pasivă la cea activă, în care își însușește cunoștințe, acționând într-o strânsă relație de comunicare interactivă calculator-copil.

Mișcarea imaginilor, culorile diferite, dialogul, spiritul de glumă și de joc, fac ca factorii stresanți, inhibitori să dispară, iar copilul să acționeze fără constrângeri. Prezentarea și organizarea conținuturilor, în situații de învățare asistate de calculator, trebuie să se facă în funcție de cerințe instructive, care facilitează și optimizează învățarea.

În învățământul tradițional, profesorul dispune de posibilități multiple pentru a verifica și stimula învățarea. Rostul unui program de învățare, este de a formula sarcini, de a oferi scheme de abordare a informației, de a realiza feed-back-ul, dar și de a motiva copilul pentru continuarea instruirii. Materialele audio-vizuale pun la dispoziție resurse valoroase pentru sistemul de învățare. Instruirea asistată de calculator este folositoare, dacă copilul este activ și motivat, el învață fiind implicat și provocat să se gândească la ceea ce i se prezintă. Calitatea interacțiunii cu copilul este o caracteristică de primă importanță a unui soft educațional; de ea depinde măsura în care se produce învățarea.

Bibliografie:

1. Ordean, Grațian. Primii pași în lumea calculatoarelor. Editura Sigma Plus, Deva, 2001.
2. <https://www.elearning.ro/noile-tehnologii-pentru-educatia-prescolarilor>
3. TEHNE - Centrul pentru Inovare în Educație. Impactul formativ al utilizării AEL în educație. București, 2004.
4. http://www.tehne.ro/resurse/TEHNE_Impact_formativ_AEL_2005.pdf

UTILIZAREA TIC ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

Prof. înv. primar Brătan Elena Diana, Școala Gimnazială Apele Vii
Prof. înv. primar: Bocai Veronica Simona, Școala Gimnazială Apele Vii

Dezvoltarea tehnologiilor informațiilor și comunicării și avantajele folosirii acestora reprezintă o realitate a lumii actuale față de care școala prin specialiștii săi trebuie să manifeste deschidere, capacitate de asimilare, adaptare și valorificare eficientă în raport cu beneficiarii săi direcți. Tehnologia modernă facilitează accesul la informații și relaționarea rapidă și complexă cu medii dintre cele mai diverse, iar acest aspect poate și trebuie valorificat și în activitatea didactică.

Evoluția tehnologiei, aplicațiile social media, site-urile specializate oferă posibilitatea menținerii tuturor în relație cu orice sursă în timp real. Acesta este momentul optim să acceptăm instrumente și metode noi, dar fără a renunța la cele tradiționale, întrucât ele reprezintă baza tuturor dezvoltărilor, fiind și cele care reprezintă fundamentul ce au dus la civilizația digitalului.

Deși mulți profesori preferă metodele de predare tradiționale, beneficiile combinării acestora cu metodele care integrează tehnologia sunt nenumărate. Introducerea tehnologiei în educație a permis profesorilor să-și adapteze lecțiile în funcție de stilurile de învățare ale elevilor și să promoveze învățarea diferențiată. De ce au nevoie elevii de tehnologie în sala de clasă?

- Se simplifică accesul la resursele educaționale -

În prezent, tehnologia face parte din viața tuturor elevilor. Copiii folosesc zilnic smartphone-urile și tabletele pentru a comunica cu prietenii și pentru a rezolva diverse sarcini școlare. Acestea pot fi utilizate cu responsabilitate și în cadrul orelor de curs, elevul fiind mult mai implicat în învățarea academică atunci când folosește un instrument familiar.

- Este îmbunătățită experiența de învățare a elevilor -

Evoluția tehnologiei se desfășoară într-un ritm alert. Acest lucru permite cadrelor didactice să dezvolte planuri de lecție creative, provocatoare și inovatoare, reușind să le ofere astfel elevilor experiențe de învățare memorabile.

- Elevii pot învăța în ritmul lor -

Tehnologia facilitează învățarea individuală și tinde să elimine diferențele educaționale dintre elevi. Astfel, fiecare elev poate accesa oricând și de oriunde conținuturile educaționale puse la dispoziție de profesor pentru a înțelege anumite concepte.

- Elevii se pregătesc mai ușor pentru carierele lor viitoare -

După cum știm, tehnologia este utilizată permanent într-o mulțime de domenii. Introducerea acesteia în sala de clasă îi va ajuta pe elevi să se familiarizeze cu utilizarea device-urilor și în contexte formale. Mai mult, tehnologia poate constitui un prilej pentru îmbunătățirea interacțiunilor sociale și încurajarea cooperării, abilități necesare viitorului loc de muncă.

- Mulți elevi au formată deprinderea de a folosi tehnologia -

Elevii se simt confortabil în prezența tehnologiei; mulți o folosesc de la vârste fragede. Introducerea unor conținuturi educaționale noi cu ajutorul instrumentelor digitale, cunoscute și folosite de elevi, îi determină pe aceștia să se simtă mai încrezători în capacitatea lor de a învăța noul material și dornici să-i ajute pe colegi în utilizarea tehnologiei.

Evoluția tehnologiei și integrarea ei în toate sectoarele de activitate ale societății a condus la solicitarea sistemului educației de a face față noilor cerințe și provocări pentru școală, pentru actorii ei, dar și pentru cei responsabili cu formarea lor.

Educația digitală a devenit în ultimul timp una dintre preocupările prioritare ale învățământului românesc, prin impunerea alfabetizării și a comunicării digitale pentru orice participant la procesul instructiv-educativ. Integrarea și utilizarea diverselor tipuri de tehnologii în procesul educațional nu mai este văzută ca o mișcare avangardistă, ci ca o necesitate.

Dezvoltarea continuă a societății informaționale și a cunoașterii a condus la utilizarea noilor dispozitive tehnologice ca instrumente și/ sau tehnologie auxiliară a procesului instructiv educativ, devenind indispensabile concepției, proiectării unui învățământ interactiv și modern. Efectele

educative ale utilizării TIC sunt considerate notabile dacă acestea sunt integrate într-o strategie de instruire și autoinstruire bine fundamentată. Utilizarea tehnologiei și a soft-urilor educaționale în procesul instructiv-educativ promovează un alt model de învățare și interacțiune didactică, ce reușește să transforme comunicarea electronică într-una educațională.

Datorită tehnologiei, educația devine din ce în ce mai flexibilă și mai accesibilă. Asocierea educației formale cu educația desfășurată în școală, a educației nonformale cu educația obținută prin desfășurarea de activități în muzee, biblioteci și a educația informală cu influențele spontane, instantanee ale diversilor factori din mediul înconjurător, tehnologia accentuează perspectivele de articulare, de interdependență permanentă între formele educației.

Tehnologia educațională reprezintă o abordare sistematică a proceselor și resurselor educaționale pentru îmbunătățirea performanțelor elevilor. Este facilitată identificarea nevoilor elevilor și adaptarea procesului instructiv-educativ la acestea pentru a asigura dezvoltarea elevilor.

În concluzie, se poate spune că, pentru a realiza un învățământ de calitate și pentru a obține cele mai bune rezultate trebuie să folosim atât metodele clasice de predare, învățare, evaluare cât și metodele moderne, printre care putem să menționăm TIC. Dacă se dorește un proces educațional de calitate și rezultate de succes este foarte important să îmbinăm metodele tradiționale cu cele moderne, însă, să nu uităm că, ținând cont de particularitățile, cerințele societății, cât și de caracteristicile elevilor “noii generații”, mijloacele TIC nu trebuie să lipsească din proiectarea didactică și din activitatea de predare-învățare-evaluare.

Bibliografie:

- Cozma, Teodor, 1997, „Educația formală, nonformală și informală în Psihopedagogie”, Editura Spiru Haret, Iași;
- Cucuș, Constantin, 2006, „Informatizarea în educație. Aspecte ale virtualizării formării”, Editura Polirom, Iași;
- Istrate, Olimpiu – „Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație” în *Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual*, Ediția a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare, Editura Universității din București, 2010.

ÎNVĂȚAREA FIZICII PENTRU GENERAȚIA IT

Prof. Mihaela Butoi
Colegiul Național “Grigore Moisil” Onești

Este o mare provocare a învățământului, a educației găsirea unui ”limbaj comun”, a unor metode pedagogice pentru a capta atenția, a menține contactul cu noua generație - ”generația IT”. Pentru ca munca noastră de profesori să fie utilă, dar și plăcută, cu mai puțin stres și mai multe satisfacții, trebuie să vedem ”cui vorbim”, cum sunt acești tineri și ce îi motivează.

Două generații care vorbesc limbi diferite, nativi și emigranți digitali - o teorie bine fundamentată, o ipoteză, sau doar o speculație? - putem să ne punem astfel de întrebări. Putem nega sau putem accepta, dar, ca părinți și profesori responsabili, nu cred că putem ignora aceste probleme, care, evident există. Pe când generația mai în vârstă, a ”emigranților digitali” învață, gândește liniar, pas-cu-pas, generația ”nativilor digitali” are o gândire multitasking, paralelă, prin încercări, nu citind și documentându-se din cărți.

Generația IT este obișnuită să obțină informațiile foarte repede, preferă accesul aleator. Ei funcționează ”multitasking”, în paralel, se ocupă de mai multe lucruri în același timp (schimbă mesaje pe WhatsApp în timp ce ascultă muzică și își scriu tema în word). Preferă imaginile, reprezentările grafice față de text. Lucrează ”în rețea”, și sunt ”always-on”. Prioritar este jocul, activitățile distractive, nu munca ”serioasă”. Au nevoie de feedback imediat, întărire pozitivă. Doresc să se autoafirme, să-

și manifeste forțele proprii, asertivitatea și creativitatea. Lumea IT, online le oferă aceste posibilități, le satisface o serie din aceste nevoi. Dar de ce n-am face-o și noi? Să folosim limbajul tehnologiei, dacă aceasta este cheia.

Iată adevăratul motiv pentru a folosi posibilitățile oferite de tehnologie: nu pentru a ne ușura munca, ci pentru a "vorbi aceeași limbă" cu elevii noștri. Ei au nevoie de multe informații care să vină de pe net. Au nevoie de interactivitate, să le ofere softurile educaționale, tabla interactivă. Depinde de tactul pedagogic și pregătirea metodică a profesorului dacă aceste softuri rămân niște jocuri la oră sau devin surse reale de cunoștințe și competențe, dacă își lasă captați elevii de lumea virtuală, sau după ce li s-a adresat în limbajul tehnologiei, îi atrage în lumea reală, verifică cele văzute pe monitor, pe "viu", fie printr-un experiment la fizică, fie o disecție la biologie. Dacă tinerii doresc să se afirme, să le creăm spațiul necesar. Dar acest spațiu poate fi și unul real, dacă acceptăm transformarea profesorului din "înțeleptul de la catedră" în moderator, facilitator al discuțiilor. Să punem un mai mare accent pe subiectele ce vizează comunicarea interpersonală. Copii au nevoie să fie activi, să se implice, să învețe prin încercări și experiențe. Este una din premisele învățării experiențiale. Au nevoie de feedback permanent, de apartenență la grup, deci să folosim metoda învățării prin cooperare. Sunt câteva idei, prin care încercăm să legăm metodele noi de conținuturi "vechi", valori general valabile.

Demersul didactic însoțit de un experiment virtual trebuie să propună o abordare foarte bine structurată și realizată atât din punct de vedere științific cât și didactic, astfel încât să capteze și să mențină interesul elevilor permanent. Astfel, componentele interactive ale unei lecții cu experiment virtual devin extrem de importante. La majoritatea disciplinelor, printre care se numără și fizica, există lecții cu suficiente noțiuni noi ce pot fi transmise cu ajutorul calculatorului, care, exploatând facilitățile grafice și animația, asigură o participare activă a elevului la predare și o înțelegere mai rapidă a celor prezentate, degrevând parțial profesorul și oferindu-i timp pentru activități nerutiniere, în cadrul aceleiași ore. Totodată, în ceea ce privește orele de laborator, în cazul existenței aparaturii necesare desfășurării experimentelor, competențele TIC pot completa lucrarea, oferind în final diverse tabele cu statistici, calcule etc., urmând ca elevul să execute interpretarea rezultatelor obținute. În cazul în care fenomenul fizic, este imposibil de pus în evidență pe cale experimentală, se poate apela la simularea sa cu ajutorul calculatorului, prin animație, grafică, sunet. Simularea conferă dimensiuni noi experimentelor și folosirii acestora în învățare, întrucât se pot vizualiza modificări insesizabile, foarte mici, foarte lente sau dimpotrivă foarte rapide, ce nu se pot sesiza în mod normal. Scara de timp/spațiu a evenimentelor se poate astfel modifica.

Secțiunea laboratoarelor virtuale ale portalului educațional „eȘcoala”, poate asigura realizarea experimentelor de către fiecare elev în parte dând astfel posibilitatea dezvoltării competențelor specifice disciplinei fizică, utilizând competențele TIC ale elevului. Experimentele și lucrările de laborator propuse se efectuează în timp real și cu mijloace (accesorii virtuale) analoage celor reale din laborator. Toate lucrările virtuale propuse, fără excepție, au un caracter aplicativ, deoarece sunt însoțite de măsurări și calcule ale mărimilor fizice corespunzătoare fenomenului fizic studiat. Experimentele și lucrările de laborator virtuale au multe [avantaje](#) față de cele tradiționale. Efectuarea experimentului virtual înlesnește elucidarea proceselor, fenomenelor și legilor fizice prin efectuarea aceluiași experiment în toată complexitatea lui. Această performanță poate fi atinsă numai dacă experimentul virtual este realizat pe calculator pe baza modelului fizic științific al fenomenului sau procesului studiat. Numai în acest caz experimentul pe calculator este aproape de cel de laborator și are o funcționalitate instructivă dublă: de experiment de cercetare și ca sursă de cunoaștere. Măsurătorile și calculele îi dau aplicației elaborate științific un caracter practic, de finalitate în studiul fenomenului sau procesului respectiv. Efectuarea măsurătorilor în experimentul virtual înlătură plictiseala, provocată elevilor la utilizarea unor simulări simpliste, mult prea aproximative, ale fenomenelor fizice pe ecranul calculatorului.

Lecțiile interactive îi permit profesorului să-și petreacă timpul din clasă interacționând cu elevi, descoperind cunoașterea împreună. Utilizarea TIC este astăzi atât pentru profesori cât și pentru elevi o oportunitate pentru informare și învățare eficientă. Atât orele de curs cât și cele de laborator, testele de evaluare a cunoștințelor se pot face ușor și eficient folosind tehnica de calcul – resursele

hardware și software. Pot fi propuse proiecte pe diferite teme din fizică, se pot modela experimente virtuale și se pot realiza filme legate de aplicațiile fenomenelor fizice. Poate fi încurajată învățarea prin cercetare, proiectare, construcție, experimentare și reproiectare. Elevii pot proiecta modelul unui dispozitiv cu ajutorul calculatorului, îl vor construi, îl vor supune încercărilor măsurând mărimi fizice specifice pe care le vor prelucra. Utilizarea TIC la fizică îi va forma pe elevi ca viitori specialiști în domeniul științific. Elevii vor fi capabili să poată utiliza tehnologii moderne în viața de zi cu zi, vor ști să prelucreze date experimentale utilizând competențele dobândite la TIC, vor putea să reprezinte grafic mărimile fizice măsurate experimental în funcție de diverși parametri care variază și să interpreteze rezultatele obținute.

Dacă într-adevăr ”generația IT” vorbește altă limbă, gândește altfel, deocamdată nu știm sigur. Dar în mod sigur este o mare provocare pedagogică și o mare responsabilitate a noastră, profesori și părinți, de a folosi posibilitățile oferite de tehnologie în spirit inteligent și creator, astfel încât o serie de valori precum creativitatea, apartenența la grup, solidaritatea și nu în ultimul rând bucuria jocului să fie prezente în viața reală.

Bibliografie

1. Marc Prensky, “*Digital Natives, Digital Immigrants*”, On the Horizon, vol.9, no.5, October, 2001
2. Garabet Mihaela, “*Bazele instrumentației virtuale*”, Editura Atelier Didactic, București, 2006
3. Garabet Elena, “*Strategii noi de abordare a experimentelor didactice de Fizică*”, Editura All Educațional, București, 2011
4. Huideș Felicia, “*Fizica interactivă prin experimente asistate de calculator*”, Editura Credis, București, 2007
5. Oblinger, Diana G.; Oblinger, James L.(eds), “*Educating the Net Generation*”, Educause, 2005,<http://www.educause.edu/ir/library/pdf/pub7101.pdf>

COMPETENȚA DE A ÎNVĂȚA SĂ ÎNVEȚI UTILIZÂND GADGETURILE VREMII ACTUALE

Prof. Chirilă Georgeta Mirela, Șc. Gimn. Nr.1 Abram, Bihor

În această lucrare am cuprins aspecte concrete, din experiența didactică în învățământul primar, de utilizare a instrumentelor, aplicațiilor și platformelor digitale de către elevi, în diverse activități educative, formale și nonformale. Sunt prezentate multe modele de bune practici, de realizări de produse digitale, de către elevi și cadrul didactic, în diferite demersuri, precizându-se disciplinele și scopul pentru care au fost create. Întreg conținutul lucrării este centrat pe sublinierea efectelor pozitive ale utilizării gadgeturilor în activități didactice inedite și creative, completând și întregind ideea referitoare la formarea și dezvoltarea competenței de „a învăța să înveți” cu bucurie și de a împărtăși și altora din ceea ce ai acumulat, o tendință a educației globale actuale.

Elevii de astăzi sunt nativi digital și ei înțeleg și abordează extrem de repede și facil programe și jocuri diverse, pe telefoane, tablete sau calculatoare. Se mai vehiculează ideea că elevii actuali se îndepărtează de învățatură, tocmai din cauza accesării asidue a mijloacelor digitale... Atunci, de ce să nu îi motivăm să învețe, să participe efectiv, cu drag, la demersul didactic, atrăgându-i creativ, ca într-un joc, spre o învățare experiențială, de durată, care poate trece dincolo de pereții sălii de clasă?... Așa încât, fără să știe, ei dezvoltă competența de a învăța să înveți în mod involuntar, făcând ceea ce le place mai mult- utilizând gadgeturile vremii actuale... De precizat că sunt anumite momente, ore, tipuri de lecții unde se pretează aducerea la școală a telefoanelor, tabletelor, laptopurilor. Nu se poate oricând, oriunde și oricât... Însă, dacă cadrul didactic își proiectează astfel de momente, cel puțin o

oră pe săptămână, la lecții de predare-învățare, unde elevii pot să descopere și să prelucreze informații, accesând Internetul, la lecții de consolidare, unde, utilizând aplicația Word Cloud pe telefon, pot crea, la CLR sau LLR familii de cuvinte, simboluri, mesaje, caracterizări succinte ale personajelor literare; la Matematică, recapitulând cunoștințe și deprinderi de calcul cu Kahoot; la Științe, creând colaje foto cu specii de plante, animale, cu Pick Collage sau Collage Maker, este extraordinar... De semnalat un aspect deosebit al acestor lecții speciale: elevii lucrează mult în echipe, constituite aleatoriu, cei mai buni explicând și ajutându-i pe ceilalți, cu empatie și toleranță. Cei mai timizi capătă încredere și stimă de sine, prezentându-și, în fața colectivului, micile realizări. Se dezvoltă mult procesele psihice: gândirea logică, atenția, memoria, limbajul, inteligența creatoare. De asemenea, laturile personalității capătă profunzimi, în sens pozitiv.

În afara utilizării tehnologiilor digitalizate în clasă și la lecții, un aspect deosebit constă în folosirea acestora în cadrul activităților nonformale, în special la proiectele educaționale.

O aplicație extraordinar de frumoasă și de ușor de utilizat este **ChatterPix Kids**. Se descarcă din magazinul Play sau App Store al telefonului Smart. Intrând în aplicație, se fotografiază un desen al elevului, o imagine a unei plante, vietuitoare, fenomen al naturii, de exemplu, apoi, cu degetul, se trasează linia gurii acestuia, după care elevul înregistrează un mic discurs (de 60 de secunde) – o descriere, un concept. Se salvează la secțiunea Videoclipuri, apoi se trimite doamnei/ domului profesor, pe Messenger, dacă a fost o temă pentru acasă. Am folosit-o cu succes și în cadrul Săptămânii „Educația Globală”, la tema „Schimbările climatice”, elevii realizând mini-proiecte cu animale pe cale de dispariție, de la noi din țară și din alte țări. De asemenea, în cadrul unui proiect eco ce are ca temă dezastrele naturale, copiii au realizat proiecte mici despre vulcani, inundații, cutremure, eroziuni ale solului. Această aplicație am folosit-o cu succes și eu, ca profesor, în cadrul unor lecții demonstrative, la precizarea temei lecției, a scopului, a obiectivelor urmărite, imaginea „vorbitoare” prezentată cu ajutorul videoproietorului constituind un element-surpriză minunat, pentru elevi, chiar la începutul demersului didactic.

Aplicația **Stop Motion** se descarcă gratuit din magazinul Play sau App Store și permite realizarea unui filmuleț animat grozav, dintr-o succesiune de fotografii, făcute la realizarea, pas cu pas, a unui produs. Noi am folosit-o la lecții de Științe, când elevii au realizat o animație cu părțile componente ale unei plante – lipind, pe rând, într-un colaj, rădăcina, tulpina, câte o frunză, câte o floare, etc. Se punește editarea, după finalizarea seriei de cel puțin 40 de fotografii, se salvează și se postează unde e nevoie. De asemenea, am realizat filmulețe cu această animație în preajma vacanței de iarnă, când copiii au lucrat, la Arte vizuale și abilități practice, podoabe din materiale reciclabile, pentru Pomul de Crăciun- Coșulețul, Brăduțul, Globulețul.

Aplicația **Renderforest** este gratuită și necesită cont, ca multe altele. Este grozavă, mai ales pentru realizarea de prezentări interactive, animate, ludice, inedite. Are o librărie de scene și personaje, grupate pe teme de interes sau domenii ocupaționale, o gamă de tranziții atractive, de la un slide la altul, posibilitatea de a scrie, concis, la fiecare slide explicații sau concepte și o colecție de melodii, care pot întregi frumusețea prezentării. Elevii de clasa a III-a au folosit-o în cadrul lecțiilor de Științe legate de Circuitul apei în natură, de Poluarea apei, a solului, a aerului și mai ales, la activitățile desfășurate cu ocazia Zilei Internaționale a Apei sau a Pământului. De asemenea, la Educație civică, au realizat prezentări ale valorilor morale: Prietenia, Încrederea, Respectul, Cinstea, Curajul.

Interesant este faptul că, la un moment dat, chiar depășind momentele Școlii online, fiind la clasă, pe principiul Clasei inversate, elevii au devenit, rând pe rând, mentori ai învățării. Ei își alegeau o temă, de la o lecție ce urma, peste 1-2 săptămâni și realizau o prezentare inedită, cu multe momente surprinzătoare, „presărate”, pentru colegi și pentru doamna învățătoare.

Acestea sunt doar câteva dintre rezultatele preocupărilor în domeniul tehnologiilor digitalizate, din ultimii ani, cu elevii, realizate cu instrumentele, aplicațiile și platforme pe care le-am utilizat, înregistrând reale progrese în învățare, căci elevii s-au jucat, învățând și au învățat, jucându-se, într-o atmosferă de bucurie a acumulării de cunoștințe și de exersare a deprinderii de a da și altora din ceea ce ei au dobândit.

Bibliografie

1. „Educația digitală în școlile din Europa, Raport Eurydice”, Luxemburg: Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene, 2019.
2. Ceobanu, Ciprian, „Învățarea în mediul virtual”, Editura Polirom, Iași, 2016.

CONCEPTUL DE BLENDED LEARNING

- O ALTERNATIVĂ DE ÎNVĂȚARE

Prof. Înv. Primar - Ciucu Georgiana Cosmina
Prof. Mitru Aura Ileana
Școala Gimnazială Apele Vii

Blended learning este un concept de educare modern, flexibil și reprezintă, conform Sloan Consortium, „integrarea instrumentelor de predare on-line în activitățile specifice învățământului tradițional”.

Pe lângă sensul de „combinat”, „amestecat”, „armonizat”, există și alți termeni pe care teoreticienii îi folosesc pentru a descrie acest proces de învățare: învățare „hibridă”, „integrativă”, „pluri-metodică”. Indiferent de termen, conceptul se referă la o integrare în procesul de învățare a tehnicilor și a metodelor din educația la distanță și educația virtuală în educația din sala de clasă.

Blended learning-ul este un termen care descrie o modalitate de învățare mixtă, ce combină metodele de învățare tradiționale cu studiul independent obținând astfel o nouă metodologie hibridă de învățare.

Învățarea bazată pe metode tradiționale rămâne una dintre cele mai apreciate căi de învățare a noțiunilor teoretice. Dar interacțiunea dintre profesor și educabil s-a dovedit a fi cea mai eficientă și consolidarea conținuturilor învățării mai bună, prin învățarea asociată.

Învățarea asociată este un program educațional formal sau nonformal, care combină mediile digitale cu metodele tradiționale folosite la clasă. Uneori, termenul de învățare asociată este înlocuit cu cel de „învățare personalizată” sau cu cel de „instruire personalizată”, astfel învățarea mixtă este și o revenire la învățarea centrată pe profesori, singurii responsabili pentru conceperea scenariului didactic, pentru structurarea și prezentarea conținutului învățării.

Acesta este un concept complex care integrează mai multe componente, adică are nevoie de patru dimensiuni funcționale: mediul de învățare (acasă, on-line, școală), procesul de dezvoltare al competențelor (învățarea profesională pe toată durata vieții), emoționalul (motivația, satisfacția, descurajarea, frustrarea) și oamenii implicați (învățăceii, profesorii, părinții).

Elevii se pot bucura de o învățare personalizată folosind instrumente de învățare mixte. Profesorii pot interacționa cu elevii mai eficient prin monitorizarea creșterii calității actului instructiv-educativ și prin oferirea feedback-ului instantaneu.

Acest tip de învățare pregătește elevii să lucreze în locuri de muncă bazate pe tehnologie iar profesorii își pot îmbunătăți lecțiile.

Acesta este un mod modernizat de predare care are un impact pozitiv asupra experienței de formare a unui elev, prin această învățare mixtă se creează un echilibru între educația online și educația față în față, fapt care încurajează elevii să urmeze cursuri online de formare profesională.

Învățarea bazată pe tehnologie s-a dovedit a fi eficientă atunci când se dorește păstrarea elevilor în sala de clasă sau în educația online. Această metodă nu este monotona, dar îmbunătățește întotdeauna formarea, permite elevilor să se concentreze perioade mai lungi de timp, ceea ce duce la obținerea de progrese.

Metodele de formare combinate includ instrumente de predare care permit creativitatea în lecții și în subiectele propuse. Un alt avantaj al învățării mixte este acela că elevii pot lucra individual, iar profesorul identifică mai ușor pe aceia care au nevoie de ajutor individualizat, ceea ce îmbunătățește atitudinea elevilor față de învățare. Fiecare elev are posibilitatea de a lucra într-un ritm propriu.

Învățarea mixtă include și software-ul care înregistrează automat datele elevilor și le măsoară progresul, oferind cadrelor didactice, elevilor, părinților informații detaliate despre elevi. Testele sunt marcate automat, iar feedback-ul se realizează instantaneu.

Dacă nu este planificată și executată corect, învățarea mixtă poate avea și unele dezavantaje, mai ales în ceea ce privește resursele tehnice sau instrumentele folosite.

Metode de folosire a unui sistem de blended learning

Ritmul alert de dezvoltare al e-learning-ului a determinat apariția unui nou context pentru învățare în cadrul universităților și nu numai. Această incitantă abordare centrată pe student îmbină

metoda tradițională, cea a sălii de clasă, cu cea bazată pe tehnologie, aflată în continuă evoluție. Prin îmbinarea metodelor tradiționale cu cele noi, au apărut tipuri de învățare sincronă și asincronă, care oferă instruire modernă și programe de învățare foarte eficiente.

Tipurile de învățare sincronă reprezintă metoda tradițională de instruire on-line, profesorul și studentul fiind disponibili în același timp. De regulă, toți participanții la procesul de învățare se află în același loc, unde împărtășesc experiența acestui proces și interacționează; este, de asemenea, posibil ca aceștia să se afle și în locuri diferite. În cazul învățării asincrone, profesorul, în majoritatea cazurilor, substituit de un curs rulat pe calculator, nu este disponibil în timp real, lucru care este un beneficiu pentru cei care vor să își desfășoare procesul de învățare în propriul ritm.

O soluție de BL ar trebui să pună accent pe ambele tipuri de învățare prezentate anterior, atât pe învățare sincronă, cât și pe cea asincronă.

Beneficii pentru cursanți.

Învățarea mixtă oferă elevului comoditate și flexibilitate; au capacitatea de a-și controla ritmul de învățare și de a învăța de la distanță.

Cercetările academice sugerează că învățarea combinată oferă cursanților o înțelegere mai cuprinzătoare a conținutului cursului. Deoarece învățarea combinată le permite cursanților să interacționeze cu instructorii și colegii, învățarea socială este susținută.

În concluzie, eficientizarea educației reprezintă scopul acestui sistem de învățare (Albrecht, 2006). Blended learning aduce o plus valoare în procesul de predare-învățare și beneficii pentru părțile implicate.

Bibliografie:

1. Oprea, C.-L.,(2006) Strategii didactice interactive, Editura Didactică și Pedagogică, București;
2. Pânișoară, I.-O., (2008) Comunicarea eficientă, Metode de interacțiune educațională, Polirom;
3. Aurel Vlaicu, Bogdan Orza, Șerban Meza, Laura Grindei, (2012) Proiectarea Și Dezvoltarea Cursurilor Și Materialelor Educaționale Pentru Științele Inginerești Utilizând Tehnici Și Tehnologii Moderne (Tic);
4. Blended Learning – Wikipedia - http://en.wikipedia.org/wiki/Blended_learning;
5. http://online.ase.ro/Metodologia_BL.pdf.

CONGRUENȚA TRIUNGHIURILOR – PROIECT DIDACTIC

Prof. Codreanu Adriana

Școala Gimnazială „Principesa Elena Bibescu” Bârlad

Județul Vaslui

Prof. Codreanu Liviu – Valentin

Școala Gimnazială „Virgil Caraivan” Șuletea

Județul Vaslui

Clasa: a VI-a

Disciplina: Matematică

Unitatea de învățare: Triunghiul

Tema: Congruența triunghiurilor

Tipul lecției: predare – învățare

Competențe specifice:

CS 1.6. Recunoașterea unor elemente de geometrie plană asociate noțiunii de triunghi

CS 2.6. Utilizarea criteriilor de congruență și a proprietăților unor triunghiuri particulare pentru determinarea caracteristicilor unei configurații geometrice

Obiective operaționale: *La sfârșitul orei, elevii vor fi capabili:*

O₁ – să identifice triunghiurile congruente ;

O₂ – să determine relațiile de congruență care se stabilesc între elementele triunghiurilor;

O₃ – să rezolve exerciții în care are congruența triunghiurilor.

Strategii didactice de predare învățare

Metode și procedee: conversația euristică, explicația, problematizarea exercițiului, joc didactic;

Mijloace de realizare : manual, fișă de lucru , cretă, tabla, culegere, tabletă;

Forme de organizare : frontal , individual.

Resurse: materiale:

- manual alternativ clasa a VI- a, culegere de matematică clasa a VI-a;
- caiete de notițe, fișă de lucru.

Temporale: ~durata lecției: 50 minute;

Umane: - colectiv ~ 20 elevi, cadrul didactic;

Desfășurarea lecției

Momentul organizatoric

Elevii se conectează la platforma classroom și se utilizează aplicați Meet. Se verifică prezență și se materialul necesar desfășurării activității.

Verificarea cunoștințelor

- Cum definim triunghiul?
- Care sunt elementele triunghiului?
- Câte unghiuri are un triunghi? Dar vârfuri? Dar laturi?
- Ce înțelegem prin perimetrul unui triunghi?
- Cum clasificăm triunghiurile după măsura unghiurilor?
- Care sunt cazurile de construcție ale triunghiurilor oarecare?

Anunțarea noii lecții

- Astăzi la ora de matematică vom face lecția: „Congruența triunghiurilor”.

Profesorul va nota titlul pe tablă și va anunța obiectivele lecției.

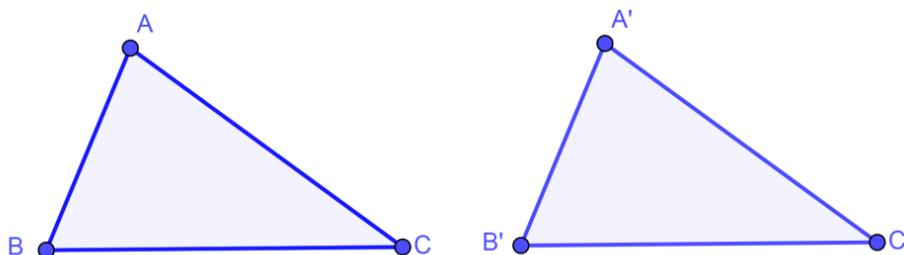
Elevii vor nota titlul pe caiete.

Desfășurarea lecției

Le cer elevilor să construiască pe o coală de hârtie colorată două triunghi respectând dimensiunile date, apoi le cer să decupeze cele două desene, să le suprapună și să spună ce observă. Elevii vor observa că cele două figuri geometrice coincid prin suprapunere. Reamintesc care sunt elementele triunghiului și împreună cu elevii stabilesc corespondența elementelor congruente ale celor două triunghiuri. În continuare elevii vor lipi pe caiete cele două triunghiuri decupate și vor scrie relațiile de congruență dintre elementele triunghiurilor.

Enunț definiția triunghiurilor congruente:

Def. Două triunghi sunt **congruente** dacă au laturile și unghiurile, respectiv congruente.



Notăm $\triangle ABC \equiv \triangle A'B'C'$ și citim triunghiul ABC este congruent cu triunghiul A'B'C'.

Redactăm cu simboluri:

$$\triangle ABC \equiv \triangle A'B'C' \Leftrightarrow \begin{cases} [AB] \equiv [A'B'], [BC] \equiv [B'C'], [AC] \equiv [A'C'], \\ \sphericalangle A \equiv \sphericalangle A', \sphericalangle B \equiv \sphericalangle B', \sphericalangle C \equiv \sphericalangle C' \end{cases}$$

Propun spre rezolvare următoarele exerciții:

1. Știind că $\triangle ABC \equiv \triangle DEF$, scrieți congruențele laturilor omoloage.

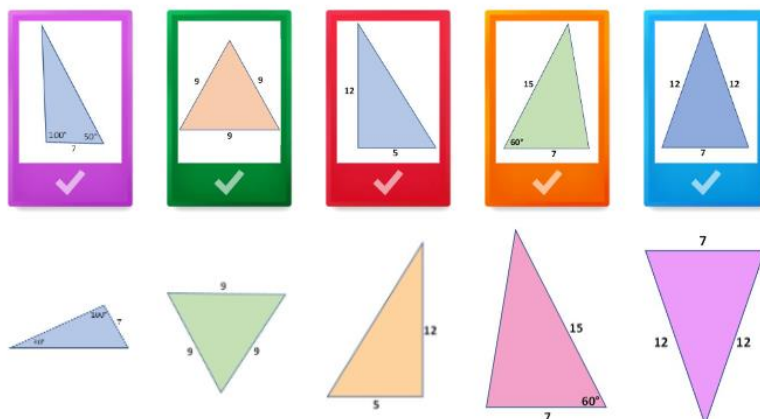
- Se știe că $\triangle ABC \equiv \triangle A'B'C'$, $AB = 3$ cm, $m(\sphericalangle B') = 110^\circ$ și $A'C' = 5$ cm. Determinați $m(\sphericalangle B)$ și lungimile segmentelor $A'B'$ și AC .
- Se știe că $\triangle ABC \equiv \triangle DEF$, $AB = 3$ cm, $m(\sphericalangle A) = 35^\circ$ și $EF = 4$ cm. Determinați $m(\sphericalangle B)$ și $m(\sphericalangle F) = 70^\circ$, calculați BC și $m(\sphericalangle C)$.

Realizarea feedback-ului

Profesorul propune un test scurt pe wordwall pentru verificare la adresa

<https://wordwall.net/ro/resource/37361814> . Elevii îl primesc pe classroom și îl rezolvă.

Răspunsurile mele



Evaluare

Elevii sunt solicitați să precizeze aspectele care le-au plăcut din lecție și ce aspecte ar trebui îmbunătățite. Profesorul face aprecieri asupra modului de lucru al elevilor participanți la activitate.

Tema pentru acasă

Se dau indicații privind modul de rezolvare a exercițiilor date ca temă pentru acasă. Elevii vor avea de rezolvat exercițiile 1 și 2 de la pagina 182.

Bibliografie:

- Bălăucă, A., Budeanu, C., Mîrșanu, G., 2018, Aritmetică, algebră, geometrie, Editura Taida;
- Ghiciu N., Enea F., Rusu V., Popescu M., Iancu E., 2017, Matematică, Editura Didactică și Pedagogică;
- Tudor, I., 2021, Matematică, algebră și geometrie, partea I, Editura Paralela 45;

MODALITĂȚI INOVATIVE DE INTEGRARE A T.I.C ÎN PREDAREA LITERATURII ROMÂNE

**Prof. Coman Loredana Maria,
Colegiul Tehnic „Emanuil Ungureanu”, Timișoara**

Tehnologia informației și comunicării (T.I.C), susținută și de contextul pandemic care a dus școala o bună bucată de timp în mediul online a început să aibă un impact semnificativ asupra învățării literaturii române, oferind oportunități noi și inovatoare de a explora textele într-o manieră interactivă și atractivă.

Unul dintre cele mai importante avantaje ale T.I.C în învățarea literaturii române este accesul facil la resurse educaționale și culturale, cum ar fi biografiile ale autorilor, recenzii ale operelor literare, analize și comentarii critice, precum și texte integrale, critică literară și alte materiale relevante. De asemenea, tehnologia modernă permite elevilor și profesorilor să acceseze aceste resurse din orice locație, utilizând dispozitive mobile sau computerele personale.

În plus, T.I.C oferă o varietate de instrumente și aplicații interactive care pot fi utilizate pentru a încuraja participarea activă a elevilor în procesul de învățare și pentru a-i ajuta să-și dezvolte abilitățile de analiză și interpretare a textelor literare.

O consecință a folosirii acestora în procesul de predare-învățare-evaluare este îmbunătățirea comunicării. Cu ajutorul T.I.C s-au creat oportunități pentru elevi și profesori ca să comunice cu ușurință prin intermediul diferitelor platforme online, cum ar fi forumuri, grupuri sau platforme ce ajută elevii să înțeleagă și să interacționeze cu operele literare.

De asemenea, oferă nenumărate posibilități de a individualiza actul didactic și poate fi utilizată pentru a adapta învățarea la nivelul și stilul de învățare al fiecărui elev, prin intermediul jocurilor educaționale și al platformelor de învățare online care oferă feedback și evaluare personalizată. Astfel pentru evaluarea inițială se pot utiliza platforme online pentru a evalua nivelul de cunoștințe și abilități literare ale elevilor. De exemplu, se poate utiliza un test online pentru a evalua nivelul de cunoaștere a genurilor literare sau al figurilor de stil. Această evaluare inițială poate ajuta la identificarea nevoilor individuale ale elevilor și la crearea unui plan de învățare personalizat. Utilizarea platformelor de învățare online poate fi eficientă și pentru a oferi feedback individualizat. De exemplu, Google Classroom permite profesorului să ofere feedback scris sau verbal la nivel individual. Această abordare personalizată poate ajuta elevii să înțeleagă mai bine unde trebuie să se concentreze și cum să își îmbunătățească abilitățile. Totodată există o mulțime de platforme online și aplicații mobile care pot fi utilizate pentru a oferi materiale personalizate pentru fiecare elev în parte. De exemplu, platforma Quizlet este foarte utilă pentru a crea teste și jocuri personalizate care să se potrivească nivelului de cunoștințe al fiecărui elev.

Una dintre consecințele pe care o consider relevantă este stimularea creativității elevilor în interpretarea și exprimarea opiniilor lor cu privire la operele literare, prin intermediul instrumentelor de creație de conținut multimedia. Elevii pot realiza prezentări interactive pe baza unui text literar citit, în care să includă imagini, sunete, videoclipuri sau alte elemente multimedia care să ilustreze tema textului sau să transmită emoții și idei. Aceste prezentări pot fi apoi prezentate în fața clasei sau împărtășite pe o platformă online pentru a fi văzute și de către alți colegi sau chiar de către părinți. Pentru prezentarea temei și a structurii unui roman, de exemplu, o modalitate îndrăgită de elevi este realizarea de podcast-uri. În aceeași ordine de idei se încadrează și realizarea de filmulețe - elevii vor crea scurtmetraje pornind de la un text literar citit, în care să pună în scenă personaje, locuri sau evenimente din text. Pentru realizarea filmulețelor, pot fi folosite diverse aplicații de editare video sau de animație, cum ar fi Adobe Premiere, iMovie sau PowToon.

Deosebit de eficiente și atractive se dovedesc instrumentele de creare de texte sau de design grafic folosite în proiectele literare. Elevii pot folosi instrumente precum Microsoft Word sau Google Docs pentru a scrie propriile texte creative sau pentru a elabora proiecte de cercetare literară. De asemenea, pot folosi instrumente de design grafic precum Canva sau Adobe Spark pentru a crea ilustrații sau pentru a aranja textul într-un mod creativ. Există, de asemenea, o mulțime de jocuri și aplicații educative care îi pot ajuta pe elevi să înțeleagă și să analizeze mai bine textele literare. De exemplu, aplicația Kahoot! poate fi folosită pentru a testa cunoștințele elevilor despre un anumit text literar sau pentru a consolida învățarea prin joc. Aceste jocuri pot include puzzle-uri cu cuvinte, jocuri de memorie, jocuri de cuvinte sau jocuri de trivia literară.

Dar poate cel mai semnificativ aspect pozitiv pe care îl aduce integrarea tehnologiei comunicațiilor și a informațiilor în procesul instructiv-educativ este motivația elevilor. Utilizarea T.I.C poate spori motivația și interesul elevilor față de învățarea literaturii române, prin intermediul resurselor online interactive și a feedback-ului imediat. De exemplu, în studiul romanului *Enigma Otiliei*, de George Călinescu, am recurs la resursele T.I.C pentru a ajuta elevii să înțeleagă mai bine tema și viziunea despre lume abordată de scriitor, precum și motivațiile și comportamentul personajelor. Cu ajutorul prezentărilor multimedia care să includă imagini, videoclipuri și fragmente audio ilustrative am prezentat tema și compoziția romanului. Elevii au fost mult mai atenți și au venit cu explicații suplimentare. Platforma Prezi ne-a fost de un real folos pentru a crea o prezentare interactivă care să includă fotografiile, informații despre viața și personalitatea personajelor cu citate relevante din roman. Apoi elevii au fost îndrumați să creeze propriile lor prezentări multimedia sau

tablouri interactive despre personajele din roman. De exemplu, elevii au creat prezentări despre personajul lui Felix, despre Otilia, Moș Costache sau Aglae Tulea care au inclus imagini și citate menite să illustreze personalitatea. Un alt aspect interesant și apreciat de elevi a fost implicarea în jocuri interactive care să le permită să exploreze și să analizeze personajele din roman. De exemplu, jocul "Enigma Otiliei: Cine e cine?" poate fi utilizat pentru a încuraja elevii să identifice personajele și să le asocieze cu caracteristicile lor distinctive de comportament. Așadar, folosirea T.I.C în caracterizarea personajelor din romanul "Enigma Otiliei" este un mod eficient de a ajuta elevii să înțeleagă universul ficțional și relațiile dintre personaje, să devină parte activă în propria învățare. Profesorul poate alege metodele și strategiile care se potrivesc cel mai bine nevoilor și intereselor elevilor, astfel încât să îi ajute să înțeleagă și să aprecieze romanul într-un mod interactiv și captivant.

În concluzie, utilizarea T.I.C poate fi un instrument puternic în dezvoltarea creativității elevilor în orele de literatură română întrucât aceste tehnologii oferă posibilitatea de a explora textele literare în moduri noi și inovatoare, de a-și exprima ideile într-un mod creativ și de a colabora cu colegii.

Bibliografie:

Ciprian Ceobanu, Constantin Cucos, "Educația digitală", ed. Polirom, Iași, 2022

UTILIZAREA INSTRUMENTELOR TIC ÎN GRĂDINIȚĂ

**Prof. Înv. Preșcolar Condruț Valentina Robertina
Liceul Teoretic „Constantin Anelescu” Ianca, jud. Brăila**

Utilizarea calculatorului în educația preșcolară permite transmiterea și asimilarea noilor cunoștințe într-un mod atractiv pentru copii. Procesul de educație este mult mai eficient. Copiii învață jucându-se, sunt puși în situația de găsi repede soluții și de a lua decizii pentru rezolvarea problemelor. Calculatorul este un mijloc de instruire care ține atenția copilului activă pe tot parcursul activității de învățare.

Imaginația, la vârsta preșcolară, intră într-o nouă fază de dezvoltare, capătă noi aspecte. Formarea competențelor descrise prin programa școlară nu este posibilă doar prin utilizarea unor strategii clasice de predare-învățare-evaluare. Instruirea diferențiată individuală, pe nivel de vârstă, cu ajutorul softului educațional, poate fi o alternativă de succes.

Folosirea calculatorului în grădiniță constituie o modalitate de creștere a calității predării și învățării. Operarea pe calculator reprezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei cu copiii, prezintă importante valențe formative și informative, este un nou mod de instruire. Prin intermediul computerului se oferă copiilor justificări și ilustrații ale proceselor și conceptelor abstracte, ale fenomenelor neobservate sau greu observabile. Alături de mijloacele didactice clasice, calculatorul este un instrument didactic ce poate fi folosit în scopul eficientizării tuturor activităților din grădiniță. Interesului copiilor se menține pe tot parcursul activităților, folosind acest mijloc didactic.

În învățământul preșcolar, jocul este principala formă de organizare a procesului instructiv-educativ, iar calculatorul, este pentru copil, un alt mod de a învăța jucându-se, este parte din spațiul socio-cultural al lui, care îl pun în situația de a găsi rapid soluții, de a se adapta la o lume în care informația circulă, îi influențează limbajul și comunicarea non-verbală și totul cu pași repezi.

Cunoașterea este un drum ce se deschide pe măsură ce înaintăm. Procesul de învățare devine mai interesant și mai plăcut prin intermediul calculatorului. Imaginile viu colorate, însoțite de texte sugestive, permit dezvoltarea limbajului și a vocabularului celor mici. Bagajul de cunoștințe generale crește, pornind de la noțiuni simple, cum ar fi culorile și ajungând până la cunoașterea de poezii, cântece, precum și a unor proverbe și zicători. Noțiunile elementare, cum ar fi animale domestice și sălbatice, anotimpuri, etc., încep să aibă înțeles de la vârste fragede, dându-le astfel posibilitatea să le învețe mult mai ușor.

Soft-urile sunt bine structurate, copilul poate alege orice etapă din cele prezentate cu ajutorul mouse-ului, sau poate repeta anumite secvențe, pentru a ajunge să cunoască și să înțeleagă toate noțiunile cuprinse în jocul respectiv.

Soft-ul educațional realizat pentru copii poate fi educativ, distractiv și interactiv. De exemplu, folosind dorința copilului de a citi, este invitat într-o „Călătorie misterioasă la bibliotecă”, unde are mai multe variante de joc. Preșcolarii își pot consolida cunoștințele, rezolvând sarcinile primite. Personajul îi cere copilului să analizeze imaginea de pe ecran, să compare forma și mărimea cărților prin alăturare vizuală și apoi să le așeze pe rând în rafturile bibliotecii. Imaginile individuale se prezintă pe rând și copilul trebuie să facă apel, fie la imaginea de ansamblu care i se prezintă când greșește, fie la cunoștințele dobândite anterior. Jocul se desfășoară interactiv, calculatorul îl sfătuiește pe cel ce se joacă, să se gândească bine și îl încurajează să încerce din nou, dacă a greșit. Răspunsurile corecte sunt răsplătite cu strigăte de bucurie, aplauze și laude, pentru că a așezat corect cărțile în rafturi. Programul are mai multe variante de joc: repară jucăria (trebuie asamblate piesele lipsă și apoi colorate după dorința copilului), matematică cu personaje din povești cunoscute, ghicitori, labirint, construcții (căsuța greierașului), ghicește indicii (Personajul este ascuns și trebuie găsit dând clic pe fiecare cifră. După ce rezolvă toate sarcinile, copilul este lăudat, aplaudat și primește recompensă o medalie). În alte jocuri interactive, este recompensat cu o diplomă pe care își scrie numele sau cu lucrarea pe care a avut de asamblat o jucărie, un mijloc de transport, o colorează și are opțiunea de a le imprima.

Unul dintre obiectivele importante ale învățământului preșcolar este pregătirea pentru școală, cu multe aspecte pe care le îmbracă: motivațional, intelectual, afectiv, fizic, completate și prin activități comune, complementare, individuale, în care este utilizat calculatorul, ca mijloc de învățământ integrat în acestea. Folosind tastele, copiii se familiarizează cu literele, încep să scrie cuvinte simple, numele și prenumele, învață mult mai ușor cifrele și rezolvă probleme simple de adunare și scădere cu 1-2 unități, într-un mod foarte plăcut de ei.

Pedagogia modernă pune în prim plan copilul, cu trebuințele și nevoile lui de dezvoltare. Copiii vor să se descurce singuri și vor în același timp ca persoanele în care au încredere să-i orienteze și să-i ocrotească. Educatorea dovedește competență dar și dragoste pentru copii, atunci când le oferă posibilitatea de a avea inițiativă.

Utilizarea calculatorului în activitatea didactică crește randamentul profesorului, încurajează inovația/ modernizarea procesului didactic, facilitează înțelegerea fenomenelor de către copii, promovează învățarea cooperativă, dezvoltând abilități de lucru în echipă, permite o învățare individualizată, personalizată. TIC se poate utiliza pentru următoarele tipuri de activități: predarea și învățarea ce se poate face utilizând lecții electronice, interactive, multimedia (un film documentar sau didactic, o pagină web, o prezentare pe calculator), softuri educaționale, activități în care se cere copiilor să fie creativi, să exploreze și să inoveze, utilizând Internetul, îmbogățindu-și cunoștințele cu informații din domenii variate. Jocurile dezvoltă viteza de reacție, gândirea logică, spiritul competitiv. Copilul poate învăța prin joc, într-un mod plăcut și accesibil, culorile, cifrele, literele, formele geometrice, compunerea și descompunerea numerelor naturale, ordonarea obiectelor după diferite criterii etc. Calculatorul, prin intermediul softurilor educaționale, poate, în egală măsură, să instruiască, să ajute în rezolvarea unor sarcini și să distreze. Ambianța educațională specifică situațiilor de învățare face to face este înlocuită cu mediul virtual de învățare. Folosirea calculatorului în activitățile cu preșcolarii are unele avantaje și dezavantaje pe care le-am sintetizat astfel: Avantaje: reprezintă un mijloc de învățare preferat de copii, pentru că este animat, viu și interactiv stimulează interesul, curiozitatea, independența în rezolvarea sarcinilor, în căutarea soluțiilor permite minții și mâinii să se joace până la găsirea soluției, creând din instinct, imaginație, simplă plăcere ludică dezvoltă perspicacitatea, gândirea logică, creativitatea, puterea de concentrare, îndemânarea accesibilitate, flexibilitate, confortabilitate utilizatorul poate învăța în propriul său ritm, controlându-și rapid progresele, beneficiind de un feedback rapid și permanent interacțiunea cu profesorul este neconstrângătoare și liberă petrecerea timpului liber într-un mod plăcut și util instrumentele și aplicațiile sunt ușor de folosit.

Dezavantaje: lucrul la calculator implică o poziție statică, solicitând coloana vertebrală și generând poziții defectuoase poate afecta vederea unele jocuri dezvoltă și încurajează violența nu favorizează relațiile sociale, putând duce la așa numita ”singurătate computerizată” și, în final, la izolarea individului creează dependență este o ”fabrică” uriașă de cunoaștere, dar care exploată

excesiv provoacă pierderea unor aspecte din lumea basmelor, poveștilor, a jocurilor în aer liber folosirea excesivă poate conduce la îngrădirea și limitarea dezvoltării afective firești a copiilor.

Proiectată și desfășurată corect, predarea-învățarea-evaluarea cu ajutorul calculatorului poate deveni o metodă prin care preșcolarii descoperă și se dezvoltă în mod planificat, ajutându-i să învețe prin acțiuni logice, evitându-se dezvoltarea unor deprinderi mecanice. Utilizarea softului educațional poate fi o metodă motivantă, ce contribuie la eficientizarea și modernizarea demersului didactic, la susținerea inovației didactice, la accesibilizarea cunoștințelor.

Îmi exprim deschiderea către utilizarea tehnologiilor informaționale în grădiniță, dar grădinița nu ar mai avea farmecul specific dacă s-ar renunța la jocuri, poezii, povești care modelează suflete și îi ajută pe copii să înțeleagă lumea pe care o trăim.

Bibliografie:

1. Marin Manolescu, „Curriculum pentru învățământul primar și preșcolar. Teorie și practică”, Ed. Credis, 2004.
2. Revista de pedagogie, nr. 1-2, „Informatizarea învățământului”, Institutul de Științe ale Educației, 1994.
3. Ordean, Grațian. Primii pași în lumea calculatoarelor. Editura Sigma Plus, Deva, 2001.
4. Neacșu, I. Metode și tehnici de învățare eficientă. Editura Militara, București, 1990.
5. Oprea, C. L. Strategii didactice interactive. Editura Didactică și Pedagogică, București, 2007.

METODA CUBULUI LA MATEMATICĂ FOLOSIND CUBE CREATOR

Prof. Dr. Curcă-Năstăsescu Amelia
Liceul Tehnologic "Dimitrie Filășanu"

Dezvoltarea potențialului creativ uman presupune, în primul rând, o interacțiune educativă optimă a tuturor factorilor de educație care interacționează într-o societate, școala nefiind singurul factor de influență. Sunt necesare acțiuni pe trei planuri: social, individual-psihologic, calitatea vieții. În contextul tuturor acestor condiții social-educative ale creativității, școlii îi revine responsabilitatea de a acționa pentru stimularea potențialului creativ al elevilor.

Pe lângă efortul tradițional de educare a gândirii critice, stimularea fanteziei este un obiectiv major. Acest lucru implică schimbări importante atât în mentalitatea profesorilor, cât și în ceea ce privește metodele de educare și instruire. Pentru a elimina blocajele culturale și emotive trebuie schimbat climatul la oră. Pentru a destinde relațiile dintre elevi și profesori, modul de predare trebuie să solicite participarea, inițiativa elevilor folosind metode active. Câteva dintre cele mai folosite metode activ-participative și de stimulare a creativității în cadrul orelor de matematică sunt: *metoda cubului*, *turul galeriei*, *ciorchinele*, *știu/vreau să știu/am învățat*, *metoda INSERT*. Creșterea interactivității lecțiilor se poate face prin integrarea TIC în metodele de stimulare a creativității.

Acest lucru conduce la alegerea unor produse care: solicită gândirea elevului, dezvoltă abilități de comunicare, lărgeste viziunea asupra temei, oferă elevilor posibilitatea de a-și dezvolta competențele necesare unei abordări complexe a temei, încurajează exprimarea punctelor de vedere individuale.

Exemplu de utilizare *metoda cubului* împreună cu resurse TIC – *cubul creator*.

Clasa: a X-a

Obiectul: Matematică

Tema: *Elemente de combinatorică – Recapitulare*.

Tipul lecției: recapitulare și sistematizare a cunoștințelor

Elevii sunt împărțiți în 6 grupe eterogene, nu neapărat egale numeric. Fiecare grupă primește o coală colorată în nuanțele: fața 1: albastru - verbul descrie, fața 2: roșu - verbul compară, fața 3:

verde - verbul asociază, fața 4: negru - verbul analizează, fața 5: roz - verbul aplică, fața 6: portocaliu - verbul argumentează. Echipele aleg un lider de grup care va opera în [Cube Creator](#).

Folosind Cube Creator elevii pot completa fiecare față a cubului în funcție de culorile alese.

Pentru fiecare față a cubului au un spațiu rezervat în Cube Creator în care pot scrie un scurt răspuns. Pentru fața APLICĂ vom folosi Fișa1. Pentru fața ARGUMENTEAZĂ Fișa2.

Etapetele metodei sunt:

DESCRIE

- enumerați metodele de numărare;
- definiți noțiunile de permutări, aranjamente, combinații;
- sistematizați datele într-un tabel.

COMPARĂ

- stabiliți asemănări și deosebiri între noțiunile studiate ;
- evidențiați pentru o mulțime cu 4 elemente, numerele C_4^3, A_4^3 .

ASOCIAZĂ

- asociați fiecărei noțiuni, formulele de calcul.

ANALIZEAZĂ

- analizați proprietățile permutărilor, aranjamentelor și combinațiilor.

APLICĂ

Fișa1

ARGUMENTEAZĂ

- justificați și analizați Fișa2

Folosirea Cube Creator ne permite să introducem fiecare etapă. Fiecare față are un spațiu destinat sarcinii propuse și un spațiu destinat răspunsului. La final aplicația permite: salvarea materialului creat, descărcarea lui sub formă de fișiere cu format .pdf și .json, printarea lui.

<p>APLICĂ</p> <ol style="list-style-type: none"> Să se găsească numărul diagonalelor unui poligon convex cu n laturi. Să se calculeze : $C_{2009}^2 - C_{2008}^2 - C_{2008}^1$. Să se calculeze : $C_{2009}^2 - C_{2009}^{2007}$. Care este probabilitatea ca alegând unul din numerele P_3, A_3^1, C_3^3 acesta să fie divizibil cu 3. Să se rezolve ecuația $C_x^2 = 21$. 	<p>ARGUMENTEAZĂ</p> <p>-justificați și analizați</p> <ol style="list-style-type: none"> Se consideră mulțimea $A = \{1, 2, 3, 4\}$. Să se determine câte numere formate din trei cifre distincte se pot forma cu elementele mulțimii A. În câte moduri se poate alcătui un cuvânt format din trei litere distincte ale unui alfabet de șapte litere ? a) C_7^3, b) A_7^3, c) P_3. Argumentați răspunsul. Câte submulțimi de două elemente are o mulțime cu 5 elemente ? a) A_5^2, b) C_5^2, c) P_2.
--	--

◀ Back
Print

Congrats!

To assemble your cube, print it out and follow the directions. If you want to make changes to your cube, use the Back button.

Print

Export

Save

Start New Project


NCTE Join Donate Start searching now

Cube Creator

Enter your name:


Then select which type of cube you would like to make by clicking one of the cubes below.

BIO CUBE




Use after reading or before writing a biography or a Planning Sheet.

MYSTERY CUBE




Use after reading or before writing a mystery story Planning Sheet.

STORY CUBE



Use to map out the key elements of a story Planning Sheet.

CREATE-YOUR-OWN CUBE



Fill in your own questions and responses to a Planning Sheet.

OPEN SAVED CUBE

NCTE Join Donate Start searching now

Start Over Next >

Create Your Own Cube

Fill in the necessary information in the cube.



(Click on a number above to rotate the cube.)

Side 1


Question/Topic:

Response:

Start Over Next >

Create Your Own Cube

Fill in the necessary information in the cube.



(Click on a number above to rotate the cube.)

Side 1

Question/Topic:

DESCRIE

-enumerati metodele de numarare

-definiti: permutari, aranjamente, combinari


-sistemati datele intr-un tabel

Response:

Start Over < Back Next >

Create Your Own Cube

Fill in the necessary information in the cube.



(Click on a number above to rotate the cube.)

Side 2

Question/Topic:

COMPARA

-gasiti asemanari si deosebiri intre notiunile studiate;


-evidentiazi pentru o multime cu 4 elemente, numerele combinari de 4 luate cate 3, aranjamente de 4 luate cate 3.

Response:

Start Over < Back Next >

Create Your Own Cube

Fill in the necessary information in the cube.



(Click on a number above to rotate the cube.)

Side 3

Question/Topic:

ASOCIAZA


-asociati fiercarii notiuni formulele de calcul

Response:

Start Over < Back Next >

Create Your Own Cube

Fill in the necessary information in the cube.



(Click on a number above to rotate the cube.)

Side 4

Question/Topic:

ANALIZEAZA


-analizati proprietatile permutanilor, aranjamentelor, combinanilor

Response:

Start Over < Back Next >

Create Your Own Cube

Fill in the necessary information in the cube.



(Click on a number above to rotate the cube.)

Side 5

Question/Topic:

APLICA


-rezolvati aplicatiile din fisa 1 de lucru atasata

Response:

Start Over < Back Finish >

Create Your Own Cube

Fill in the necessary information in the cube.



(Click on a number above to rotate the cube.)

Side 6

Question/Topic:

ARGUMENTEAZA

-justificati si analizati variantele de raspuns corecte din fisa 2 atasata

Response:

Bibliografie:

1. "Didactica matematicii", L. Ardelean, N. Secolean, Ed. Univ. "Lucian Blaga" Sibiu, 2007.
2. <https://interactives.readwritethink.org/cube-creator>

UTILIZAREA WEB 2.0 ÎN EDUCAȚIE

Prof. Demetrescu Mihaela, Liceul Charles Laugier, Craiova

Deși utilizarea Web 2.0 în educație nu este nouă în predarea și învățarea secolului 21, nu toți profesorii folosesc instrumentele Web 2.0 în procesul de predare la clasă.

Pandemia, însă, i-a forțat pe profesori să devină mai inventivi și mai creativi în adoptarea aplicațiilor Web 2.0 pentru a face cursurile online captivante pentru elevi.

O astfel de aplicație Web 2.0 este Padlet, deoarece este ușor de utilizat și poate fi folosită ca spațiu de învățare pentru scrierea în colaborare (Sangeetha, 2016; Rashid și colab., 2019), feedback și evaluări (Jong & Tan, 2021), colaborare învățarea (Anwar și colab., 2019; Mehta și colab., 2021), comunicare virtuală (Weller, 2013) și implicarea în clasă (Fuchs, 2014; Megat și colab., 2020).

Potrivit Hunter (2015), tehnologiile online Web 2.0 pot simula creativitatea și pot îmbogăți experiențele de învățare ale elevilor.

Tehnologiile Web 2.0 precum YouTube, Facebook, Google Docs, Wikipedia, Blogger și Padlet sunt omniprezente și sunt utilizate de obicei pentru divertisment sau comunicare personală, prin urmare, sunt familiare multor profesori și cursanți (Weller, 2013).

Prin Web 2.0, conținutul este interactiv datorită funcției de comentariu sau funcției de partajare în grupuri mici sau în timp real, permițând comunicații bidirecționale.

Web 2.0 este bazat pe cloud; nu are nevoie de nicio instalare și de obicei vine cu versiuni de utilizare gratuite.

Padlet este practic un spațiu în care profesorii și elevii pot împărtăși și lucra în colaborare, dar mai eficient decât în lumea reală.

Folosind Padlet, se poate crea o avizier online, fie pentru a colabora rapid la o lucrare online, fie pentru a exprima notele personale. Cu interfața sa ușor de utilizat, acest spațiu poate include conținut media îmbogățit, cum ar fi imagini, videoclipuri, link-uri și înregistrări vocale, spre deosebire de un panou de anunțuri fizic.

În plus, oricine partajează spațiul vede actualizările instantaneu, așa că poate fi o modalitate bună de a urmări și actualizările clasei.

Cu ajutorul aplicației „Padlet”, ideile, abordările și sugestiile pot fi colectate rapid și ușor chiar și în grupuri mari, toți participanții putându-se implica în același timp.

Când vine vorba de experiența mea în proiectul Etwinning “Ziua copiilor”, am creat un perete Padlet despre activitățile realizate cu această ocazie în școli.

Ca echipă, credem că această sarcină a fost plăcută și eficientă, iar experiența mea generală cu Padlet a fost pozitivă.

Participarea la acest proiect împreună cu elevii mei ne-a permis să facem brainstorming, să împărtășim idei și să dăm feedback unii altora. Pot spune că am considerat colaborarea de la distanță cu alte cadre didactice ca fiind cel mai benefic aspect al proiectului.

A fost o modalitate excelentă de a lucra împreună ca o echipă și de a ne folosi punctele forte individuale în proiect din diferite locații și în momente diferite.

Prin acest proiect, cred că am putut să-mi dezvolt mai mult abilitățile de comunicare, gândire critică și de rezolvare a problemelor, care sunt abilități esențiale pentru secolul 21.

Implicarea elevilor la lecție a fost îmbunătățită semnificativ, ceea ce a condus la o interacțiune socială mai mare în cadrul grupurilor.

În calitate de profesor, cu siguranță aș folosi acest instrument în viitor, deoarece cred că învățarea poate fi cu adevărat îmbunătățită cu elementele multimedia Padlet.

Prin experiența mea, am devenit conștientă de potențialul Padlet de a încuraja colaborarea între elevi și de a-i ajuta să-și dezvolte abilitățile secolului XXI, de a împărtăși informații noi, de a dobândi cunoștințe despre un anumit subiect, de a dezvolta abilități de lucru în echipă, de a utiliza TIC în realizarea sarcinilor și împărțirea rezultatelor, de a studia metode analogice și digitale.

Sunt încrezătoare că această experiență îmi va aduce beneficii și aștept cu nerăbdare să implementez sarcini creative Padlet la viitoarele mele lecții la clasă.

Bibliografie

1. Anwar, C., Nugroho, K. Y., & Nurhamidah, I. (2019). Students' perception at the use of Padlet in linguistics class. *NOTION: Journal of Linguistics, Literature and Culture*, 1(1), 35-41. <https://doi.org/10.12928/notion.v1i1.714>
2. Fuchs, B. (2014). The Writing is on the Wall: Using Padlet for Whole-Class Engagement. *LOEX Quarterly*, 40(4),
3. <https://commons.emich.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1221&context=loexquarterly>
4. Hunter, W.J. (2015). Teaching for engagement: Part 2: Technology in the service of active learning. *College Quarterly*, 18(3), 1-16. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1087326>
5. Jones, J. D., & Barrett, C. E. (2017). Simulation as a classroom teaching method. *Manager's Journal on School Educational Technology*, 12(4), 49 – 53. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1269378.pdf>
6. Jong, B., & Tan, K. H. (2021). Using Padlet as a technological tool for assessment of students' writing skills in online classroom settings. *International Journal of Education and Practice*, 9(2), 411-423. <https://doi.org/10.18488/journal.61.2021.92.411.423>
7. Mehta, K. J., Miletich, I., & Detyna, M. (2021). Content-specific differences in Padlet perception for collaborative learning amongst undergraduate students. *Research in Learning Technology*, 29, 2551. <http://dx.doi.org/10.25304/rlt.v29.2551>
8. Megat, N., Yusoff, R., Azmi, N., Shariff, S., & Hassan, W. (2020). Enhancing classroom engagement through Padlet as a learning tool: A case study. *International Journal of Innovative Computing*, 10(1), 49-57. <https://doi.org/10.11113/ijic.v10n1.250>
9. Weller, A. (2013). The use of Web 2.0 technology for pre-service teacher learning in science education. *Research in Teacher Education*, 3(2), 40-46. <https://core.ac.uk/reader/219373487>

TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI ȘI A COMUNICAȚIILOR CA MIJLOC DE EFICIENTIZARE A PROCESULUI INSTRUCTIV

**Prof. înv. preșcolar Diaconescu Gheorghita
Școala Gimnazială „Înv. M. Georgescu” Celaru**

Cât de utilă este tehnologia informației și a comunicațiilor în acest proces ? Este cu adevărat o necesitate ? Noile tehnologii pentru tratarea și transmiterea informațiilor influențează, în toate sferile de activitate, maniera de a comunica și de a interacționa. În educație, problema esențială o constituie înțelegerea corectă a acestor resurse. Prin varietatea conținutului informațional și varietatea suportului, ele pot fi un instrument eficient în predare, învățare și evaluare atunci când sunt subordonate unei concepții/viziuni pedagogice clare. Instrumentele și tehnologiile moderne nu elimină rolul cadrului didactic, ci îmbogățesc instrumentele pedagogice în concordanță cu finalitățile fiecărui ciclu de învățământ. Atunci când se proiectează demersul pedagogic, prima întrebare pe care și-o pune învățătorul este : Ce obiective urmărim ? În continuare se stabilesc strategiile didactice pentru realizarea integrală a obiectivelor propuse precum și mijloacele ce urmează a fi folosite. Atunci când învățătorul își proiectează activitatea didactică va ține cont de momentul în care vrea să aplice tehnologia informației în predare, dacă și când utilizarea acesteia este necesară pentru atingerea obiectivelor propuse, adică :

- modul în care tehnologia informației oferă în mod corect accesul la informații ;
- modul în care tehnologia informației îi poate ajuta să demonstreze, să explice diverse aspecte;
- modul în care tehnologia informației ajută să analizeze modele existente, să comunice, să caute informații.

De asemenea, educatorul trebuie să știe care este momentul în care tehnologia informației poate fi folosită pentru atingerea obiectivelor, metode de evaluare a progresului la disciplină, metode de evaluare a reușitei lecției, impactul pe care îl are tehnologia informației în cadrul lecției.

Introducerea noilor tehnologii informaționale aduce mai multe beneficii sistemului de educație. Putem spune că noile tehnologii oferă informații de o calitate superioară. Folosirea instrumentelor multimedia duce la o înțelegere mult mai bună a unor concepte și idei decât instrumentele clasice de până acum. În plus, Internetul oferă resurse nelimitate de învățare și posibilitatea de a sări de la o referință la alta, de a descoperi semnificația fiecărui concept printr-o simplă apăsare a unui buton. Se oferă în felul acesta posibilitatea unei înțelegeri integrate și se încurajează abordări inter-disciplinare. Gradul de interacțiune oferit de noile tehnologii este mult mai mare. Softurile educaționale permit elevilor să experimenteze cu ideile predate. Introducerea calculatorului în procesul instructiv-educativ, mărește calitatea învățării și permite includerea noțiunilor într-un set coerent de informații. Algoritmizarea, modelarea, simularea sunt metode de învățare programată ce permit realizarea lecțiilor asistate de calculator. De asemenea calculatorul este extrem de util în clasele primare deoarece stimulează procese și fenomene complexe pe care niciun alt mijloc didactic nu le poate pune atât de bine în evidență. Astfel, prin intermediul lui, se oferă elevilor modelări, justificări și ilustrări ale conceptelor abstracte, ilustrări ale proceselor și fenomenelor neobservabile sau greu observabile din diferite motive. Permite realizarea unor experimente imposibil de realizat practic datorită lipsei materialului didactic, a dotării necorespunzătoare a laboratoarelor școlare sau a pericolului la care sunt expuși elevii și învățătorul. Tehnologia informației poate fi folosită în procesul de predare integral sau în anumite secvențe ale lecției. Aceste tehnologii nu pot înlocui învățătorul, ci preiau funcții din activitatea de instruire precum și momente din munca elevului. De exemplu, în cadrul unei lecții de matematică, „Figuri geometrice” se pot oferi ca sarcini de lucru :

1. recunoașterea figurilor și corpurilor geometrice;
2. stabilirea legăturii între cuvintele cheie și figurile respective;
3. desenarea a două pătrate în interiorul unui cerc;
4. calculul ariilor unor figuri geometrice folosind carioaje;
5. colorarea diferită a interiorului și exteriorului unor figuri geometrice.

În procesul de evaluare foarte apreciată de elevi este utilizarea aplicației Kahoot. Pentru folosirea acestei aplicații este nevoie calculator/laptop, conectat la videoproiector, tabletă/telefon (pentru copii), conexiune la internet. Aproape fiecare elev dispune de un telefon sau o tabletă, copiii fiind obișnuiți să le folosească. Kahoot este o platformă gratuită de învățare bazată pe joc și tehnologie educațională, lansată în 2013 și care se adresează tuturor disciplinelor. Putem alcătui quizzes sau utiliza unele deja create, cu adăugarea unor secvențe media. Materialele realizate pot fi partajate.

În cadrul evaluării, care poate fi sumativă sau formativă, profesorul poate introduce atât întrebări la care se poate răspunde cu adevărat/fals, cât și întrebări cu mai multe variante de răspuns. Învățătorul introduce timpul pe care îl au elevii pentru a răspunde la fiecare întrebare. Testul creat se salvează și se publică pe platformă. Copiii pot avea acces la test prin introducerea unui cod. După ce elevii își scriu fiecare numele (nickname) aceștia sunt înregistrați în joc și își pot vedea numele la videoproiector. Când se pornește testul apare întrebarea și apoi variantele de răspuns, cărora le sunt atribuite forme geometrice colorate. Aceleași forme geometrice apar și pe dispozitivele lor, de unde vor alege și vor bifa varianta corectă. După terminarea timpului sau după ce au răspuns toți elevii, va apărea situația cu răspunsurile tuturor. Prin comanda NEXT se va trece la întrebarea următoare. Pe dispozitivele copiilor va apărea, în timp real, culoarea verde, dacă au dat răspuns corect sau culoarea roșie, dacă răspunsul a fost incorect. La sfârșitul jocului apare podiumul. Punctajele tuturor elevilor se văd la videoproiector. Rezultatele pot fi salvate în calculator, unde învățătorul vede care elevi au răspuns corect și la care întrebări au fost și răspunsuri incorecte.

Avantajul acestor teste online este că oferă feed-back imediat, elevii putând ști instantaneu dacă au răspuns sau nu corect și care este răspunsul corect.

Un adevăr incontestabil al zilelor noastre ne demonstrează că elevii acestui secol al tehnologiei înțeleg și asimilează mai ușor informația prezentată cu ajutorul aplicațiilor media. Cooperarea dintre elevi este cea mai în măsură să favorizeze schimbul de idei și discuția, adică toate condițiile care contribuie la educarea spiritului de comunicare. Tehnologia informației și comunicațiilor poate fi un mijloc propice

acestor tipuri de activități. Învățarea prin cooperare asigură un transfer de informații între învățător și elevi, spre deosebire de învățământul tradițional, unde transferul se realiza de la învățător la elevi, iar învățătorul era singurul responsabil de realizarea obiectivelor. La învățarea prin cooperare, elevii sunt implicați în fixarea obiectivelor de învățare. Elevii sunt încurajați în a cunoaște opinia fiecăruia, în a-și dezvolta gândirea critică. În acest sens, o serie de aplicații informatice moderne ne pun la dispoziție medii și tehnologii noi pentru realizarea de documente și materiale colaborative. Activitățile în grup, activitățile colaborative, pot fi facilitate de folosirea dispozitivelor mobile. De exemplu, pentru a realiza un proiect, elevii pot face fotografii, nota idei, înregistra discuții, filma diferite contexte și apoi pot realiza împreună o prezentare a rezultatelor proiectului folosind Google Doc (la clasele primare).

Planul de învățământ pentru nivelul preșcolar permite introducerea disciplinelor opționale. C.D.Ș.-ul permite modernizarea demersului didactic prin faptul că pot fi concepute teme, module și proiecte transdisciplinare ale căror conținuturi sunt structurate de învățătorul clasei în funcție de particularitățile colectivului de elevi. Tehnologia informației este o disciplină transcurriculară care reunește obiective de referință la arii precum limbă și comunicare, științe, arte etc., pornind de la obiective ca : dezvoltarea capacităților de comunicare, a mesajului oral și scris, dezvoltarea capacităților de exprimare scrisă, dezvoltarea capacităților de recunoaștere a culorilor.

Noile roluri pe care le implică profesia de educator impun o pregătire inițială și continuă corespunzătoare, realizată pe de o parte prin creșterea ponderii problematicii privind învățarea și pe de altă parte includerea unor secvențe privind noile tehnologii informatice. Apariția unor noi dispozitive și dezvoltarea celor vechi a condus și la sporirea posibilităților de realizare a unor lecții utile și atractive.

BIBLIOGRAFIE <https://ec.europa.eu>

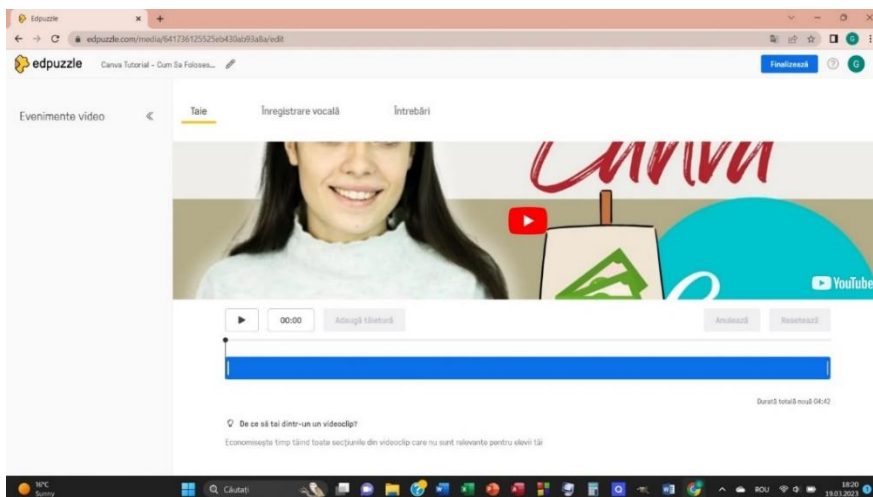
APLICAȚII PENTRU LECȚII INTERACTIVE

Prof. Diaconescu Georgeta Flavia
Liceul Teoretic „Vlad Țepeș” Timișoara

Vă doriți să implicați toți elevii din clasa dumneavoastră în activitățile lecției? Vă doriți să știți instantaneu care dintre ei este confuz și care este gata să meargă mai departe? Pentru asta există o serie de aplicații pe care le puteți integra în lecțiile dumneavoastră :

1.EdPuzzle

EdPuzzle este o platformă care poate fi utilizată gratuit cu ajutorul căreia profesorii pot transforma un videoclip într-un material interactiv .Videoclipurile pot fi tăiate iar pe măsura derulării lor se pot introduce itemi cu alegere multiplă, itemi cu răspuns scurt, note despre materialului prezentat, și voiceover.



Figură 1:Editarea videoclipului

Pentru a realiza o lecție cu ajutorul platformei EdPuzzle accesați <https://edpuzzle.com/> și creați-vă un cont de profesor folosind o adresă de gmail.

Mergeți la My Classes la Google Classroom și impotați clasele dumneavoastră. Insetați în caseta de căutare din partea de sus a ecranului adresa URL a videoclipului pe care doți să-l prezentați elevilor. Editați videoclipul , previzualizați și finalizați atribuindu-l clasei pentru care doriți să realizați lecția. Ca la orice temă creată în Google Classroom programați lansarea și termenul limită .

2. PearDeck

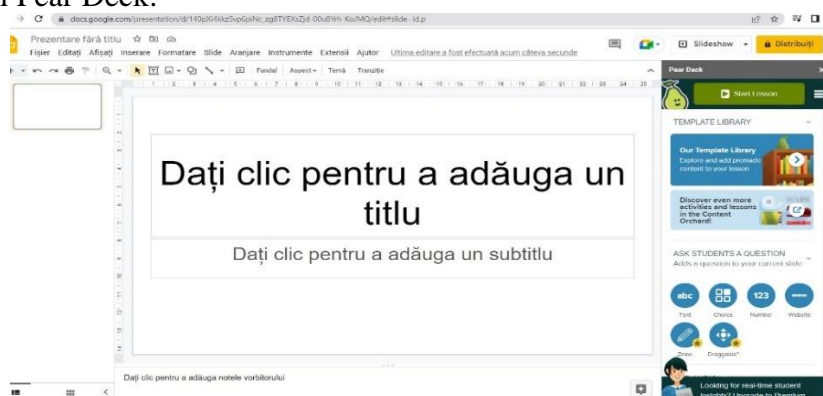
Suplimentul pentru Google Slides-PearDeck va transforma prezentarea dumneavoastră introducând evaluare formativă și activități interactive. Suplimentul oferă mai multe opțiuni pentru realizarea lecțiilor (sincron și asincron), inclusiv integrarea cu Google Apps. Puteți importa fișiere PowerPoint și adăuga videoclipuri YouTube. PearDeck pune la dispoziție o bibliotecă (Our Template Library) cu slide-uri predefinite pentru momentele lecției (Beginning of Lesson, Durring Lesson), pentru dezvoltarea învățării (Learning Development, Critical Thinking, Social-Emotional Learning) și pentru diferite discipline (Math, Science, Social Studies, World Languages). Utilizând opțiunea ASK STUDENTS A QUESTION puteți realiza 6 tipuri de itemi.

Pear Deck vă oferă posibilitatea de a face lecțiile mai atractive introducând interactivitate. Este un supliment (add-on) pentru Google Slides care vă ajută să transformați o prezentare într-o lecție interactivă. Elevii se vor conecta la prezentarea dumneavoastră, o vor vedea pe dispozitivele lor și se vor implica în toate activitățile lecției.

Instalarea suplimentului:

Accesați <https://www.peardeck.com/> , logați-vă pe un cont de Google și setați-l ca și cont de profesor (Teacher Login). Mergeți în My Account la Settings și activați Google Classroom .

După ce v-ați creat contul de profesor mergeți la Google Slides . Instalați PearDeck astfel: Mergeți la Suplimente- Descărcați suplimente, alegeți Pear Deck și instalați-l. Mergeți din nou la Suplimente- Pear Deck for Google Slides Add-on- Open Pear Deck Add-on. În dreapta prezentării se va afișa panoul Pear Deck:



Figură 2. Panoul Pear Deck

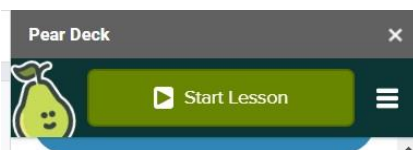
Crearea lecției

Puteți folosi o prezentare Power Point deja creată (Fila Fișier-Importați Slide-uri) sau puteți să o creați în Google Slides pe loc. În panoul din dreapta la Template Library veți găsi o bibliotecă cu slide-uri pentru diferite momente ale lecției (Beginning of Lesson, Durring Lesson, End of Lesson), pentru dezvoltarea învățării (Learning Development, Critical Thinking, Social-Emotional Learning) și pentru diferite discipline (Math, Science, Social Studies, World Languages). Pe măsură ce creați slide-urile realizați activități interactive astfel încât să vă asigurați că toți elevii sunt implicați activ. Din panoul ASK STUDENTS A QUESTION puteți realiza 6 tipuri de itemi: Text (elevii răspund printr-un text scurt), Choice (elevii aleg răspunsul corect din mai multe variante de răspuns), Number (elevii răspund cu un număr la întrebarea dumneavoastră), Website (transmiteți elevilor URL-ul site-ului pe care vor naviga), Draw (Elevii pot desena/indica ceva pe un text sau imagine transmisă de dumneavoastră), Draggable (Elevii pot trage/ poziționa o pictogramă pentru a indica ceva de ex. pe o imagine/harta). Prin introducerea evaluărilor formative și a activităților interactive, Pear Deck are

avantajul de a oferi în timp real profesorului o perspectivă a înțelegerii elevilor precum și posibilitatea de a se adapta la aceasta.

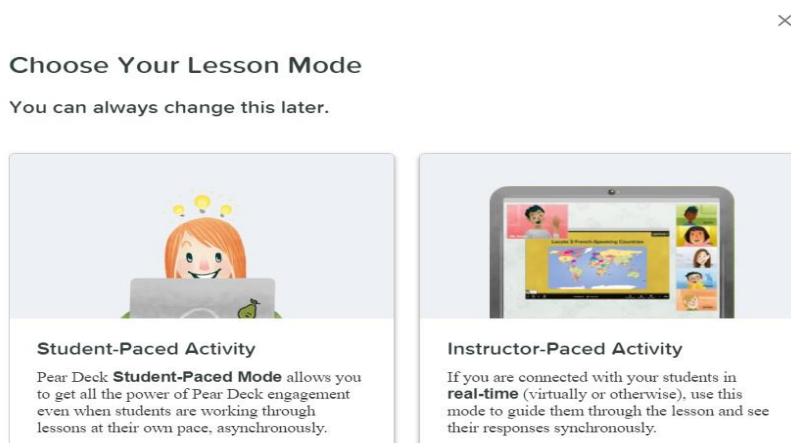
Prezentarea lecției

Prezentarea poate fi creată și salvată pe Drive-ul dumneavoastră. Atunci când doriți să o împărtășiți elevilor, dați click pe butonul Start Lesson .



Figură 3. Butonul de lansare a lecției

Pe ecranul dumneavoastră apare fereastra :



Figură 4. Modalități de lansare a lecției

Alegeți Instructor-Paced Activity dacă doriți să parcurgeți lecția în format sincron. Elevii vor vedea slide-ul pe care îl prezentați dumneavoastră.

Pe ecran vă apare fereastra :



Figură 5- Codul lecției

Fereastra conține informațiile necesare elevilor pentru a se conecta la prezentare.

Elevii se conectează la un cont Google, accesează joinpd.com și introduc codul dat de dumneavoastră.

Opțiunea Open Teacher Dashboard vă permite să vedeți elevii conectați și răspunsurile lor nominale.

Alegeți Student-Paced Activity dacă doriți să parcurgeți lecția în format asincron. Ea poate fi trimisă pe Google Classroom ca temă elevilor, astfel ei putând să parcurgă lecția în ritm propriu.

Realizați o temă . Elevii vor putea vedea prezentarea și realiza toate activitățile interactive

Finalizarea lecției:

Finalizați lecția folosind butonul END. În fereastra Ending Session denumiți sesiunea Dacă doriți să revedeți răspunsurile elevilor utilizați opțiunea Generate Takeaways și apoi Reflect and

Review.Puteți trimite și elevilor pe Google Classroom răspunsurile folosind opțiunea Share to Classroom Elevii vor primi doar răspunsurile personale. Când doriți să revedeți răspunsurile elevilor, accesați <https://app.peardeck.com/home/sessions> și veți vedea toate sesiunile dumneavoastră.Răspunsurile elevilor pot fi exportate într-o foaie de calcul utilizând opțiunea Export to Spreadsheet.Astfel, veți putea vedea atât răspunsurile cât și data și ora la care au răspuns.

6. Bibliografia:

[1] <https://www.peardeck.com/learn>

[2] <https://ppli.ie/edpuzzle-tutorial/>

PĂRȚILE CORPULUI

Prof. Dobre Cristina, Centrul școlar de educație incluzivă Nr.1, București
Prof. Neag Cristina, Centrul școlar de educație incluzivă Nr.1, București

Utilizarea calculatorului în școală nu trebuie să fie limitată doar la un anumit domeniu, de exemplu - informatica; computerul trebuie să-și găsească loc și în cadrul altor discipline, într-un mod rațional și bine gândit. Se poate spune că integrarea resurselor TIC în educație este benefică și duce la o creștere a performanțelor școlare, cu condiția ca educații să posede cunoștințe de utilizare a calculatorului. Aceasta implică introducerea orelor de informatică și TIC la toate profilurile și la toate treptele de învățământ. De asemenea ar trebui să se lucreze cu grupe mici de elevi, iar clasele de studii să fie dotate cu calculatoare performante conectate la Internet, ar trebui realizate biblioteci de programe și sisteme expert în acord cu curriculum-ul universitar în curs de reformare, iar promovarea pătrunderii spiritului informatic în instituții să fie intensificată.

Profesorii ar trebui să posede pe lângă cunoștințele teoretice și practice aferente disciplinei studiate și abilitați de utilizare a TIC. Concentrarea pe utilizarea tehnologiilor informației și comunicațiilor de către profesori și de către cei care învață devine o prioritate. De asemenea ar trebui realizate mai multe cercetări metodice privind implementarea TIC în educație. TIC nu trebuie să fie doar un instrument pentru a prezenta conținuturile existente într-o altă manieră, trebuie să ducă la modificarea modului de gândire și stilului de lucru al profesorilor, cristalizate în secole de învățământ tradițional, prea puțin preocupat de personalitatea și de posibilitățile elevului.

Utilizarea TIC nu trebuie să devină o obsesie, deoarece fiecare student are dreptul la succes universitar și la atingerea celor mai înalte standarde curriculare posibile de aceea trebuie găsite metodele pedagogice adecvate în fiecare caz în parte. Nu trebuie să renunțăm la cretă, tablă și burete, la lucrul cu diverse materiale, manuale, la rezolvarea de probleme și la efectuarea experimentelor reale.

PROIECT DE ACTIVITATE

Grupa:	Mijlocie
Diagnostic logopedic:	Dislalia polimorfă
Școala:	Centrul Școlar de Educație Incluzivă nr.1
Disciplina:	Terapii și programe de intervenție
Tema activității:	Conduite motrice de bază
Subiectul:	<i>Părțile corpului- exerciții de coordonare ochi-mână-picior</i>
Tipul activității:	Terapie psihomotrică
➤ Competențe generale :	
Educarea controlului și coordonării psihomotrice	
Consolidarea abilităților motrice și realizarea conduitelor motrice	
➤ Competențe specifice :	
Coordonarea ochi-mână-picior	

Organizarea schemei corporale

➤ Obiective operaționale:

- Cognitive:

OC1: Să identifice propria schemă corporală;

OC2 : Să identifice partea stânga/dreapta a corpului;

- Psihomotrice:

OP1: Să execute mișcări pentru antrenarea motricității generale respectând modelul dat.

OP2: Să efectueze exerciții pentru educarea respirației atât după model (după model/ în manieră independentă);

OP3: Să efectueze exerciții pentru formarea lateralității

OP4: Să își coordoneze oculo-motoriu mișcările, în funcție de sarcinile pe care trebuie să le rezolve.

- Afective:

OA: Să participe cu interes și plăcere la activitate.

➤ Strategii didactice:

Metode: dialogul dirijat, demonstrația, observația dirijată, exercițiul, explicația, exemplul, lucrul independent, jocul didactic.

Mijloace didactice: masă cu lumini și nisip kinetic, panoul cu sunete și culori, microfon, piese modulare pentru traseu (rampa, scara, cubul, tunelul, saltea), perdeaua cu lumini, imagini, fișe cu corpul uman, film ppt, laptop

Bibliografie:

Programa școlară pentru disciplina Terapii și programe de intervenție, Învățământ special preșcolar, București 2021;

SCENARIUL DESFĂȘURĂRII ACTIVITĂȚII

Nr. Crt	ETAPA TERAPEUTICĂ	OB.	DEMERSUL TERAPEUTIC	STRATEGII DIDACTICE		EVALUARE
				METODE	MIJLOACE	
<i>A. Etapa pregătitoare</i>						
1.	Moment organizatoric	Se asigură resursele necesare desfășurării activității psihomotorii în condiții optime în cadrul camerei multisenzoriale.				
<i>B. Etapa terapiei general – recuperatorii</i>						
2.	<u>Etapa terapiei generale</u> ➤ dezvoltarea motricității generale și fine ➤ educarea respirației ➤ formarea lateralității	OP1 OP2 OP3	Exerciții pentru antrenarea motricității generale și fine <i>- mișcări ale picioarelor:</i> urcatul, coborârea pe pantă, mersul de-a bușelea, etc. <i>- mișcări ale palmelor și degetelor:</i> mișcări ale palmelor spre stânga/dreapta, sus /jos, sunat la clopoțel, etc.	Explicația Exemplul Exercițiul Explicația Exemplul Exercițiul Explicația Exemplul Exercițiul	- preșcolarul - piese modulare pentru traseu (rampa, scara, cubul, tubul, saltea) - panou cu sunete si culori - minge - fulgi colorați	Probe practice: - efectuarea exercițiilor pentru antrenarea motricității generale și fine (mișcări de brațe, palme, degete, picioare) Probe practice:

Nr. Crt	ETAPA TERAPEUTICĂ	OB.	DEMERSUL TERAPEUTIC	STRATEGII DIDACTICE		EVALUARE
				METODE	MIJLOACE	
			<p>- <i>mișcări ale brațelor:</i> prinderea mingiei și aruncarea, etc.</p> <p>Exerciții pentru educarea respirației: - <i>exerciții pentru expir (suflat):</i> preșcolarul umflă un balon.</p> <p>- <i>exerciții pentru inspir:</i> gestul de a mirosi.</p> <p>Exerciții pentru formarea lateralității : - <i>exerciții pentru mâini</i> : profesorul solicită mișcarea mâinii stângi/drepte</p> <p>- <i>exerciții pentru picioare</i> : profesorul solicită mișcarea piciorului stâng/drept</p>		<p>- flori parfumate - baloane</p> <p>- saltea</p>	<p>- efectuarea exercițiilor pentru educarea respirației (expir, inspir)</p> <p>Probe practice: - efectuarea exercițiilor pentru formarea lateralității</p>
<i>C. Etapa terapiei specific – recuperatorii</i>						
3.	Captarea atenției	Profesorul îi prezintă preșcolarului o păpușă căreia îi lipsește un picior		Dialogul dirijat	- păpușă	
4.	Anunțarea subiectului activității psihomotorii	Profesorul anunță subiectul activității psihomotorii : „ <i>Părțile corpului- exerciții de coordonare ochi-mână-picior</i> ” și enumeră în mod explicit obiectivele urmărite.				
5.	<u>Etapa terapiei specifice</u> ➤ antrenament psihomotor	OC2 OA	<i>Exerciții de identificare a principalelor segmente ale corpului</i>	Explicația Exercițiul Observația	- preșcolarul	Probă practică: - indicarea părților corpului propriu
		OC1 OA	Preșcolarul va indica, cu verbalizare, părțile corpului său la solicitarea profesorului	Jocul didactic	- partenerul	Probă practică: - indicarea părților corpului
		OP4 OA		Lucrul independent	- planșă incompletă cu părțile corpului	

Nr. Crt	ETAPA TERAPEUTICĂ	OB.	DEMERSUL TERAPEUTIC	STRATEGII DIDACTICE		EVALUARE
				METODE	MIJLOACE	
		OP4 OC2 OA	<p><i>Exerciții de identificare a principalelor segmente ale corpului partenerului</i> Preșcolarul va indica, cu verbalizare, părțile corpului partenerului (profesorului)</p> <p><i>Exerciții de identificare a elementelor lipsă</i> Preșcolarul îndrumat de profesor va completa, cu verbalizare, părțile lipsă pentru a reconstitui o planșă.</p> <p><i>Exerciții de compunere și recompunere a corpului din părțile lui componente</i> Preșcolarul va reface corpul omenesc din părțile componente conform planșei model</p>		- bucăți componente ale corpului - planșa model a corpului omenesc	partenerului (profesorul) Probă practică: - identificarea părților lipsă Probe practice: - compunerea și recompunerea corpului din părțile componente
6.	Evaluare	OA OC2	Folosind filmul ppt, preșcolarul identifică părțile componente ale corpului	Lucrul independent Exercițiul	- film ppt - laptop	Probe practice: - identifică părțile corpului
7.	Încheierea activității	Preșcolarul este apreciat și recompensat pentru activitatea desfășurată.				

Bibliografie:

https://revista.amtap.md/wpcontent/files_mf/151490309219_stan_Eficientautilizariitehnologiilorinformatiionaleșicomunicationaleinprocesulinstructiv_educativ.pdf

PROIECT DIDACTIC

LICEUL TEHNOLOGIC DE MECATRONICĂ ȘI AUTOMATIZĂRI IAȘI

Prof. dr. Ludmila Donea

CLASA: a XI-a B liceu seral

ARIA CURRICULARĂ: Limbă și comunicare

DISCIPLINA: Limba și literatura română

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: Poezia interbelică

CONȚINUTUL/SUBIECTUL LECȚIEI: „*Riga Crypto și lapona Enigel*” de Ion Barbu. (încadrarea în curentul literar și în specia literară, semnificația titlului, tema, structura). ”

TIPUL LECȚIEI: mixtă

MOTIVAȚIA : Această lecție este semnificativă, întrucât încurajează gândirea critică prin metodele activ-participative utilizate, stimulează comunicarea și cooperarea elevilor. În același timp permite elevilor să realizeze conexiuni cu alte opere literare, să reflecteze asupra modului în care este structurată opera, ce semnificație are titlul, care este tema și trăsăturile prin care se încadrează într-un curent literar și într-o specie literară, dezvoltându-le capacitatea de analiză și interpretare, argumentarea concludentă, cultivă receptivitatea literar-artistică a elevilor.

COMPETENȚE GENERALE:

1. Utilizarea corectă și adecvată a limbii române în producerea și receptarea mesajelor în diferite situații de comunicare
2. Folosirea instrumentelor de analiză stilistică și structurală a diferitelor texte literare
3. Argumentarea în scris sau oral a unor opinii asupra unui text literar în diferite situații de comunicare

COMPETENȚE SPECIFICE:

- 1.3. receptarea adecvată a sensului unui mesaj transmis prin diferite tipuri de texte orale sau scrise
- 1.4 folosirea adecvată a unor forme de exprimare orală în diferite contexte de comunicare
- 1.6 aplicarea în exprimarea proprie a normelor ortografice, ortoepice, de punctuație, morfosintactice și folosirea adecvată a unităților lexico-semantice
- 2.1. recunoașterea și analiza principalelor componente de ordin structural, specifice textului narativ
- 2.4. aplicarea conceptelor operaționale în analiza și discutarea textelor narative
- 3.1. susținerea argumentată a unui punct de vedere într-o discuție

COMPETENȚE DERIVATE: la sfârșitul lecției elevii vor fi capabili de:

- Încadrarea operei și autorului într-un curent literar/specie literară
- Identificarea temei și a motivelor
- Definirea alegoriei
- Prezentarea semnificației titlului
- Precizarea unor simboluri
- Delimitarea incipitului și precizarea rolului acestuia
- Identificarea structurii textului poetic (părți și tablouri)
- Definirea formulei narrative a povestirii în ramă

VALORI ȘI ATITUDINI:

- Cultivarea interesului pentru lectură, a gustului estetic în domeniul literaturii
- Stimularea gândirii autonome, reflexive și critice prin lectura și interpretarea textelor
- Cultivarea sensibilității prin receptarea operei literare
- Formarea unor reprezentări culturale privind evoluția și valorile literaturii române

STRATEGIA DIDACTICĂ

METODE ȘI PROCEDEE: conversația euristică, problematizarea, învățarea prin descoperire, exerciții, comparația, argumentarea, lucrul cu textul, [manualul digital \(Niculescu, 12, p.54-55\)](#), fișe de lucru, metoda Focus Grup, [platforma Google Classroom](#), [platforma Wordwall](#).

RESURSE: capacitățile receptive normale ale elevilor, 50 de minute

FORME DE ORGANIZARE: activitatea frontală, individuală

MIJLOACE DE ÎNVĂȚARE: Costache Adrian coord., *Limba și literatura română*, manual pentru clasa a XII-a, Grupul Editorial Art, București, 2007 ; fișele cu textul poetic *”Riga Crypto și Iapona Enigel”*.

FORME DE EVALUARE: evaluare sistematică și tema pentru acasă

BIBLIOGRAFIE:

- Borza Cosmin coord., *Limba și literatura română: Bacalaureat 2013. 300 de variante pentru proba scrisă*, Editura Paralela 45, Pitești, 2012.
- Columban M. H. *Literatura română. Pregătirea examenului de bacalaureat*, Editura Art, București, 2009.
- Erceanu Ninușa, *Textul literar. Teorie literară aplicată*, Grup Editorial Art, București, 2006.
- Ferber Michael, *Dicționar de simboluri literare*, Editura Cartier, Chișinău, 2011.
- Paicu L., *Literatura română. Eseul. Pregătire individuală pentru proba scrisă*, Editura Art, București, 2008.
- Parfene Constantin, *Metodica studierii limbii și literaturii române în școală*, Editura Polirom, Iași, 1999.
- Ruști Doina, *Dicționar de teme și simboluri din literatura română*, Editura Polirom, Iași, 2009.

SCENARIUL DIDACTIC

1. **MOMENT ORGANIZATORIC (2 min):** Profesorul verifică dacă sunt asigurate toate condițiile pentru desfășurarea lecției (tabla e ștersă, există cretă și burete). Se face prezența, notându-se în catalog elevii absenți.
2. **REACTULIZAREA CUNOȘTINȚELOR (evaluarea inițială – 5 min):** se realizează prin verificarea temei de acasă. Profesorul solicită 2-3 elevi să vorbească despre poezia „Psalm”, de Tudor Arghezi. Elevii sunt ascultați și apreciați de către profesor.
3. **CAPTAREA ATENȚIEI (5 min):** se realizează prin trecerea la tema lecției: „*Riga Crypto și Iapona Enigel*” de Ion Barbu. (încadrarea în curentul literar și specia literară, semnificația titlului, tema, structura). Profesorul va anunța continuarea discuțiilor pe marginea poeziilor interbelice moderniste, notând pe tablă tema lecției, în titlul căreia există două nume de personaje, care ar fi trebuit să formeze un cuplu și despre semnificația căror vor discuta la oră. Elevii notează tema în caiete. Sunt anunțate obiectivele lecției.
4. **DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII- 20 min:** Elevii vor fi atenți la poemul distribuit pe [platforma Google Classroom](#). Elevii sunt întrebați dacă mai cunosc și alte opere scrise de Ion Barbu (exemple: *Joc secund, După melci, Domnișoara Hus...*). Elevii citesc opera, primind eventuale explicații.

Elevilor li se cere să încadreze opera într-un curent literar și într-o specie literară: (curentul literar mare modernist și în sens restrâns în ermetism, deoarece cultivă un limbaj încifrat, dificil de înțeles pentru un public neavizat, poetul a fost matematician de formație pe numele adevărat Dan Barbilian. Opera sa este un amestec de poetică și geometrie). Opera este subintitulată „baladă”, dar răstoarnă conceptul tradițional, fiind în viziune modernă un amplu **poem de cunoaștere și un poem alegoric**. **Alegoria** este o figură de stil care constă în exprimarea unei idei printr-o imagine, un tablou, o ființă. Elevii își notează definiția în caiete.

Se interpretează **semnificația titlului** (numele celor două personaje). Titlul face trimitere la celebrele povești de dragoste din literatura universală (**Romeo și Julieta, Tristan și Isolda**), dar la Ion Barbu membrii cuplului sunt antagonici, fac parte din regnuri diferite: animal și vegetal: (o fată și o ciupercă). Sunt explicate prenumele lor: riga – rege, Crypto – criptic, ascuns, secret, greu de înțeles, apartenența la familia ciupercilor – criptogame, iar lapona arată locul de proveniență, din Laponia, Enigel – cu sonoritate nordică trimite probabil la semnificația din limba suedeză-înger (latinescul *angelus*).

Elevilor li se cere să-și amintească tema poemului: **este o poveste de iubire din lumea vegetală, în care întâlnirea are loc în plan oniric, la fel ca în Luceafărul. Poemul prezintă drama cunoașterii și incompatibilitatea dintre două lumi/regnuri (vegetal și animal)**. Printre motive literare enumerăm: visul, transhumanța, atracția pentru Soare, tentația Sudului, sufletul-fântână.

Elevii au de efectuat exercițiul următor: (*Laponia, ființă a nordului întunecat aspiră spre lumină. Comentează imaginea soarelui descris de Enigel, „taler scump cu margini verzi de aur”. Care este simbolul soarelui? : soarele simbolizează viața, timpul, ochiul Domnului, secretul armoniei, reprezentând începutul și sfârșitul, rațiunea, cunoașterea. Profesorul întreabă ce simbolizează cele două personaje? (contrariile care se atrag, dar nu se pot asocia; materia (vegetalul) și spiritul (umanul), regnul superior și cel inferior.*

Elevilor li se atrage din nou atenția asupra incipitului poemului, primele 4 strofe, care constituie și cadrul baladei (rama). Se discută despre dialogul dintre menestrel și nuntașul fruntaș, precum și de condițiile necesare pentru a asculta povestea ce va urma. Elevii sunt întrebați dacă mai cunosc alte opere românești care să fie construite pe baza tehnicii narative a povestirii în ramă. Se discută despre *Hanu Ancuței* de M. Sadoveanu. Se trece la structura baladei: cele două părți, prima nuntă umană terminată și cea de-a doua nuntă din lumea vegetală, povestită, care îi are ca miri pe regele Crypto, devenit otrăvitor și măselarița nebună cu care se potrivește, pentru că sunt de același fel. Tablourile: portretul și împărăția rigăi Crypto, strofele 5-7; portretul, locurile natale și oprirea laponei Enigel, strofele 8-9; întâlnirea dintre cei doi, strofa 10; cele trei chemări ale rigăi și primele două refuzuri, strofele 11-15; răspunsul laponei și refuzul categoric, explicând simbolul Soarelui, strofele 16-20; încheierea întâlnirii, strofele 21-22; pedepsirea rigăi și finalul, strofele 23-27. elevii le notează în caiete. Modurile de expunere sunt în ordine descrierea, dialogul și narațiunea. Elevilor li se solicită să dea exemple.

- 5. ASIGURAREA FEEDBACK-ULUI, A RETENȚIEI ȘI A TRANSFERULUI (evaluare continuă – 10 min):** se propune elevilor o discuție prin metoda Focus grup cu tema: „**Riga Crypto și lapona Enigel – un ”Luceafăr” cu rolurile inversate**”. Elevii vor identifica asemănări/diferențe între cele două opere literare. Profesorul va urmări, dirija discuțiile.
- 6. EVALUARE FINALĂ (7 min):** Elevii vor fi permanent evaluați. Răspunsurile lor vor fi apreciate și comentate. Pentru încheiere vor avea de accesat link-ul următor, pentru a se autoevalua privitor la receptarea textului poetic studiat.
<https://wordwall.net/ro/resource/2175407/riga-crypto-si-lapona-enigel>
- 7. TEMA PENTRU ACASĂ- 1 min:** pentru acasă elevii vor avea de rescris finalul poemului.

AVANTAJELE ȘI DEZAVANTAJELE UTILIZĂRII CALCULATORULUI ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Prof. Inv. Presc. – Dumitrescu Daniela Tania
Prof. Inv. Presc.- Zamfir Ionela Daniela
Școala Gimnazială "Înv. M. Georgescu" Celaru

Calculatorul nu este utilizat pentru a înlocui activitatea de predare a cadrului didactic, ci pentru a veni în sprijinul predării - învățării - evaluării, ajutându-l să-și îndeplinească mai bine funcția didactică. Utilizarea calculatorului în educația preșcolară permite transmiterea și asimilarea noilor cunoștințe într-un mod atractiv pentru copii. Copiii învață jucându-se, sunt puși în situația de găsi soluții și de a lua decizii pentru rezolvarea problemelor. Calculatorul este un mijloc didactic care ține activă atenția copilului pe tot parcursul activității de învățare. La vârsta preșcolară, imaginația intră într-o nouă fază de dezvoltare, căpătând noi aspecte. Formarea competențelor descrise prin programa școlară nu este posibilă doar prin utilizarea unor strategii clasice de predare - învățare - evaluare. Instruirea diferențiată individuală, pe nivel de vârstă, cu ajutorul softului educațional, poate fi o alternativă de succes.

Utilizarea calculatorului în grădiniță constituie o modalitate de creștere a calității predării și învățării. Operarea pe calculator reprezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei cu copiii, având importante valențe formative și informative. Alături de mijloacele didactice clasice, calculatorul este un instrument didactic ce poate fi folosit în scopul eficientizării tuturor activităților din grădiniță. Prin utilizarea calculatorului, procesul de învățare devine mai interesant și mai plăcut, permite asimilarea de noi cunoștințe și sugerează semnificațiile acestora. O mare importanță pentru copiii preșcolari o au primele noțiuni pe care și le însușesc și, mai ales, calitatea acestora. Lecțiile însoțite de imagini viu colorate și expresive permit dezvoltarea limbajului și a vocabularului. Bagajul de cunoștințe ale preșcolărilor crește, pornind de la noțiuni simple, cum ar fi culorile, și ajungând până la cunoașterea de poezii și cântece. Noțiunile elementare, cum ar fi animalele domestice și sălbatice, anotimpurile etc., încep să aibă înțeles de la vârste fragede, fiind posibilă învățarea lor mult mai ușor. În plus, unele reprezentări pot fi reproduse doar prin intermediul calculatorului care oferă metode și tehnici privind grafica, animația și sunetul.

Utilizarea calculatorului în învățământul preșcolar are atât avantaje, cât și dezavantaje.

Avantaje:

- dezvoltă cultura vizuală, întrucât este animat, viu și interactiv;
- consolidează abilitățile de investigare științifică;
- stimulează interesul și curiozitatea;
- dezvoltă calități personale ca gândirea logică, imaginația, perspicacitatea, creativitatea, puterea de concentrare;
- stimulează capacitatea de învățare;
- întărește motivația copiilor în procesul educativ.

Dezavantaje:

- implică o poziție statică, solicitând coloana vertebrală și generând poziții defectuoase;
- poate afecta vederea, având în vedere vârsta fragedă a copiilor;
- nu favorizează relațiile sociale;
- utilizat excesiv, poate conduce la îngrădirea și limitarea afectivității copiilor;
- provoacă pierderea unor aspecte din lumea basmelor, poveștilor, a jocurilor în aer liber.

Instruirea asistată de calculator valorifică următoarele operații didactice integrate la nivelul procesului de predare - învățare - evaluare:

- organizarea informației conform cerințelor programei;
- asigurarea unor exerciții suplimentare de stimulare a creativității elevului.

Însă, trebuie supravegheată activitatea copiilor în fața calculatorului deoarece de multe ori poate crea dependență!

Bibliografie:

- Istrate, Olimpius – *Efecte si rezultate ale utilizării TIC în educație* în *Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual*, Ediția a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare, Editura Universității din București, 2010
- Thorne, Kaye. *Blended Learning – How to Integrate Online and Traditional Learning*, 2003, Kogan Page Limited
- <http://iteach.ro/experiencedidactice/avantajele-integrarii-tic-in-activitatea-didactica>

EFICIENȚA UTILIZĂRII TIC ÎN PROCESUL INSTRUCTIV-EDUCATIV

**Prof. înv. primar, Dumitrescu Nicoleta
Școala Gimnazială În. „M. Georgescu”- Celaru**

Introducerea tehnologiei informației în toate domeniile de activitate a influențat și sistemul de învățământ. Utilizarea calculatorului în procesul de predare – învățare – evaluare reprezintă o metodă modernă de activitate didactică, interactivă și dirijată.

Oricât ar părea de curios, calculatorul, acest „superman” capabil să execute o multitudine de operații instantaneu, nu poate înlocui învățătorul de la clasă, dar poate să-l ajute.

Tehnologiile digitale nu trebuie să reprezinte o simplă adăugare în planul de învățământ, ele trebuie să fie integrate deplin „în serviciul educației” la toate nivelurile sistemului școlar. Actorii educaționali trebuie să fie formați pentru a face față schimbării, incertitudinii și inovării. Complexitatea crescută a școlilor și mediilor de învățare de astăzi sugerează nevoia realizării într-o nouă manieră a activităților educaționale. De aceea referatul prezintă avantajele și limitele utilizării TIC în procesul de învățământ și o analiză asupra eficienței utilizării TIC în procesul instructiv-educativ. Atingerea acestor obiective depinde de gradul de pregătire al cadrului didactic în utilizarea calculatorului, de stilul acestuia, de numărul de elevi, de interesul, cunoștințele și abilitățile acestora, de atmosfera din clasă și tipul programelor folosite, de timpul cât se integrează softul în lecție, de sincronizarea explicațiilor cu secvențele utilizate, de metodele de evaluare, de fișele de lucru elaborate.

Utilizarea la întâmplare, fără un scop precis, la un moment nepotrivit a calculatorului în timpul lecției duce la plictiseală, monotonie, ineficiența învățării prin neparticiparea unor elevi la lecție, nerealizarea obiectivelor lecției și poate produce repulsie față de acest mijloc modern de predare – învățare - evaluare. Folosirea în exces a calculatorului poate duce la pierderea abilităților practice, de calcul și de investigare a realității, la deteriorarea relațiilor umane. De asemenea individualizarea excesivă a învățării duce la negarea dialogului elev-profesor și la izolarea actului de învățare în contextul său psihosocial. Materia se segmentează și se atomizează prea mult, iar activitatea mentală a elevilor este diminuată, ea fiind dirijată pas cu pas.

II.1. Tehnologia informației și a comunicațiilor (TIC) este tehnologia necesară pentru prelucrarea (procurarea, procesarea, stocarea, convertirea, transmiterea) informației, în particular prin folosirea calculatoarelor. Utilizarea calculatorului în procesul de predare – învățare – evaluare reprezintă o metodă modernă de activitate didactică, interactivă și dirijată.

În procesul de predare – învățare – evaluare, TIC presupune:

- facilitarea proceselor de prezentare a informației;
- facilitarea procesării informației de către elev;
- facilitarea procesului de construire a cunoașterii prin:
- tehnologie multimedia (MM) care oferă utilizatorului diferite combinații: imagine, sunet, voce, animație, video și

- tehnologie hipermedia (HM) care combină multimedia cu hypertextul, facilitând navigarea fără obstacole între diferite tipuri de date: texte, sunete, imagini fixe, imagini animate.

Majoritatea specialiștilor consideră că nu trebuie să ne mai întrebăm dacă instruirea se îmbunătățește prin utilizarea calculatoarelor, ci cum pot fi utilizate mai bine calitățile unice ale calculatoarelor, care le deosebesc de alte medii.

Calitățile unice ale calculatorului relevante în procesul de instruire sunt:

- interactivitatea calculatorului;
- precizia operațiilor efectuate;
- capacitatea de a oferi reprezentări multiple și dinamice ale fenomenelor;
- interacțiune semnificativă și diferențiată cu fiecare ele în parte.

II. 2. Softuri educaționale

Instruirea asistată de calculator, în ultima perioadă, este marcată prin softuri complexe care încurajează construcția activă a cunoștințelor, asigură contexte semnificative pentru învățare, promovează reflecția, eliberează elevul de multe activități de rutină și stimulează activitatea intelectuală.

Utilizarea calculatorului a condus, odată cu evoluția lui, la dezvoltarea unui sistem de instruire extrem de flexibil cunoscut sub numele de instruire asistată de computer (IAC). Această flexibilitate se datorează:

- elaborării softului educațional;
- organizării interacțiunii dintre elev și program;
- individualizării parcursului în raport cu reacțiile elevului;
- proiectării întregului demers utilizând cea mai eficientă strategie pedagogică în raport cu obiectivele planificate.

Pentru a nu se reduce IAC la utilizarea computerelor pentru activități punctiforme, prin "*soft educațional*" înțelegem un program proiectat să rezolve o sarcină / problemă pedagogică, adică softul proiectat pentru a fi utilizat în instruire / învățare.

În urma activităților desfășurate pe calculator se poate constata:

- utilizarea calculatorului la vârstă școlară este utilă și posibilă;
- stimulează comunicarea cu condiția să fie corect utilizat;
- permite sporirea competiției sociale și cognitive;
- grăbește procesul de socializare al copiilor la nivelul vârstei școlare;
- jocurile pe calculator contribuie la dezvoltarea gândirii logice, a spiritului de observație, a memoriei vizuale și a atenției voluntare. Întregul material intuitiv pe care îl formează imaginile reprezentând obiecte, fenomene, ființe, acțiuni, devine o sursă de cunoștințe noi, iar măsura în care copilul învață să le înregistreze, să le descrie, să le interpreteze, acestea dezvoltă spiritul de observație, operațiile de analiză și sinteză, de generalizare și abstractizare.

Cu ajutorul programelor didactico-informatic, a softurilor educaționale, se eficientizează procesul de predare – învățare - evaluare a cunoștințelor. Utilizând softurile educaționale în cadrul activităților se vor dezvolta:

- gândirea logică;
- spiritul de observație;
- memoria vizuală;
- atenția voluntară;
- operațiile intelectuale matematice;
- deprinderile de lucru cu calculatorul,
- abilitățile de utilizare a informațiilor primite prin intermediul softurilor educaționale.
- stimulează implicarea activă a copilului în învățare.

Se poate spune că integrarea resurselor TIC în educație este benefică și duce la o creștere a performanțelor școlare, cu condiția ca elevii să posede cunoștințe de utilizare a calculatorului.

BIBLIOGRAFIE

[1] Miron Ionescu, Ioan Radu - **Didactica modernă**, Ed. Dacia, Cluj Napoca, 2004.

[2] Romiță Iucu, Marin Manolescu - **Elemente de pedagogie**, Ed. Credis, București 2004.

RESURSE EDUCATIONALE DESCHISE LA DISCIPLINA LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ ÎN ABORDAREA TEXTULUI MULTIMODAL. BANDA DESENATĂ

Disciplina: Limba și literatura română

Clasa a V-a

Timp: 50 de minute

Prof. Dumitriu-Broștic Elena-Liliana
Școala Gimnazială „Principesa Elena Bibescu” Bârlad,
Județul Vaslui

Link curs Google Classroom: <https://classroom.google.com/w/NDYzOTExMzQ4NTEy/t/all>

Descrierea activității propuse:

Prin activitatea „Textul multimodal. Banda desenată” se urmărește exprimarea identității lingvistice și culturale a elevilor în context național și internațional.

Competențe vizate:

- Identificarea temei, a unor informații esențiale și de detaliu, a intențiilor de comunicare explicite și/sau a comportamentelor care exprimă emoții din texte narative, monologate sau dialogate.
- Realizarea unei interacțiuni verbale cu doi interlocutori, folosind strategii simple de ascultare activă și manifestând un comportament comunicativ politicos față de interlocutor(i).
- Identificarea informațiilor importante din texte literare și nonliterare, continue, discontinue și multimodale.
- Observarea atitudinilor manifestate în procesul redactării unui text, identificând aspectele care necesită îmbunătățire.
- Utilizarea achizițiilor sintactice și morfologice de bază ale limbii române standard pentru înțelegerea și exprimarea corectă a intențiilor comunicative.
- Identificarea unor valori culturale promovate în textele autorilor români din diferite perioade istorice.



Activitatea 1: Vizionare prezentare Google Slides cu titlul „*Textul multimodal. Banda desenată*”

Descriere: Introducere în tema: „Textul multimodal. Banda desenată”.

Scop: Identificarea părților componente ale unei benzi desenate. Identificarea ideilor principale ale unui text narativ, pe care să le transforme într-o bandă desenată. Ordonarea cronologică a unui scurt istoric al benzii desenate.

Durată: 10 minute

Link prezentare:

https://docs.google.com/presentation/d/1tFpfQMu6CMiN9Jj3MN7UApfdCtifxvIev_3YhWMI_Cgg/edit#slide=id.p



Activitatea 2: Completare document Google Docs - Fișă de lucru cu numele „*Narativul în textul multimodal*”

Descriere: Prin rezolvarea fișei de lucru, elevii își vor cultiva receptivitatea față de textul narativ multimodal și vor desprinde mesajul textului pe baza aspectelor înfățișate în viniete.

Scop: consolidarea cunoștințelor prin recunoașterea convențiilor grafice ale textului multimodal și asocierea experiențelor personale cu cele sugerate în banda desenată.

Durată: 20 de minute

Link document:

https://docs.google.com/document/d/1JAQjB3CEHEUMnK5paJQtARN0sD4aUX2lbtQwdcC_8-cY/edit?usp=sharing



Activitatea 3: Vizionare clip YouTube cu numele „*Banda desenată - Motanul Garfield*”

Descriere: urmărirea videoclipului și identificarea numărului de viniete din cele două benzi desenate cu motanul Garfield, cât și transcrierea a două replici, identificate în bule, spuse dedouă personaje diferite.

Durată: 5 minute

Link clip: <https://youtu.be/1pqke1Yt5JA>



Activitatea 4: Completare formular Google Forms cu numele *Test cunoștințe „Narativul în textul multimodal. Banda desenată”*

Descriere: Activitate de evaluare și sistematizare a cunoștințelor

Scop: Cultivarea receptivității față de un text narativ multimodal

Durată: 15 de minute

Link chestionar:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScjKHUjySVyhjQUc_WZ61vnU2cwlheg6w2skJGwIaYcC0QEA/viewform?usp=sf_link

Bibliografie și webografie:

<https://digital.educd.ro/resurse-educationale/red-uri-cred/red-gimnaziu>

<https://www.historia.ro/sectiune/general/articol/si-benzile-desenate-au-facut-istorie>

Florentina Sâmișăian, Sofia Dobra, Monica Halaszi, Anca Davidoiu-Roman, *Manualul de limba și literatura română pentru clasa a V-a*, Editura Art Klett, București, 2017.



DISEMINARE PROIECT ERASMUS+

"e-CLASSA" – Elevi competitivi prin lecții atractive la școala de la școală și de acasă!

2021-1-RO01-KA122 - SCH- 000015755

Prof. Ezaru George

Prof. Pașca Dănuț

Școala Gimnazială „Înv. M. Georgescu” Celaru, jud. Dolj

Proiectul "e-CLASSA" – Elevi competitivi prin lecții atractive la școala de la școală și de acasă!, câștigat de școala noastră, se desfășoară în perioada noiembrie 2021 – mai 2023.

Proiectul este în concordanță cu una din prioritățile Programului Erasmus+, prin care se urmărește sprijinirea și implicarea cursanților, a cadrelor didactice, a tinerilor și a organizațiilor în procesul de transformare digitală.

Criza provocată de pandemia de COVID-19, dar și schimbările care au urmat în societate, au scos în evidență importanța educației digitale pentru transformarea digitală de care are nevoie Europa.

A fost din ce în ce mai evidentă necesitatea tot mai mare de a valorifica potențialul tehnologiilor digitale pentru predare și învățare și de a dezvolta competențe digitale pentru toți.

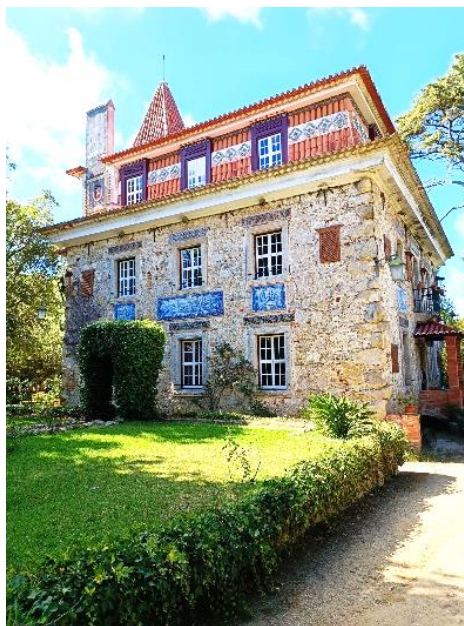
S-au derulat trei fluxuri, la următoarele cursuri de formare:

- **Online school – Using digital tools to engage students in the future classroom** -Senglea, Malta, în sesiunea 07-15.05.2022 trei participanți, furnizor EDU2GROW;

- **Inclusive classroom through ICT** - Caldas de Rainha, Portugalia în sesiunea 20-28.08.2022 trei participanți), furnizor EDU2GROW;

- **Make technology your friend! – Using ICT to engage students in the modern classroom** – Senglea, Malta, în sesiunea 04-12.10.2022, trei participanți, furnizor EDU2GROW.

Am participat la cursul din Portugalia împreună cu doi colegi.



Caldas de Rainha, un mic oraș din partea vest,
aproape de zona litorală – Oceanul Pacific



În cadrul mobilităților am desfășurat următoarele activități:

Instrumente digitale

- Google Drive
- Google docs
- Myinstants
- Cooltext
- Wordwall
- Padlet
- Voki
- Google Keep
- Google Calendar
- Cam Scanner
- I love PDF
- ClickUp
- Filmorago
- Story jumper
- Google sites
- Mentimeter



Cultură și interculturalitate

- Jocuri, metode și instrumente pentru îmbunătățirea comunicării.
- Seară interculturală



Participanții la cursuri au fost din România, Portugalia, Lituania, Estonia, Finlanda.
Excursie culturală

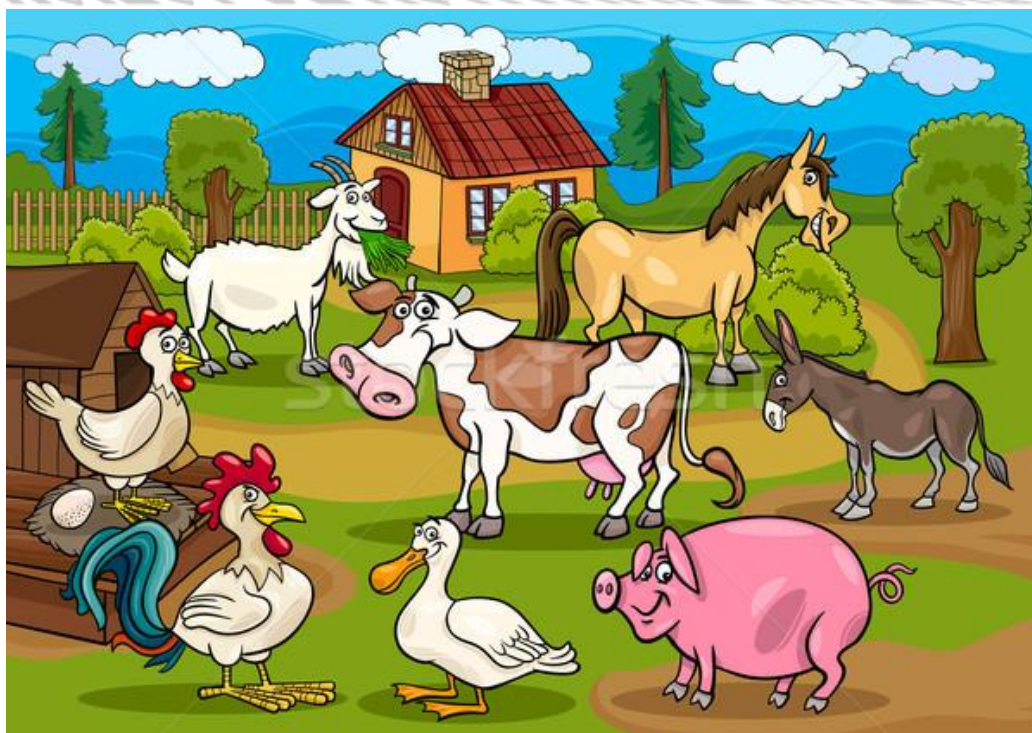


Lisabona – Castelul Soa Jorge

Prin participarea la acest proiect mi-am îmbunătățit competențele digitale și am învățat noi instrumente TIC.

În perioada februarie – aprilie 2023, în parteneriat cu mai multe școli din Turcia, Tunisia, Republica Moldova, derulăm proiectul „Better Together” pe platforma eTwinning. Proiectul are ca țintă motivarea elevilor de a învăța limba engleză într-un mod distractiv, dar și a intra în contact cu elevi din alte țări.

PROIECT DE ACTIVITATE INTEGRATĂ



„ANIMALE ȘI PĂSĂRI DOMESTICE”

NIVELUL/GRUPA: Nivel I – Grupa mică și grupa mijlocie

EDUCATOARE: Pachia Silvia Mihaela (Ezaru)

UNITATEA DE ÎNVĂȚĂMÂNT: Școala Gimnazială „Înv. M. Georgescu”, Celaru - Grădinița Ghizdăvești

TEMĂ ANUALĂ DE STUDIU: „Cum este, a fost și va fi aici pe pământ?”

TEMA PROIECTULUI: „Animale”

TEMA SĂPTĂMÂNII: „Animale domestice”

TEMA ACTIVITĂȚII: „La fermă”

ELEMENTE COMPONENTE ALE ACTIVITĂȚII INTEGRATE, MIJLOACE DE REALIZARE
(ADP+ALA1+DȘ+DOS/ joc didactic + lipire+ALA2)

- **ADP:** Întâlnirea de dimineață: „Fermierul Tache ne-a pregătit surprize!”
- **ALA1:** - Construcții: „Adăpost pentru păsări și animale”
Bibliotecă: “Puișorii” - semne grafice
Artă: „Animale domestice”- pictură prin tehnica ștampilării

- **ADE:** DȘ - „Ce știm despre...?”- joc didactic
DOS – Activitate practică – „Oița” – lipire
- **ALA2:** - Joc distractiv „Puișori, veniți la mama!”

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII

A. Dezvoltarea fizică, a sănătății și igienei personale

1. Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare

C. Capacități și atitudini în învățare

2. Finalizarea sarcinilor și a acțiunilor (persistență în activități)
3. Activare și manifestare a potențialului creativ

E. Dezvoltarea cognitivă și cunoașterea lumii

3. Caracteristici structurale și funcționale ale lumii înconjurătoare.

COMPORTAMENTE VIZATE:

- 1.1. Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei;
- 2.1. Realizează sarcinile de lucru cu consecvență;
- 2.2. Integrează ajutorul primit, pentru realizarea sarcinilor de lucru la care întâmpină dificultăți;
- 3.1. Manifestă creativitate în activități diverse;
- 3.2. Identifică și valorifică unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului și Spațiului;
- 3.3. Descrie unele caracteristici ale lumii vii, ale Pământului și Spațiului.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

ALA

1. Sector: Construcții

O1: să intuieze elementele descoperite pe masa de lucru;

O2: să construiască adăposturi pentru animalele domestice din cuburi de lemn și plastic;

2. Sector: Bibliotecă

O1: să traseze pe contur cerculețe pentru a obține puișori

O2: să mențină o poziție corectă a corpului pe parcursul activității

3. Sector: Artă

O1: să denumească materialele primite

O2: să utilizeze corect instrumentele de lucru

O3: să mențină o poziție corectă a corpului în timpul lucrului

O4: să participe cu interes și plăcere la întreaga activitate;

ADE

Domeniul științe - Cunoașterea mediului “Ce știm despre...?” - joc didactic

Obiective operaționale:

O1- să recunoască animalele/păsările domestice din imagine

O2- să denumească puii animalelor

O3- să prezinte folioasele pentru care omul crește aceste păsări/animale

O4- să identifice intrusul din imagini

O6- să găsească răspunsul corect la ghicitori

O5- să respecte regulile jocului didactic, cooperând în timpul acestuia

Domeniul Om și societate - Oița - lipire

Obiective operaționale:

- să denumească materialele de lucru primite în coșuleț;

- să lipească vata utilizând corect tehnica de lucru ;

- să aprecieze lucrarea proprie și pe ale colegilor.

STRATEGII DIDACTICE:

Metode și procedee: conversația, jocul, exercițiul, demonstrația, explicația, observația

Mijloace didactice: siluete animale, machetă fermă, ecusoane, cățeluș de pluș, baghetă magică, cub

ELEMENTE DE JOC: surpriza, mânuirea materialului, aplauze, întrecerea, închiderea ochilor;

DURATA: o zi

➤ **DENUMIREA JOCULUI:** - „Ce știm despre...?”

➤ **SARCINA DIDACTICĂ:**

- Identificarea și denumirea animalelor domestice, a foloaselor.

- Exersarea deprinderii de a lipi folosind tehnici și materiale cunoscute.

➤ **REGULILE JOCULUI:**

Pentru desfășurarea jocului, copiii vor fi împărțiți în două echipe, pe rând fiecare membru al echipei va trebui să rezolve câte una din sarcinile pregătite de educatoare. Fiecare răspuns corect va fi recompensat cu câte un jeton ,urmând ca la finalul jocului acestea să fie numărate pentru a se desemna câștigătorul!

➤ **ELEMENTE DE JOC:** surprize, aplauze, mânuirea materialului, încurajări, închiderea ochilor.

BIBLIOGRAFIE:

- ✓ Curriculum pentru educația timpurie, 2019.
- ✓ Suport pentru explicarea și înțelegerea unor concepte și instrumente cu care operează curriculumul pentru educație timpurie, 2019
- ✓ Repere fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie a copilului de la naștere la 7 ani;
- ✓ M. Taiban, M. Petre, V. Nistor, A. Berescu – Jocuri didactice pentru grădinița de copii, Editura Didactică și Pedagogică, București

Scenariul Zilei

În vederea bunei desfășurări a activităților de învățare au loc: aranjarea mobilierului și pregătirea materialelor necesare activității și asigurarea unei atmosfere de lucru adecvate.

Începând cu ora 09:00, preșcolarii se adună la *Întâlnirea de dimineață*. Acest moment începe cu salutul: „*Bună dimineața, micuți fermieri!*” Se trece apoi la prezența grupei prin intermediul cântecului „*Cine, cine e aici?*”. Completarea *calendarului naturii* se face împreună cu preșcolarii, purtându-se o discuție referitoare la aspectul vremii, la modul în care ne îmbrăcăm în acest anotimp.

Împărtășirea cu ceilalți: „Știți voi să îmi spuneți ce sunt animalele domestice? Voi aveți acasă animale domestice?”

Copiii sunt invitați să observe cum este pregătită sala de grupă, dacă sunt deosebiri față de celelalte zile, se scoate în evidență **noutatea zilei**, modificarea amenajării spațiului educațional, a centrului tematic. **Noutatea zilei** o constituie faptul că astăzi, în sala de grupă, am găsit un cățeluș de pluș, care a adus diverse materiale cu care să ne jucăm și o scrisoare. Educatorea propune copiilor să meargă lângă cățelușul de pluș pentru a afla mai multe despre animalele domestice.

„Mă aștept de la voi să fiți buni colegi, să vă ajutați în caz de nevoie și să păstrați ordinea în sala de grupă”.

După finalizarea întâlnirii de dimineață, prin tranziția: „Bat din palme: clap-clap-clap/ Din picioare: trap-trap-trap/ Ne-nvârtim, ne răsucim/ Și la masă noi pornim!” educatoarea direcționează copiii spre toaletă.

ALA 1

Copiii sunt invitați la centrele de interes unde vor intui materialul didactic pus la dispoziție. Se prezintă centrele și se oferă explicații referitoare la sarcinile și tehnicile de lucru.

- **Artă** - „Pictăm prin tehnica ștampilării animale domestice”. La acest centru, preșcolarii vor picta animalul preferat.
- **Biblioteca**: „Puișorii - semne grafice”. Pe măsuțe, la acest sector se vor afla fișe de lucru, pe care copiii vor trasa pe contur cerculețe.
- **Construcții**: „Adăpost pentru păsări și animale” Preșcolarii vor construi din materialele puse la dispoziție adăposturi pentru animalele domestice.

Copiii aleg centrul la care să își desfășoare activitatea prin intermediul jetoanelor cu animale domestice. Fiecare copil poate schimba centrul după ce a finalizat activitatea de la centrul inițial. În timp ce copiii lucrează la centre, educatoarea supraveghează buna desfășurare a activității, oferind explicații și ajutor copiilor pentru a putea rezolva sarcinile.

După rezolvarea sarcinilor, educatoarea face aprecieri asupra modului de desfășurare a activităților alese.

Tranziție: „Tic-tac, tic-tac, este ora de jucat”

ADE

Jocul didactic se va desfășura pe echipe pentru a încuraja socializarea, fairplay-ul, rezolvarea sarcinilor, dar și pentru menținerea bunei dispoziții pe perioada desfășurării probelor și valorificând la final reușita tuturor, ca un grup unit, evitând astfel plictiseala sau lipsa de interes a copiilor. Pentru desfășurarea jocului vom deschide scrisoarea de la Fermierul Tache. Educatorea îi anunță pe copii că jocul se numește „Ce știm despre...?” iar, pentru a câștiga, ei trebuie să lucreze împreună.

Se citește scrisoarea de la Fermierul Tache:

Dragi copii,

Am trimis astăzi la voi pe Azorel, cățelușul care are grijă de animalele din ferma mea, atunci când sunt plecat cu treburi!

Eu a trebuit să plec pentru câteva zile din fermă, și Azorel nu știe cum să îngrijească și cu ce să hrănesc animalele domestice de la fermă. Am auzit de la doamna educatoare că săptămâna aceasta aveți ca temă „Animalele domestice”, și vă rog să îi spuneți și lui Azorel cum se numesc puii animalelor, cu ce se hrănesc animalele, ce foloase avem de la ele și unde locuiesc ele pentru ca să poată avea grijă de fermă până mă întorc eu din călătorie!

Vă mulțumesc frumos, și vă aștept în vizită la fermă!

Cu drag, fermierul Tache!

Se explică copiilor **regulile jocului** și anume: „pentru ca jocul să se desfășoare corect trebuie să respectați regulile lui, să așteptați semnalul meu de start și terminarea jocului.”

Jocul de probă (se va desfășura un joc de probă pentru a verifica dacă toți copiii au înțeles regulile jocului)

Complicarea jocului

Educatorea ascunde printre mulțimile formate intruși. Preșcolarii vor identifica intrusul și îl vor înlătura. Educatorea cere copiilor să spună ce probă le-a plăcut mai mult. Aceasta le mulțumește pentru hărnicia și bunătatea lor și îi invită să participe la momentul de tranziție.

Tranziție: „Micul gândăcel stă în copăcel/Și numără 1,2/Hai și tu în rând cu noi”

„Ce ați zice dacă ne-am face și noi o fermă, chiar aici în clasă? Pentru că nu putem aduce animale adevărate, eu vă propun să ne facem propria fermă.” Este momentul când la **DOS (activitate practică)**, preșcolarii vor realiza un animal domestic-oița, lipind imaginile. Momentul imediat următor este **intuirea materialelor de lucru** (copiii vor fi rugați să descrie materialele). **Explicarea modului** de lucru (voi demonstra modul de lucru pe etape, atrăgând atenția asupra faptului că trebuie să lucreze frumos, îngrijit și să-și aștepte rândul). Voi executa cu preșcolarii exerciții de **încălzirea mușchilor mici ai mâinii**: „La fermă a început ploaia.”

Urez copiilor „Spor la lucru!”, apoi se trece la realizarea temei. Voi urmări modul de executare a lucrărilor, stimulând, ajutând și îndrumând copiii.

Tranziție: „Tic-tac, tic-tac, este ora de jucat”

Fermierul Tache este foarte fericit pentru că l-am ajutat și ne propune un joc, care sigur o să vă placă (**ALA 2: Activități liber alese – activități recreative și de relaxare**). În continuare vor derula un joc distractiv intitulat „Puișori, veniți la mama!”. Copiii primesc insigne cu pui și unul primește o mască de găină. Ei vor fi așezați în cerc. În fața lor la o distanță corespunzătoare stă mama cloșcă care păzește puii (scăunelele). La comanda „Puișori, veniți!”, puii trebuie să vină și să ocupe câte un scaunel imitând zborul și glasul puilor-piu!piu!și se așează fiecare într-un cuib. Se pune cu un cuib mai puțin pentru a rămâne un pui fără cuib. Cel care rămâne fără cuib trece în față și execută o poruncă solicitată de alt copil: mersul iepurașului, săritură ca mingea, să mimeze o pisică...etc. Câștigă copilul care rămâne în cuib până la final !

Ziua se va încheia cu dansul animăluțelor din fermă !

La finalul zilei ,le voi mulțumi copiilor pentru că au fost atât de harnici și atenți pe tot parcursul zilei și vor fi recompensați baloane și medalii.

Pentru a oferi copiilor momentul de mișcare de care au nevoie, educatoarea îi îndrumă spre curtea grădiniței, unde vor juca un joc distractiv: „Cursa animalelor”.

Tranziție: „1, 2, 1, 2, faceți toți la fel ca noi / 1, 2, 1, 2, mergem toți în pas vioi”. Copiii sunt împărțiți în două echipe. Vor parcurge un traseu, imitând caii și iepurii, iar primul care va ajunge lângă educatoarea va câștiga.

Pentru a se relaxa dar și pentru a se încălzi, copiii sunt invitați pe pernuțe pentru a asculta povestea „O zi la fermă”. La finalul poveștii, copiii discută cu educatoarea despre cele întâmplate în poveste: fie răspund liber, fie sunt ajutați să răspundă cu întrebări de sprijin.

După ce copiii participă la momentul de literație, vor povesti fermierului care au fost cele mai frumoase activități ale zilei. Preșcolarii își petrec timpul rămas jucându-se împreună, după care se pregătesc de plecare.

CALCULATORUL – INSTRUMENT EDUCATIV ATRACTIV ȘI EFICIENT

Prof. Fănică Daniel
Școala Gimnazială Cândești
Loc. Cândești, jud. Buzău

Programele/softurile educaționale și interactive pe suport electronic sunt cele mai complexe materiale/ auxiliare didactice care pot prezenta foarte aproape de realitate diferite fenomene, procese, evoluții, modificări sau tehnici din întregul domeniu al artei, științei și cunoașterii.

În societatea contemporană se observă un fenomen foarte interesant în ceea ce privește legătura între progresul științei și învățământ. Această legătură nu este nouă, ea s-a manifestat în toate epocile și civilizațiile și a constatat în transmiterea în cadrul lecției a progreselor științei și tehnicii. Ceea ce face interesantă această conexiune, în prezent, este prezența calculatorului și utilizarea lui în organizarea instruirii, în conducerea învățământului sau în cercetarea pedagogică.

Astfel, s-a născut o nouă metodă didactică, intitulată generic instruirea asistată de calculator (I.A.C.). Aceasta metodă modernă încadrată de Ioan Cerghit în categoria metodelor de raționalizare a învățării și predării, asigură o mai bună colaborare între cadru didactic și elev, ducând transformarea primului în moderator sau îndrumător al activității de învățare.

Instruirea asistată de calculator îi oferă elevului posibilitatea de a învăța prin cercetare, prin descoperire, de a interacționa și de a răspunde la diverși stimuli vizuali sau auditivi. Calculatorul oferă un set variat de informații, de întrebări sau probleme, prezentate sub formă sonoră sau vizuală, prin texte, imagini fotografice, imagini video animate, desene sau grafice. Calculatorul este un mediu interactiv, care menține atenția și motivația elevului treze, indiferent de gradul de dificultate.

Din experiența didactică, am constatat că prin utilizarea calculatorului în procesul instructiv-educativ, se pot obține rezultate bune și foarte bune cu elevii printr-o învățare activ-participativă. Am urmărit ca metodele de predare-învățare-evaluare folosite să conducă la cercetare și creație, la dorința elevilor de a cunoaște și a investiga în acest scop, la creșterea randamentului școlar.

În folosirea calculatorului în procesul instructiv-educativ, eficiente și atrăgătoare s-au dovedit a fi soft-urile educaționale. Acestea sunt programe proiectate pentru a fi folosite în procesul de predare – învățare – evaluare, fiind un mijloc de instruire interactiv, care oferă posibilitatea de individualizare. Folosirea de materiale didactice complexe: cărți, programe interactive, hărți, diagrame, desene, planșe, mulaje, proiecții sau realitatea înconjurătoare atrag INTERESUL tinerilor pentru a descoperi cât mai mult despre o anumită materie. Dintre acestea, programele/softurile educaționale și interactive pe suport electronic sunt cele mai complexe materiale/ auxiliare didactice care pot prezenta foarte aproape de realitate diferite fenomene, procese, evoluții, modificări sau tehnici din întregul domeniu al ARTEI, ȘTIINȚEI ȘI CUNOAȘTERII.

După funcția pedagogică pe care o pot îndeplini softurile educaționale în cadrul unui proces de instruire, ele pot fi clasificate astfel: de exersare, de prezentare interactivă de noi cunoștințe, de prezentare a unor modele/fenomene reale (simulare), de testare a cunoștințelor, de dezvoltare a unor capacități sau aptitudini prin În folosirea calculatorului în procesul instructiv-educativ, eficiente și atrăgătoare s-au dovedit a fi soft-urile educaționale. Acestea sunt programe proiectate pentru a fi folosite în procesul de predare – învățare – evaluare, fiind un mijloc de instruire interactiv, care oferă posibilitatea de individualizare. Este realizat în funcție de anumite cerințe pedagogice (conținut specific, caracteristici ale grupului țintă, obiective comportamentale și anumite cerințe tehnice : asigurarea unei interacțiuni individualizate, a feedback-ului secvențial și a evaluării formative). În cazul utilizării software-ului educațional în cadrul procesului instructiv-educativ, în secvențele de lecție care se pretează la abordarea diferențiată a elevilor se impune alegerea strategiei didactice, a scenariului didactic asociate cu formarea și perfecționarea cadrelor didactice. În acest context putem considera eficientă o activitate proiectată pornind de la o evaluare corectă a resurselor (umane și materiale), care implică elevii în vederea realizării unei sarcini înțelese și acceptate de aceștia și în

care intensitatea și durata efortului solicitat să fie raportată atât la vârsta și potențialul lor biopsihic cât și la curba efortului.

În acest sens, specificul organizării și prezentării conținutului științific cu ajutorul calculatorului, constă în repartizarea pe secvențe a conținutului, care este asigurată de programul încredințat calculatorului. Secvența, ca unitate de conținut este dimensionată atât informațional cât și temporal. Secvențializarea conținuturilor trebuie să urmeze demersul logic cognitiv al disciplinei de învățământ. Ca mijloc de predare, calculatorul poate fi utilizat în cadrul lecțiilor de comunicare de noi cunoștințe, de recapitulare, consolidare și evaluare. În felul acesta elevii au posibilitatea să vizioneze o expunere concretă și clară a cunoștințelor, pot să aibă pe ecran imaginea unor fenomene sau procese simulate pe calculator.

Atractivitatea lecțiilor desfășurate pe baza unor soft-uri educaționale se datorează graficii deosebite, modului de abordare a noțiunilor teoretice prin asocieri cu exemple din viața reală. Bazându-se pe caracterul atractiv și antrenant al jocului didactic, îl putem folosi cu succes și la scoaterea din impas a elevilor ce înregistrează rezultate mai slabe la învățătură. Softurile educaționale acționează favorabil asupra acestora, crescându-le performanțele, căpătând încredere în capacitățile lor, siguranță și promptitudine în răspunsuri, deblocând astfel potențialul creator al acestora. Dacă softul educațional a fost ales cu discernământ și este accesibil grupei de elevi pe care o vizăm, succesul este garantat.

Testele prezente la sfârșitul lecțiilor sau la sfârșitul unei unități de învățare permit elevului, pus în fața propriului calculator să-și verifice nivelul de cunoștințe acumulate. De asemenea el este pus în fața faptului de a lua decizii referitor la modul de rezolvare a diverselor situații problematice create, poate să-și clarifice unele nelămuriri, pe loc, fără a adânci latura critică a necunoașterii. În urma utilizării instruirii asistate de calculator prin folosirea unor soft-uri educaționale rezultatele au fost mulțumitoare în sensul că în urma evaluării la clasele experiment s a obținut o medie pe clasă mai mare față de clasele martor.

Având în vedere că o parte din elevi folosesc calculatorul în special în scopuri recreative (pentru jocuri, vizionarea de filme, audierea melodiilor sau comunicarea prin chat), utilizarea soft-urilor educaționale în procesul de învățământ îi poate conștientiza că prin intermediul calculatorului pot acumula informații practice și chiar îi poate motiva să realizeze aplicații proprii prin care să pună în valoare cunoștințele acumulate și să-și dezvolte spiritul inventiv și creator.

Cele evidențiate mai sus scot în evidență faptul că utilizarea calculatorului în activitățile instructiv-educative este necesară și că într-o societate modernă, bazată pe schimbări rapide, pe descoperiri numeroase, este util și eficient ca un astfel de instrument să fie omniprezent. Însă, nu se pledează pentru renunțarea la metodele învățământului tradițional, mai ales în cazul primilor ani de educație în școli, când influența personală a educatorului rămâne determinantă, totuși utilizarea tehnologiilor moderne, a softurilor educaționale reprezintă o necesitate a procesului educativ la particularitățile individuale ale fiecărui elev, care trebuie confirmate.

BIBLIOGRAFIE

1. Noveanu E. - *Impactul formativ al utilizării AeL în educație*, Centrul pentru Inovare în Educație, 2004;
2. Miclea M, *Psihologie cognitivă*, Editura Gloria, Cluj- Napoca, 2000;
3. Miron Ionescu, Ioan Radu, *Didactica Modernă*, Editura Dacia, Cluj- Napoca, 2004

DISEMINARE CURS "INCLUSIVE CLASSROOM THROUGH ICT" , ÎN CADRUL PROIECTULUI ERASMUS+

Prof. Geantă Liliana Elena
Școala Gimnazială Teasc

În timpuri noi, moderne, activitatea cadrelor didactice trebuie adaptată și revizuită conform noilor cerințe în domeniu, conform noilor generații de copii, născuți în era tehnologiei. Fie că suntem încântați sau nu prea de acest lucru, lumea este într-o schimbare continuă, iar atitudinea conservatoare nu ne este de mare ajutor.

Odată cu noua provocare de desfășurare a activităților educaționale cu copiii în mediul virtual, online, și noi, ca profesori am avut nevoie de o reorganizare, o regândire a modalităților de desfășurare a activităților. Știm că atât pentru școlari, cât și pentru cadrele didactice acest lucru nu a fost un lucru ușor de realizat.

Dacă în general munca unui profesor se rezumă la activitatea concretă cu copiii, în diferite contexte, situații de viață noi, acest lucru nu mai este posibil din cauze independente de noi. Astfel, munca noastră cea de toate zilele cu copiii, ajunge să se desfășoare din spațiul concret, fizic, în cel virtual. Fie că ne face plăcere acest lucru, sau nu, este nevoie de acceptare și toleranță, încredere în faptul că toate lucrurile într-o zi se vor așeza la locul lor. Cu siguranță, în ceea ce privește cadrele didactice, fiecare cadru didactic s-a străduit să țină pasul cu noile cerințe și să-și dezvolte, perfecționeze abilitățile de muncă cu calculatorul, laptopul sau alte gadgeturi care să-i ofere o nouă abordare a activităților educative .

În perioada 18.02. 2023 – 26.02.2023, am participat în Cipru, Larnaca, la cursul "**Inclusive classroom through ICT**" –curs organizat de Asociația EDU2GROW în cadrul proiectului de formare profesională în domeniul școlar ERASMUS+.

În cele 9 zile de curs "Non – formal for inclusion" am aprofundat următoarele module: culture and interculturality, inclusion tools, audio and video-digital stories, outdoor blogs, digital methodology, evaluation.În aceste zile am învățat cum să utilizăm și să folosim diferite aplicații:

1. **Kahoot!** sau modul simplu de realizare a testelor, stârnește competitivitatea și are pentru elevi un feed-back imediat ce afișează un podium al câștigătorilor. Un test clasic este mai puțin așteptat, nu este de evitat, dar acesta este mai potrivit pentru secvența de retenție și transfer de cunoștințe din lecție. Kahoot! poate fi folosit la începutul orei pentru verificarea cunoștințelor anterioare, în timpul lecției pentru a verifica gradul de atingere a unui obiectiv sau la sfârșitul orei pentru a vedea dacă lecția și-a atins scopul. Este, ca la orice aplicație, greu până realizezi o bază de date, în acest caz de teste, apoi chiar poate fi folosit și zilnic. Ceea ce este important este că poți vedea progresul clasei, progresul fiecărui elev, în funcție de ceea ce urmărești ca profesor.

2. **Mentimeter** este o aplicație care permite utilizatorilor să creeze prezentări și să primească feedback în timp real la cursuri, întâlniri, conferințe și alte activități de grup.

Aplicația este de tip web și se bazează pe lucrul în cloud și conexiunea la internet, astfel că cerințele impuse pentru folosirea acesteia în cadrul unei lecții se reduc la: un calculator standard pentru profesor pentru rularea aplicației, un proiector, iar elevii pot aduce și folosi propriile lor dispozitive digitale (BYOD), metodă tot mai îndrăgită de elevi. Aplicația poate fi accesată de pe orice browser instalat pe un desktop, laptop, tablet sau telefon inteligent, nefiind nevoie de instalarea niciunei aplicații. Deși studiile arată că folosirea telefoanelor inteligente de elevi, în cadrul orelor poate avea un impact negativ asupra atenției acestora, când sunt folosite în alte scopuri (Brenner, 2015), alte cercetări (Jürgen, 2018) indică faptul că încurajarea elevilor să folosească telefoanele în cadrul unor momente ale lecției pentru a face brainstorming (creând un nor de cuvinte) sau să răspundă la întrebări, transformă o problemă într-o oportunitate. Alte studii indică faptul că deoarece aplicația Mentimeter valorifică și promovează anonimatul, elevii sunt mai încrezători și pot adresa

mai multe întrebări. O prezentare de tip Mentimeter nu este foarte diferită de o prezentare clasică, în ce privește modul de organizare al informațiilor (text, imagini), însă poate include diverse tipuri de întrebări precum: întrebări cu alegere multiplă, întrebări cu alegerea imaginii, întrebări deschise, sau de tip Clasament ce permite elevilor să ordoneze/clasifice elemente. De asemenea, se mai pot introduce : - Nor de cuvinte – ce permite elevilor să descrie ce gândesc într-un singur cuvânt; - Balanța – ce permite elevilor să își împărtășească opinia pe o anumită problemă folosind o scală.

3. Google Lens este capabil să clasifice și să recunoască elementele încadrate cu camera unui smartphone sau a unei tablete și să propună rezultate de căutare. Mai mult decât atât, Google Lens este capabil să recunoască meniul dintr-un restaurant și să ofere informații la preparatele și băuturile care îl compun. Spre exemplu, dacă încadrezi o farfurie cu un anumit fel mâncare vei afla rețeta, iar prin încadrarea unui cocktail vei primi informații detaliate despre ingredientele respectivei băuturi

Ce informații obții cu Google Lens? În cazul în care fotografiezi: îmbrăcăminte și produse de uz casnic – găsești produse similare și locuri de unde le poți cumpăra; coduri de bare – folosește un cod de bare pentru a găsi informații despre un produs, cum ar fi locuri de unde îl poți achiziționa; o carte de vizită – salvează numărul de telefon sau adresa în agendă; o carte – obține un rezumat și citește recenziile; un pliant sau un panou de eveniment – adaugă evenimentul în calendar; un reper sau o clădire – vezi date istorice, programul de lucru și multe altele; o piesă dintr-un muzeu – citește detaliile despre artist; o plantă sau un animal – află mai multe informații despre specii și rase. De asemenea, cu ajutorul Google Lens poți traduce texte în timp real în toate limbile disponibile în aplicație Google Translate.

4. Cu această aplicație asociată **Jamboard**, puteți răsfoi, vedea și trimite articole Jam create de dvs. și de colegii de echipă. Jamboard este o tablă digitală cu ajutorul căreia până și echipele aflate la distanță pot să schițeze idei și să le salveze în cloud, astfel încât acestea să poată fi accesate de pe orice dispozitiv.

5. Un alt instrument este **crossword labs** (rebusuri online). Cu ajutorul acestui instrument putem crea rebusuri ,dupa ce le-am creat le putem salva in format Word, PDF sau imprima pe foi A4

6. CANVA, platforma de design grafic și editare cu o mulțime de funcții.

Crescută în popularitate foarte mult datorită aplicației care este foarte ușor de folosit, Canva ne poate ajuta zi de zi la orice creații avem nevoie – de la felicitări tematice, la cărți de vizită și postări specifice pentru canalele social media.

Ce putem face în CANVA:

- **Infografice**

Infograficul este acea reprezentare vizuală a unor informații sau date, asemănător cu tabelele și diagramele dar mai evoluat, mai atractiv și mai complex din punct de vedere vizual și informațional.

Din fericire, Canva știe exact ce este un infographic, așadar e simplu să găsești un model care să te inspire. Poți doar să-ți transpui propriul text în șablonul ales și gata. Iar dacă scrii ”infografic” în secțiunea ”crează un design” primești mai multe opțiuni (infografic de afaceri, de educație, CV infographic etc). Atât de simplu!

- **Video-uri**

Un videoclip este un scurt film, cu caracter artistic sau publicitar. În funcție de tipul de prezentare, este bine să nu fie un video prea lung. În Canva, poți edita durata unui clip și poți modifica fiecare pagină a prezentării cu text și imagini proprii. Dacă alegi un model prestabilit, diferite video-uri tematice sunt disponibile pentru editare și personalizare.

- **Felicitări**

Ce poate fi mai fain decât să creezi o felicitare colorată și plină de emoție? Partea bună este că o poți imprima direct din Canva, pe carton sau orice tip de hârtie. Odată intrat în designul Felicitare, în partea stângă sub opțiunea de Șabloane și Încărcări, ai Fotografii, ceea ce înseamnă că poți să-ți

faci propria felicitare personalizată de la zero, o fotografie tematică peste care adaugi textul dorit. La Text găsești o mulțime de combinații de fonturi care se pot mula perfect pe felicitarea ta.

7. KineMaster este cel mai bun Editor Video și Video Maker pentru videografi mobili, cu funcții puternice de editare video:

Doar câteva atingeri pentru a decupa videoclipul, a îmbina videoclipuri, a adăuga efecte, a adăuga imagini, a adăuga muzică și a adăuga text. Realizați instantaneu videoclipuri uimitoare. KineMaster face mai ușor ca niciodată crearea de vloguri, prezentări de diapozitive, colaje video și videoclipuri cu ecran verde. În plus, o bibliotecă uriașă de muzică, efecte sonore, autocolante și șabloane video îi ajută pe pasionații de editare video să-și dezvolte rapid experiența de editare video

Mai jos vom descrie pe scurt platforma wordwall.net, care ne permite crearea unor jocuri, activități interactive pentru copii, ținând cont de particularitățile de vârstă și de cunoștințele copiilor

8. Wordwall poate fi utilizat pentru a crea activități atât interactive, cât și imprimabile. Cele mai multe dintre șabloanele noastre sunt disponibile atât în versiunea interactivă, cât și imprimabilă.

Cele interactive sunt redactate pe orice dispozitiv activat pentru web, precum computer, tabletă, telefon sau tablă interactivă. Pot fi redactate individual de către elevi sau coordonate de profesori, iar elevii ajung pe rând în fața clasei.

Cele imprimabile pot fi imprimate direct sau descărcate ca fișier PDF. Ele pot însoți activitățile interactive sau cele independente.

Acestea includ șabloane clasice familiare, ar fi Chestionarul și Cuvintele încrucișate. Avem, de asemenea, jocuri în stil arcade, precum Maze Chase și Airplane, și există instrumente de gestionare a clasei, ar fi Planul de locuri.

9. Editorul video *Wondershare Filmora* este un software multifuncțional care vă permite să creați, editați și partajați videoclipul.

UTILIZAREA TIC ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE

Prof. înv. primar Gorun Mariana Emilia

Învățător: Stroe Elena

Școala Gimnazială "Înv. M. Georgescu " Celaru

Utilizarea calculatorului în procesul de învățământ devine o necesitate în condițiile dezvoltării accelerate a tehnologiei informației. Pentru noile generații de elevi, deja obișnuiți cu avalanșa de informații multimedia, conceptul de asistare a procesului de învățământ cu calculatorul este o cerință intrinsecă.

Calculatorul este perceput pe rând, ca o jucărie, o unealtă, o resursă de informații.

A intrat deja în obișnuința zilnică utilizarea calculatorului, pentru comunicare, informare, instruire.

Conceptul de asistare a procesului de învățământ cu calculatorul include:

- predarea unor lecții de comunicare de cunoștințe;
- aplicarea, consolidarea, sistematizarea noilor cunoștințe;
- verificarea automată a unei lecții sau a unui grup de lecții.

Numită de unii ca "inovația tehnologică cea mai importantă a pedagogiei moderne", instruirea asistată de calculator (IAC) contribuie la eficiența instruirii, este un rezultat al introducerii treptate a informatizării în învățământ.

Interacțiunea elev-calculator permite diversificarea strategiei didactice, facilitând accesul elevului la informații mai ample, mai logic organizate, structurate variat, prezentate în modalități diferite

de vizualizare. De fapt, nu calculatorul în sine ca obiect fizic, înglobând chiar configurație multimedia, produce efecte pedagogice imediate, ci calitatea programelor create și vehiculate corespunzător, a produselor informatice, integrate după criteriile de eficiență metodică în activitățile de instruire.

Modernizarea pedagogică implică deci, existența echipamentelor hardware (calculator), a software-ului (programelor) și a capacității de adaptare a lor, de receptare și valorificare în mediul instrucțional.

Numită și « inovația tehnologică cea mai importantă a pedagogiei moderne », instruirea asistată de calculator – IAC – contribuie la eficiența instruirii, este un rezultat al introducerii treptate a informatizării în învățământ.

Calculatorul poate fi utilizat în procesul de predare – învățare de către profesor și elev în scopul intermediării activității de predare interumană ce are loc între cei doi poli educaționali : profesor și elevi.

Învățământul programat permite două modalități de programare pedagogică :

- Programare liniară (tip Skinner)
- Programarea ramificată (tip Crowder)

În „Dicționarul de pedagogie contemporană” se regăsesc următoarele principii, ce stau la baza instruirii programate :

- ❖ **Principiul participării active și independente a elevului ;**
- ❖ **Principiul pașilor mici ;**
- ❖ **Principiul progresului gradat ;**
- ❖ **Principiul întăririi imediate a răspunsului;**
- ❖ **Principiul ritmului individual de studiu;**
- ❖ **Principiul răspunsurilor corecte ;**
- ❖ **Principiul repetiției.**

Metoda instruirii programate dezvoltă propriile sale principii, valabile la nivel strategic în orice variantă de organizare cibernetică a învățării, într-o structură liniară sau ramificată :

- **Principiul pașilor mici – se referă la divizarea materiei în unități de conținut, care asigură elevului șansa reușitei și a continuității în activitatea de predare – învățare – evaluare ;**
- **Principiul comportamentului activ – vizează dirijarea efortului elevului în direcția selecționării, înțelegerii și aplicării informației necesare pentru elaborarea unui răspuns corect;**
- **Principiul evaluării imediate a răspunsului – înseamnă întărirea pozitivă sau negativă a comportamentului elevului în funcție de reușita sau nereușita în îndeplinirea sarcinii de învățare corespunzătoare fiecărui « pas ».**

Reușita acestei metode, în varianta sa liniară, ramificată sau combinată, depinde de calitatea mijloacelor didactice necesare pentru proiectarea și realizarea activității de predare – învățare – evaluare în spiritul principiilor cibernetice și pedagogice evocate anterior: *manualele programate și mașinile de instruire*. În toate situațiile, însă, rolul profesorului rămâne determinant.

1.1 Avantajele și dezavantajele instruirii asistate de calculator

Această metodă depinde nu numai de calitatea calculatorului ci și de condiția pedagogică asumată la nivelul programelor elaborate special pentru :

- **Conștientizarea valorii interactive a informației alese ;**
- **Sistematizarea rapidă a unui volum mare de informații ;**
- **Difuzarea eficientă a unor informații esențiale solicitate de un număr ridicat de participanți la actul didactic ;**
- **Individualizarea reală și completă a actului învățării, adaptabilă la ritmul fiecărui elev prin „asistență pedagogică imediată, realizată/realizabilă de/prin calculator ;**
- **Stimularea capacității profesorului de a deveni un adevărat educator :ghid și animator, evaluator și îndeosebi formator preocupat de cultivarea atitudinilor superioare”**

În instruirea asistată de calculator rolul esențial revine educatorului. Pe lângă o serie de avantaje, această modernă și eficientă formă de învățare are și anumite limite :

- ✓ **Individualizarea excesivă a învățării duce la negarea dialogului elev-profesor și la izolarea actului de învățare în contextul său psihosocial ;**

- ✓ Segmentează și atomizează prea mult materialul de învățat;
- ✓ Duce prea mult la „tutelare, ”dirijând pas cu pas activitatea mentală a subiectului și, prin aceasta, împiedicându-l să-și dezvolte capacitățile creatoare.

1.2 Modalități de utilizare a calculatorului electronic în procesul de predare – învățare – evaluare

Calculatorul oferă posibilități reale de individualizare a instruirii. El nu este doar un mijloc de transmitere a informației ci poate oferi programe de învățare adaptate conduitei și cunoștințelor elevului.

Realizarea unei *metodologii* care să facă eficientă asistarea procesului de învățământ cu calculatorul a solicitat folosirea instrumentelor *psihopedagogiei*. Conceptul de *asistare a procesului de învățământ cu calculatorul* include :

- Predarea unor lecții de comunicare de noi cunoștințe ;
- Aplicarea, consolidarea, sistematizarea noilor cunoștințe;
- Verificarea automată a unei lecții sau a unui grup de lecții ;
- Verificarea automată a unei discipline școlare sau a unei anumite programe școlare.

Utilizarea calculatorului în procesul de învățământ devine din ce în ce mai importantă (chiar indispensabilă) deoarece :

- Are loc o informatizare a societății;
- Mediile de instruire bazate pe informatică oferă un puternic potențial educativ.

Activitățile școlare care pot fi realizate de către elevi cu ajutorul calculatorului ca instrument de lucru sunt următoarele:

1. realizarea sau analiza unui document scris, de orice natură (referat, portofoliu), cu ajutorul unui editor de text;
2. prezentarea informației sub formă grafică sau realizarea unor desene;
3. efectuarea unor calcule numerice în scopul formării deprinderilor de calcul, de prelucrare a unor date;
4. realizarea și utilizarea unor baze de date;
5. învățarea unui limbaj de programare;
6. laborator de chimie asistat de calculator;
7. realizarea unor modele spațiale a particulelor studiate (atomi, ioni, molecule, rețele atomice, ionice, moleculare).

1.2.1 Calculatorul – instrument didactic

Din acest punct de vedere remarcăm mai multe modalități de apariție a calculatorului în demersul didactic :

❖ Utilizarea calculatorului pentru tehnoredactarea computerizată a documentelor școlare cum ar fi cele care reprezintă rezultate ale proiectării didactice la nivel micro, adică : planificări, proiecte de unități de învățare, proiecte de lecție, cât și a unor documente de evidență școlară cum ar fi cele legate de prezența la anumite activități didactice sau notarea evoluției elevilor la activitățile de verificare și evaluare a cunoștințelor ;

❖ Utilizarea calculatorului ca mijloc de predare în cadrul lecțiilor de comunicare de noi cunoștințe, de recapitulare sau a prelegerilor în care calculatorul poate reprezenta suport al unor sinteze, imagini, figuri ce pot fi proiectate în scopul transmiterii de cunoștințe. În felul acesta elevii au posibilitatea să vizioneze o expunere concretă și clară a teoremelor, pot să aibă pe ecran imaginea unor fenomene sau procese simulate pe calculator ;

❖ Realizarea unor calcule numerice, mai mult sau mai puțin complicate, în scopul formării deprinderilor de calcul sau al eliberării de etapa calculatorie în rezolvarea unor probleme, prelucrarea unor date ;

❖ Realizarea unor *bănci de date*, adică stocarea de informații dintr-un domeniu oarecare într-o modalitate care să permită ulterior regăsirea informațiilor după anumite criterii ;

❖ Învățarea unui limbaj de programare ;

❖ Realizarea unor laboratoare asistate de calculator

1.2.2 Calculatorul – mijloc didactic

Acceptând ideea civilizației informatice trebuie admisă și aceea a instruirii în spiritul interesului pentru informație (aceasta fiind privită ca resursa cea mai de preț a omenirii, neconsumabilă și conștientizată doar de puțin timp ca resursă naturală). Deci informația a devenit un element al infrastructurii și aceasta a determinat apariția unui fenomen important : *comanda socială* a societății impune tot mai mult însușirea unei cât mai largi culturi generale informatice. Adică, luând în seamă necesitățile automatizării, robotizării, cibernetizării pe scară largă a proceselor economice rezultă imperativul familiarizării, încă de pe băncile școlii cu modul de lucru și cu facilitățile oferite de tehnica de automatizare.

Se diferențiază mai multe *nivele de asimilare* a calculatorului în învățământ :

⇒ Nivelul inițierii și acomodării (ciclul primar și gimnazial) ;

⇒ Nivelul aprofundării și exersării (ciclul liceal) ;

⇒ Nivelul dezvoltării de aplicații cu grad înalt de complexitate (ciclurile universitar și postuniversitar)

În literatura de specialitate se disting două moduri, nu neapărat exclusive de intervenție a computerului în instruire :

□ Direct – când computerul îndeplinește principala sarcină a profesorului, adică predarea ;

□ Indirect – computerul funcționează ca manager al instruirii.

Intervenția directă a computerului se poate face printr-un *soft educațional* și este descrisă de termenul *Instruire Asistată de Calculator, IAC*.

Intervenția indirectă constă în utilizarea computerului pentru controlul și planificarea instruirii în care calculatorul preia o parte din sarcinile profesorului :

□ Prezintă elevului obiectivele de atins și părțile componente ale cursului ;

□ Atribue sarcini de lucru specifice din manualul sau caietul de lucru asociat cursului respectiv ;

□ Atribue secvențe IAC pentru diverse teme ;

□ Administrează teste pentru a determina progresul elevului în raport cu directivele prestabilite ;

□ Înregistrează și raportează rezultatele obținute la teste pentru elev sau profesor ;

□ Prescrie, în funcție de rezultatele la un test diagnostic, ce secvență va studia în continuare un anumit elev.

Posibilitățile mediilor bazate pe computer în ceea ce privește tratamentul, înregistrarea și regăsirea informației vor determina introducerea în practica pedagogică a situațiilor în care elevul va dobândi cunoștințe și competențe în mod autonom, în conformitate cu interesele și aspirațiile proprii, prin intermediul unor instrumente informatice.

Bibliografie

1. C. Opreșor – Despre învățarea asistată de calculator și softul educațional;
2. C. Opreșor – Instruirea asistată de calculator – definiție și caracteristici;
3. C. Opreșor – Teoria și metodologia instruirii – Instruirea Asistată de Calculator;
4. Gabriela Moise – Modele de instruire asistată de calculator din generația a cincea;
5. I. Neacșu – Instruire și învățare;
6. Internet

PROIECT DIDACTIC

Prof. Grigoraș Marcel,
Liceul Tehnologic De Electronică Și Telecomunicații, “Gheorghe Mârzescu” - Iași

A. REPERE GENERALE

Clasa: a V-a

Disciplina: Informatică și TIC

Subiectul lecției: Aplicație în Scratch

Tipul lecției: de consolidare și sistematizare

Durata lecției: 50 minute

Locul de desfășurare: laboratorul de informatică

B. COMPETENȚE SPECIFICE

- Utilizarea eficientă a unor componente software;
- Implementarea unui algoritm care conține structurile alternativă și repetitive într-un mediu grafic interactiv;
- Manifestarea creativă prin utilizarea unor aplicații de construire a unor jocuri digitale.

C. COMPETENȚE DERIVATE

- Să utilizeze instrumentele oferite de aplicația Scratch;
- Să introducă personajele, decorul;
- Să utilizeze blocurile de mișcare;
- Să folosească corect evenimentele și aspectele ce survin în crearea codului.

D. RESURSE DIDACTICE NECESARE

Resurse materiale: calculatoare, proiector, tablă, cretă

Resurse logice: aplicația Scratch online

Resurse procedurale: conversația, observarea, exercițiu, problematizarea

Metode de evaluare:

- Chestionare orală
- Verificarea produselor rezultate

Forme de organizare a clasei: activitate frontală, activitate individuală.

Webografie: <https://youtu.be/ZnLcwxu6cw0>

E. STRUCTURA LECȚIEI PE SECVENȚE DE INSTRUIRE

Moment organizatoric

- Efectuarea prezenței elevilor și consemnarea absențelor
- Captarea atenției elevilor prin anunțarea modului de desfășurare a lecției

Reactualizarea cunoștințelor

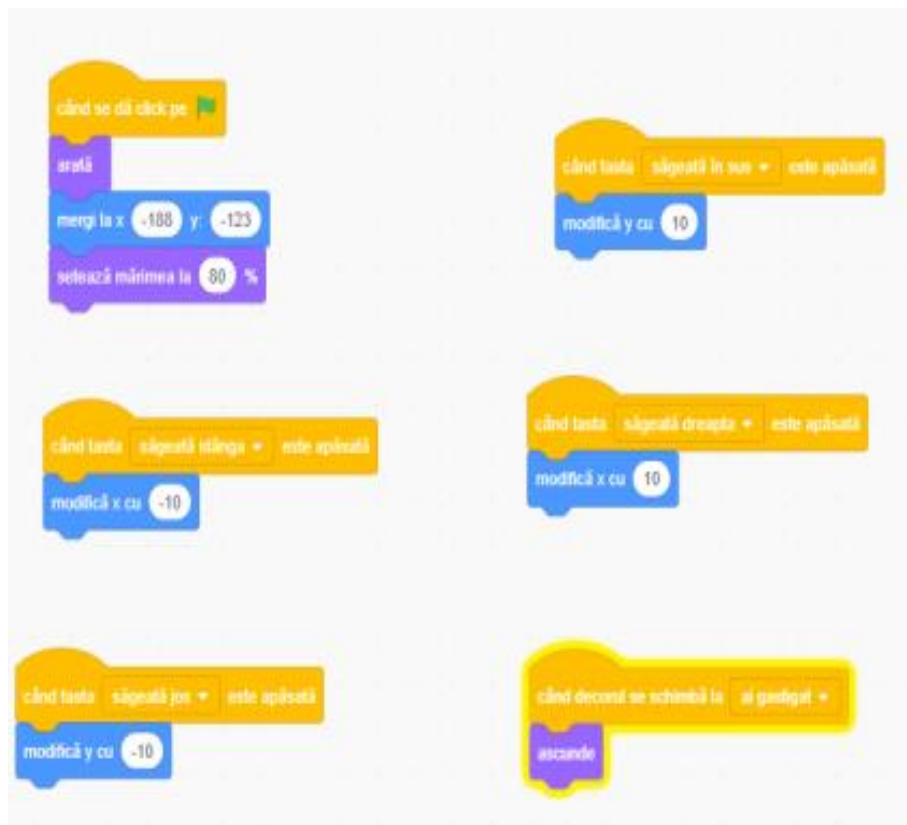
- Ce este Scratch?
- Care sunt elementele ferestrei Scratch?

Lecția propriu-zisă

Tema noastră în Scratch este crearea unui joc inspirat din desenul animat Tom și Jerry. Din acest motiv l-am numit Pisica și Șoricelul. Ideea jocului e simplă: șoricelul se deplasează în toate direcțiile aleator, iar pisica trebuie să-l prindă de 5 ori pentru a câștiga. Deplasarea pisicii o va face utilizatorul folosind tastele săgeți.

Ok și acum la treabă.

- deschidem un proiect nou apăsând butonul **Creează**;
- partajăm acest proiect (Partajează);
- alegem personajele principale, deoarece pisica este deja pe ecran alegem de la personaje șoricelul (mouse 1);
- ca decor alegem Witch house (sau ce doriți voi);
- construim și al doilea decor care să-mi spună că jocul s-a terminat.



Să scriem programul – începem cu personajul pisică că este mai simplu:

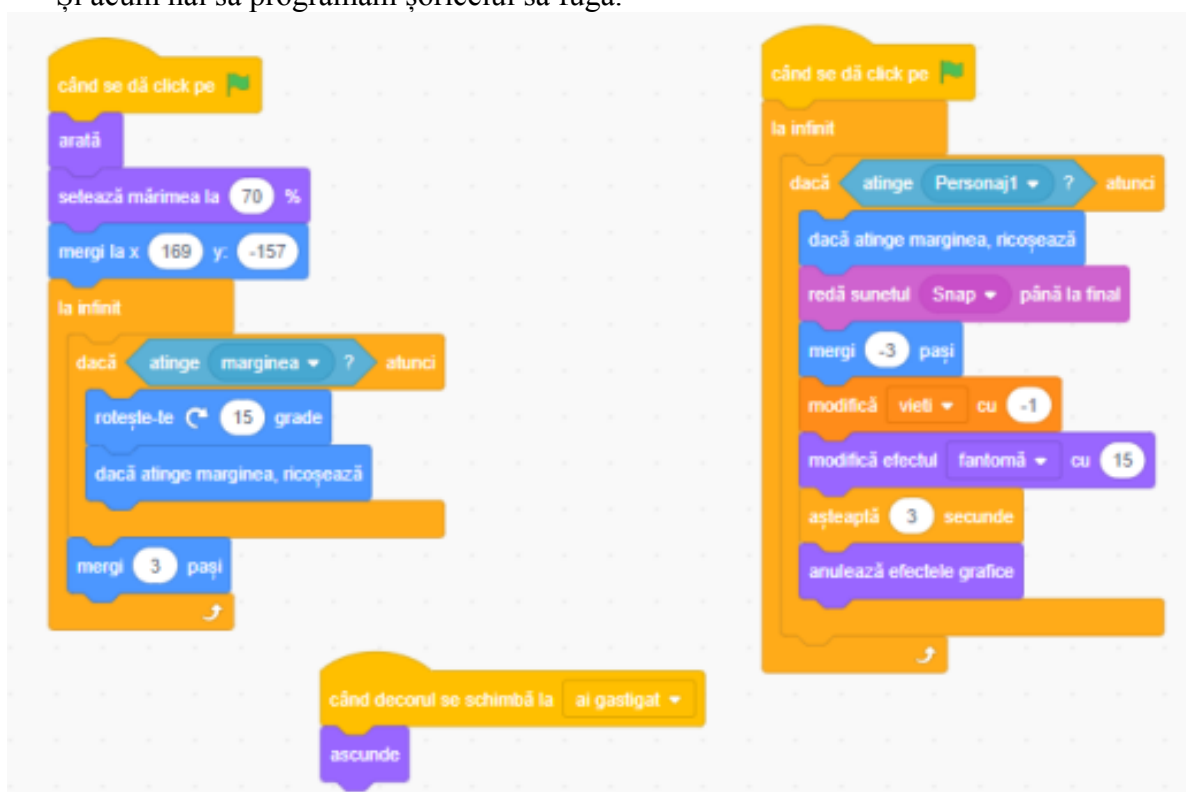
- folosim ca bloc de pornire stegulețul verde;
- fixăm poziția pisicii și deoarece vedem că este cam mare o fixăm la 80%;
- deplasarea o realizăm folosind blocurile de deplasare / mișcare pe orizontală și verticală;
- deoarece dorim ca pisica să dispară când se termină jocul folosim cele două blocuri arată/ascunde.

Schimbarea decorului la final se face astfel:

- clic pe decor și programăm;
- blocul de pornire **stegulețul verde**;
- stabilim ca decor de pornire Witch house;
- creăm o variabilă **vieți** pentru care stabilim valoarea inițială 5 (șoarecele are 5 vieți);
- folosim instrucțiunea decizională **dacă** pentru schimbarea decorului;
- pentru schimbarea decorului încorporăm **dacă** într-o instrucțiune repetitivă **la infinit**.



Și acum hai să programăm șoricelul să fugă.



- blocul de pornire **stegulețul verde**;
- fixez locul de pornire pentru șoricel și îl micșorez la 70%;
- punem la infinit să meargă 3 pași și dacă atinge marginea să ricoșeze ;
- facem separat cazul de întâlnire cu pisica;
- punem la infinit că dacă se atinge să se audă un sunet că s-au întâlnit, de asemenea păstrăm deplasarea și ricoșarea ca să nu se blocheze, modificăm viețile cu -1;
 - deoarece nu dorim să-i ia mai mult de o viață la o întâlnire vom folosi un efect de fantomă pentru șoricel cu un timp de așteptare de 3 secunde ca să aibă timp să se îndepărteze după care anulăm efectul;
 - deoarece dorim ca șoarecele să dispară când se termină jocul folosim cele două blocuri arată/ascunde.

Și acum să vedem ce a ieșit. După cum vedeți jocul funcționează. Sigur el nu este un joc de nivel ridicat dar este foarte util pentru deprinderea de lucru cu blocurile de mișcare, instrucțiunii de decizie, instrucțiunii repetitive **la infinit**, crearea unei variabile și nu în ultimul rând al deprinderii de lucru cu personaje, decoruri și sunete. Sigur el poate fi îmbunătățit dar las acest lucru să-l faceți voi, bineînțeles după ce reușiți și voi să-l creați în această formă.

Exemplu: măriți viteza șoarecelui...

Concluziile profesorului

- se relevă elementele esențiale;
- se fac precizări care să evite neclaritățile;
- se notează elevii vizați.

TIC – ÎN PROCESUL INSTRUCTIV-EDUCATIV

prof. înv. primar Gugu Niculina Mirela
Școala Gimnazială Radovan

În contextul societății moderne actuale, datorită faptului că întreaga lume tinde să se transforme într-o societate informațională, apare nevoia ca, încă de la cele mai fragede vârste, copiii să fie pregătiți pentru un contact benefic cu lumea în care trăiesc, prin intermediul calculatorului.

Utilizarea calculatorului în școală nu trebuie să fie limitată doar la un anumit domeniu, de exemplu informatica; calculatorul trebuie să-și găsească loc și în cadrul altor discipline, într-un mod rațional și bine gândit!

Lumea contemporană reprezintă o permanentă și inedită provocare pentru educație.

Existența fiecărui individ în parte, ca și a întregii societăți în ansamblul ei, capătă deci un ritm din ce în ce mai alert, devine tot mai marcată de necesitatea cunoașterii rapide, complete și corecte a realității înconjurătoare, pentru ca luarea deciziilor să fie făcută ferm, oportun și competent. Aceasta conduce inevitabil la creșterea volumului de informații, ce trebuie analizat, la necesitatea stocării și prelucrării acestora, deci la necesitatea utilizării calculatorului în activitatea didactică.

Un prim avantaj îl constituie chiar faptul că elevii, chiar și cei din ciclul primar, fiind deja familiarizați cel puțin cu utilizarea internetului și a mediilor de socializare, pot fi, în principiu, convinși să le utilizeze și în activitatea școlară. Internetul, spațiu virtual labirintic, vine spre noi cu bune și cu rele. Ca adulți, reușim, probabil, mult mai ușor să evităm anumite capcane ale bombardamentului cu informații disparate, haotice și care necesită efort de ordonare. Integrarea TIC în activitatea didactică, din această perspectivă, poate avea un dublu avantaj: pe de o parte, permite accesul rapid la informații, pe de altă parte, contactul cu aceste informații poate fi orientat într-o manieră constructivă și eficientă de documentare și adesea îl preferă consultării unei bibliografii tradiționale (cărți, studii, reviste etc). Rolul profesorului este important aici în formarea elevilor în direcția selectării judicioase și critice a surselor pe care le au la dispoziție. Faptul că elevul înțelege că nu orice informație găsită pe internet este valoroasă, ci numai cea care răspunde unei teme, unor ipoteze de lucru sau ca dovadă în susținerea unor argumente este adevăratul câștig al întâlnirii dintre tehnologie și educație. Ce câștigă elevul? Plăcerea explorării, urmată de dezvoltarea capacității de analiză, selectare, combinare și sintetizare a datelor obținute. Obișnuința de a verifica o informație folosind mai multe surse poate dezvolta elevilor deprinderea de a gândi critic și de a rezolva autonom o problemă.

De exemplu, la ciclul primar, TIC poate fi valorificat cu preponderență la orele de științe când se pot prezenta copiilor într-un mod atrăgător și captivant anumite filmulețe, documentare, ilustrații, experimente care să stimuleze și să satisfacă nevoia de cunoaștere, descoperire, informare. Să nu mai spun de faptul că, conform noului curriculum, toate conținuturile aferente programelor școlare trebuie predate folosind strategiile tehnologiei moderne. Auxiliarele școlare sunt digitale și acest lucru ne încurajează să utilizăm aproape la fiecare oră calculatorul, videoproiectorul sau alte mijloace tehnice care să faciliteze și să asigure buna funcționare a procesului instructiv-educativ. Copiii prezintă un mai mare interes față de școală, față de conținuturi deoarece modul în care sunt prezentate informațiile ce urmează a fi însușite de către aceștia le captează atenția și le dezvoltă dorința de descoperire, de cunoaștere și experimentare.

Unul dintre dezideratele școlii actuale îl reprezintă dezvoltarea competențelor de lucru prin colaborare și TIC-ul poate fi integrat și aici cu succes. De exemplu, site-ul E twinning, ca parte a programelor Comenius, oferă posibilitatea realizării unor proiecte între școli din toate colțurile Europei, pentru toate categoriile de vârstă și pe teme dintre cele mai diverse. Toate activitățile se desfășoară în spațiul virtual care utilizează instrumente variate precum blogurile, chat-ul, prin care elevii pot intra ușor în legătură cu alți elevi, din alte țări, lărgindu-și astfel orizontul cultural și de cunoaștere.

Un aspect deosebit de important îl reprezintă avantajele pe care TIC-ul le are în sprijinul educațional al elevilor cu CES, fie că vorbim despre cei cu dificultăți de învățare, fie despre cei cu

tulburări de comportament sau cu diferite dizabilități. De exemplu, având la clasă un elev cu grave deficiențe vizuale, de un real folos a fost faptul că am putut realiza cu ușurință documente de lucru cu caracterele și dimensiunile care să-i asigure o bună receptare. Eu, personal, am avut la clasă un copil cu autism, care nu avea capacitatea de a relaționa eficient cu cei din jur datorită anumitor tulburări de personalitate pe care le avea, dar, ori de câte ori, utilizam mijloacele TIC, în special la orele de muzică și mișcare, reușea să se cupleze cu noi și să se implice în activitatea pe care o desfășuram în momentul respectiv. De asemenea, în cazul unor clase eterogene, TIC-ul mi-a oferit posibilitatea realizării mult mai facile a unor documente de lucru adaptate nevoilor și ritmurilor diferite ale elevilor.

Se poate spune că integrarea resurselor TIC în educație este benefică și duce la o creștere a performanțelor școlare, cu condiția ca elevii să posede cunoștințe de utilizare a calculatorului. Calculatorul nu trebuie să fie doar un instrument pentru a prezenta conținuturile existente într-o altă manieră, ci trebuie să ducă la modificarea modului de gândire și stilului de lucru la clasă al profesorilor, cristalizate în secole de învățământ tradițional, în care eram prea puțin preocupați de personalitatea și de posibilitățile elevului.

În concluzie pot spune că, pentru a realiza un învățământ de calitate și pentru a obține cele mai bune rezultate trebuie să folosim atât metodele clasice de predare, învățare, evaluare cât și metodele moderne, printre care putem să menționăm TIC. Dacă se dorește un proces educațional de calitate și rezultate de succes este foarte important să îmbinăm metodele tradiționale cu cele moderne, însă, să nu uităm că, ținând cont de particularitățile, cerințele societății, cât și de caracteristicile elevilor “noii generații”, mijloacele TIC nu trebuie să lipsească din proiectarea didactică și din activitatea de predare-învățare-evaluare.

Bibliografie:

- Istrate, Olimpius – *Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație* în *Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual*, Ediția a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare, Editura Universității din București, 2010
- Miron Ionescu, Ioan Radu, “Didactica modernă”, Editura Dacia, Cluj- Napoca, 2004
- <http://iteach.ro/experiencedidactice/avantajele-integrarii-tic-in-activitatea-didactica>

INFLUENȚA UTILIZĂRII CALCULATORULUI ASUPRA DEZVOLTĂRII PERSONALITĂȚII PREȘCOLARILOR

**Prof. înv. preșcolar: Halip Viorica Rodica Școala Gimnazială George Voevidca,
GPN ”Floare de colț” Câmpulung Moldovenesc**

În sistemul de învățământ informatizarea a început să se generalizeze, fiecare unitate de învățământ fiind dotată cu calculatoare, cadrele didactice preocupându-se de învățarea cu ajutorul calculatorului.

Calculatorul, mijloc modern și inteligent reprezintă o necesitate a prezentului și a viitorului, valențele formative ale calculatorului fiind multiple: le dezvoltă copiilor atenția, gândirea logică și creativă, interesul pentru cunoaștere; le cultivă încrederea în forțele proprii, copiii participând la propria formare.

Folosind calculatorul în activitatea instructiv-educativă, strategiile de lucru cu copiii se schimbă, se reînnoiesc tehnologiile de predare-învățare, acestea având o funcție didactică fundamentală.

Prin utilizarea calculatorului se stimulează capacitatea de învățare inovatoare, se dezvoltă abilități de investigare științifică, se întărește motivația copiilor în procesul de învățare, se introduce un stil cognitiv eficient, independent, se asigură un feed-back permanent, activitatea putându-se

reproiecta în funcție de secvența anterioară. Preșcolarii cu deficiențe sunt ajutați să se integreze mai ușor în procesul educațional și în societate.

Utilizarea calculatorului de către preșcolari reprezintă o modalitate de învățare prin joc.

Calculatorul face parte din spațiul virtual al copilului, punându-l în situația de a găsi soluții rapide la problemele ce apar, devoltându-i comunicarea nonverbală, posibilitatea de a se adapta schimbărilor; copilul capătă experiență cognitivă și de exprimare, dreptul la șanse egale de educație.

Utilizarea calculatorului are efecte pozitive, fiind un extraordinar stimulent intelectual și psiho-motoriu, prin intermediul lui copilul putând rezolva o varietate de cerințe.

Calculatorul le stimulează copiilor gândirea logică, le dezvoltă procesele psihice de cunoaștere prin stabilirea de raționamente transductive-analogice, rezolvarea de sarcini în timp foarte scurt, își însușesc algoritmi simpli de lucru.

Preșcolarii își dezvoltă un stil cognitiv aparte, independență, creativitate tehnică, cultură virtuală; copilul este pus în situația de a învăța prin efort propriu trezindu-i-se dorința de autodepășire.

Învățarea asistată de calculator se poate utiliza în mai multe împrejurări:

a) utilizând calculatorul ca mijloc demonstrativ în fața copiilor; pot fi ilustrate elemente din natură (obiecte, fenomene), intuiește imaginea unor simboluri (cifre, litere, semne de circulație, etc), ilustrează situații problemă, derulează șiruri de imagini.

b) copilul este utilizatorul, comunică direct cu acesta prin intermediul tastaturii; folosește litere, cifre, simboluri, teste de comandă.

Utilizând programul PAINT, fiecare copil își poate crea un fișier unde realizează desene cu elemente mai simple sau mai complexe, în funcție de capacitățile de creație și deprinderile pe care le are. Cu ajutorul acestui program copiii pot utiliza opțiunile din baza de mediu a calculatorului: forme geometrice, „foarfece”, „radieră”, „găleata cu vopsea”, etc.

Jocurile de orientare tip labirint, pe calculator, ajută copiii să-și îmbunătățească coordonarea oculo-motorie, viteza de reacție, folosirea tastelor de deplasare stânga-dreapta, jos-sus, etc.

Aplicația CLIP ART-îi ajută pe copii să însereze imagini pe ecran (căței, flori, fluturi, copii, etc); reușind să găsească tastele cu litere inițiale sau finale din cuvântul ce denumește obiectul prezentat aceștia reușesc să asocieze sunetele cu literele corespunzătoare, să compună și să descompună cuvinte, să-și scrie propriul nume, să identifice pe ecran semne de punctuație, învață că scrierea transmite mesaje, etc.

Folosind aplicațiile pentru copii, cu ajutorul calculatorului, se efectuează rezolvarea de exerciții, se compun și se rezolvă probleme, adunări și scăderi cu una, două unități, în limitele 1-10 și apoi 1-20.

Respectând coduri (ex. colorarea unui spațiu împărțit în diverse forme, cu anumite culori), copiii obțin anumite desene. Se poate lucra și în grupuri mici, fiecare copil colorând spațiile ce-i revin, dezvoltându-se în acest fel spiritul competitiv, rapiditatea în gândire și acțiune, concentrarea atenției, spiritul de observație, capacitatea de a lucra în echipă, etc.

Lucrul cu ferestrele, selectarea de imagini, inserarea lor în documente deschise, rezolvarea de algoritmi simpli demonstrează că preșcolarii au deprinderi și abilități de utilizare rapidă a calculatorului, chiar și cunoștințe în limba engleză.

Jocurile didactice, cu ajutorul calculatorului, pun copilul în situația de a rezolva sarcini mai ușor, îi creează emoții pozitive prin prezentarea de imagini cadru, melodii, responsabilizare, trăirea sentimentului că rezolvă singur o sarcină; învățarea devine activă, se creează o relație de comunicare interactivă: computer-copil.

Copilul acționează fără constrângeri, cu ajutorul calculatorului, fiind prezentată mișcarea imaginilor, culori diferite, dialogul, spiritul de joc, etc., factorii inhibitori dispar, copilul acționând fără constrângeri.

Gândirea copilului este marcată de rigoarea științifică a raționamentelor logice prezentate cu ajutorul calculatorului.

Învățarea cu ajutorul calculatorului este interactivă, vie, animată, dezvoltând cultura virtuală a copiilor. Se consolidează abilități de investigare, li se dezvoltă copiilor creativitatea și interesul de

investigare; le sunt stimulate capacități de învățare, li se întărește motivația de a face descoperiri științifice(învățarea prin descoperire),de a-și însuși cunoștințe.

Jocurile desfășurate pe calculator sunt interactive, copilul fiind încurajat să încerce din nou, dacă a greșit.

În mediul virtual comunicarea primește alte sensuri și nu este limitată de spațiul fizic al sălii de grupă și nici de programul din grădiniță.

Educatoarea creează un conținut didactic în conformitate cu nivelul de vârstă, cu competențele digitale pe care le posedă.

Realizarea de activități didactice on-line presupune structurarea informațiilor, selectarea unor conținuturi adecvate, atractive pentru copii, selectarea unor surse informaționale utile, o proiectare on-line adecvată; implicarea activă a copiilor în activitățile on-line, consilierea copiilor și părinților prin activități on-line, feed-back pozitiv pentru educatoare-copii-părinți.

Prin intermediul mediului virtual trebuie să se încerce și transmiterea de emoții; materialele prezentate de educatoare să fie estetice și atractive, să existe o dinamizare a imaginilor, sunetelor, să fie în conformitate cu posibilitățile de înțelegere a preșcolarilor, să conțină și să se activeze prin intermediul lor elemente de joc, fiind un stimulent real pentru copii, să trezească interesul real al copiilor pentru activitate, durata activităților să fie adecvată.

Folosind metoda învățarea asistată de calculator, remarcăm faptul că se produce „a doua alfabetizare”, care trebuie să înceapă la vârstele timpurii, copilul reușind prin intermediul jocului, nu numai să învețe, ci și „învață să învețe”.

Prin intermediul mediului virtual se diversifică demersul didactic, se abordează creativ conținuturile și metodologia didactică la noi cerințe, interactivitatea își crește valoarea, metodele de evaluare își sporesc calitatea.

Material bibliografic

1. Grațian, „Primii pași în lumea calculatoarelor”, Editura Sigma Plus, Deva,2001;
2. MECT, Curriculum pentru învățământul preșcolar, 2008;
3. TEHNE, Centrul pentru Inovare în Educație. Impactul formativ al utilizării AEL în educație. București,2004;
4. Neacșu, I., Metode și tehnici de învățare eficientă. Editura Militară, București, 1990;
5. Oprea, C. L. „Strategii didactice interactive”. Editura Didactică și Pedagogică, București, 2007.

UTILIZAREA TIC ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

Prof. Ignat Maria Claudia
Școala Gimnazială “Avram Iancu” Târnăveni

PROIECT DIDACTIC

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială “Avram Iancu” Târnăveni

Disciplina: Informatică și TIC

Data:

Profesor: Ignat Maria Claudia

Clasa a VI-a A

Unitatea de învățare: Prezentări electronice în Power Point

Tema: Formele predefinite în Microsoft Power Point

Tipul lecției: verificare și fixare a cunoștințelor

Locul de desfășurare: laboratorul de informatică

Durata lectiei:50 min

Competențe generale: Dezvoltarea deprinderilor moderne de utilizator

Competențe specifice:

- Realizarea unor aplicații practice

Obiective operaționale

Obiective psihomotorii:

- O1: să deschidă aplicația Microsoft PowerPoint
- O2: să insereze diapozitive noi
- O3: să modifice forma diapozitivului curent
- O4: să modifice aspectul unui diapozitiv
- O5: să completeze diapozitive
- O6: să insereze imagini
- O7: să facă formatare la nivel de caracter, paragraf
- O8: să formateze obiecte grafice
- O9: să aplice efecte de animație și de tranziție într-o prezentare
- O10: să insereze elemente de navigare
- O11: să ruleze o prezentare

Resurse:

Timp: 50 minute

Materiale: caiet de notițe, calculatoare

Procedurale:

- ✓ Metode de comunicare orală
 - ☒ Conversația
- ✓ Metode de acțiune
 - ☒ Exercițiul
- ✓ Procedee de instruire
 - ☒ Conversația în etapa de fixare a cunoștințelor
 - ☒ Învățarea prin descoperire dirijată
- ✓ Forme de organizare a activității
 - ☒ Individuală
- ✓ Metode de evaluare
 - ☒ Probe orale
 - ☒ Verificare scrisă și practică

Material bibliografic de specialitate:

☞ Manualul „Tehnologia informației – Informatică – Tehnologii asistate de calculator” pentru clasa a 10 –a liceu, Voicu, A.E., Șova, R.A., Editura All Educational, București, 2001

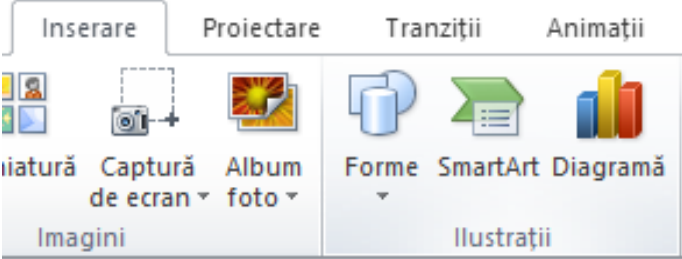
☞ “Didactica predării informaticii”, Masalagiu C., Asiminoaei I., Editura Polirom, București, 2004;

☞ “Evaluarea progresului școlar – de la teorie la practică”, Stoica I., Editura Humanitas Educational, 2003;

☞ “Metode de învățământ”, Cerghit I., Editura Polirom, 2006.

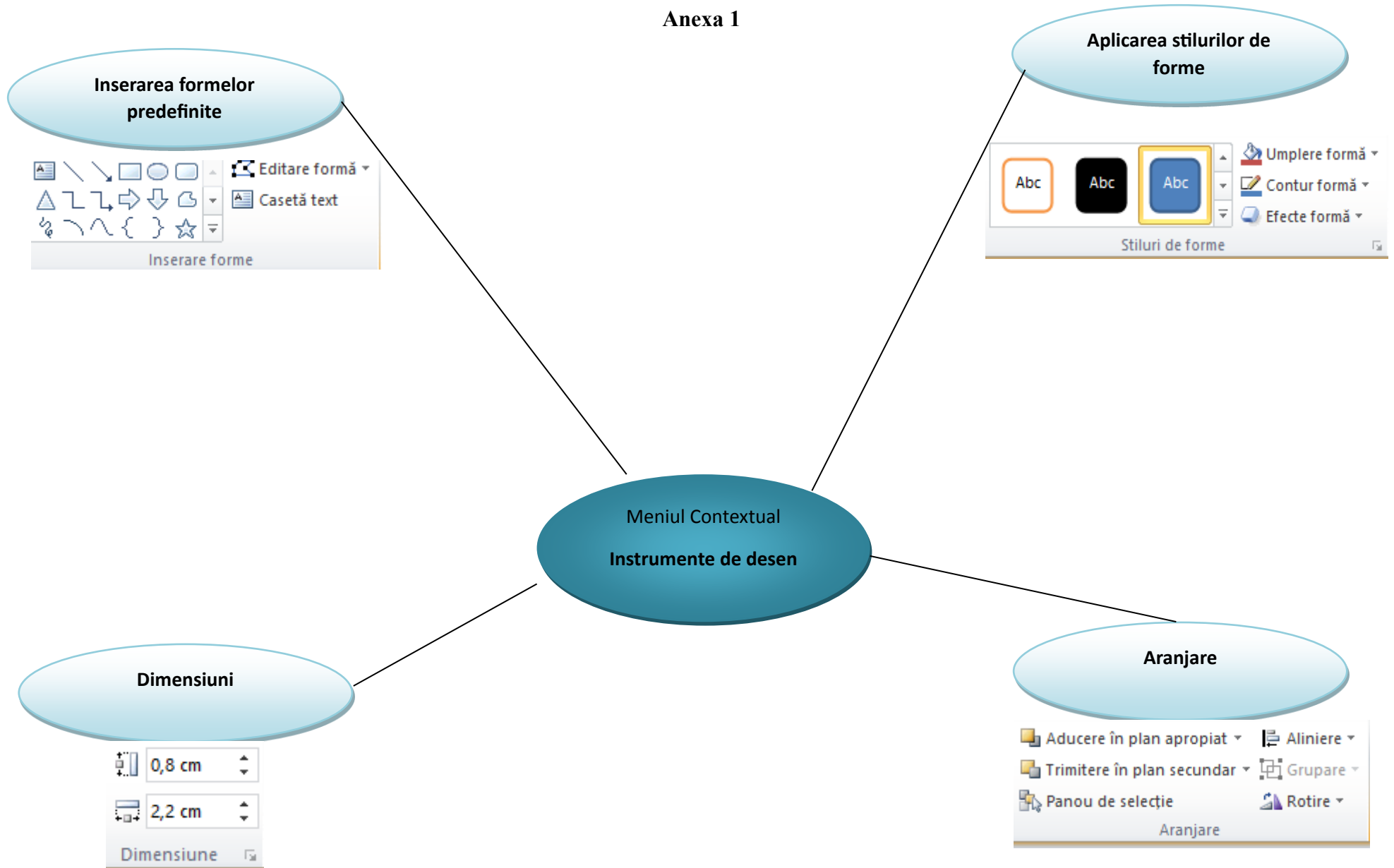
STRATEGIA DIDACTICĂ

Etaplele lecției	Activitate desfășurată de:		Metode	Evaluare																																																																																																																																							
	profesor	elevi																																																																																																																																									
Moment organizatoric. (2 min)	Verifică prezența, notează absențele și organizează clasa în vederea desfășurării activității. Verifică existența materialului didactic. Precizează modul de desfășurare al lecției.	Se pregătesc pentru oră. Prezentarea conținutului ce urmează a fi verificat și forma de evaluare.	<i>Conversația</i>																																																																																																																																								
2. Captarea atenției (8 min)	Prezintă elevilor modul de desfășurare a orei. Profesorul propune un joc de cuvinte, ce conține termeni studiați la lecțiile precedente. La rezolvarea jocului se obține numele Filei din care se inserează formele predefinite 1. Programul _____ este o componenta a pachetului 2 Power Point este o aplicație prin care se pot crea _____ electronice 3. O prezentare este compusă dintr-un șir de _____ 4. Rularea unei prezentări? 5. Se aplică întregului slide efecte de _____ 6. Se aplică textelor, imaginilor și altor obiecte din slide-uri _____	Elevii găsesc soluțiile definițiilor propuse <table style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding-right: 5px;">1</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">P</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">O</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">W</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">R</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">P</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">O</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px; color: red;">I</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">N</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">T</td><td></td> </tr> <tr> <td style="padding-right: 5px;">2</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">P</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">R</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Z</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px; color: red;">N</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">T</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Ă</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">R</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">I</td><td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px; color: red;">3</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">S</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">L</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">I</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">D</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">U</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">R</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">I</td> </tr> <tr> <td style="padding-right: 5px;">4</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">X</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">P</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">U</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">N</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px; color: red;">E</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">R</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px; color: red;">5</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">T</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px; color: red;">R</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">N</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Z</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">I</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Ț</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">I</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px; color: red;">6</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">N</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">I</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">M</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Ț</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">I</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">I</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px; color: red;">7</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">F</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">O</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px; color: red;">R</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">M</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">T</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">R</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px; color: red;">8</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">T</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px; color: red;">E</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">X</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">T</td><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">E</td><td></td><td></td> </tr> </table>	1	P	O	W	E	R	P	O	I	N	T		2	P	R	E	Z	E	N	T	Ă	R	I										3	S	L	I	D	E	U	R	I	4	E	X	P	U	N	E	R	E																		5	T	R	A	N	Z	I	Ț	I	E												6	A	N	I	M	A	Ț	I	I										7	F	O	R	M	A	T	A	R	E												8	T	E	X	T	E			Conversația frontală Situatia problemă met. ciorchinelui	Orală
1	P	O	W	E	R	P	O	I	N	T																																																																																																																																	
2	P	R	E	Z	E	N	T	Ă	R	I																																																																																																																																	
								3	S	L	I	D	E	U	R	I																																																																																																																											
4	E	X	P	U	N	E	R	E																																																																																																																																			
									5	T	R	A	N	Z	I	Ț	I	E																																																																																																																									
											6	A	N	I	M	A	Ț	I	I																																																																																																																								
									7	F	O	R	M	A	T	A	R	E																																																																																																																									
											8	T	E	X	T	E																																																																																																																											

	<p>7 Slide-urile pot conține: _ imagini diagrame, tabele si alte obiecte</p> <p>8. Orice modificare aplicată textului se numește _____</p>			
<p>3.Verificarea cunoștințelor (10 min)</p>	<p>1.Din ce filă se inserează formele predefinite?</p> <p>2.Ce conține meniul contextual Instrumente desen?</p> <p>3.Ce conțin aceste grupuri ?</p>	<p>Răspund la întrebări oral:</p> <p>1. Formele predefinite se inserează din Fila Inserare</p>  <p>2. Meniul contextual Instrumente Desen conține următoarele grupuri:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inserare forme - Stiluri de forme - Stiluri WordArt - Aranjare - Dimensiune <p>3. Opțiuni pentru inserarea unei forme automate, grupare, ordonare, rotire, aliniere, încadrare în jurul textului, schimbarea formei automate, umplerea cu culoare, imagine, textură a formelor, editarea unui text în formele predefinite, etc</p> <p>Elevii răspund pe rând la întrebări și completează ciorchinele barei de desenare Anexa 1</p>		
<p>4.Fixarea cunoștințelor și asigurarea</p>	<p>Realizarea cu ajutorul formelor automate, a culorilor de umplere, de contur, a</p>	<p>Elevii urmăresc cu atenție profesorul și realizează fișa de lucru</p>	<p>- Explicația; - Conversația euristica;</p>	<p>Frontală practică</p>

<p>feedbackului (30 min)</p>	<p>combinații de forme, a grupării elementelor, o vază cu flori. Profesorul urmărește:</p> <ul style="list-style-type: none"> - efectuarea sarcinilor de lucru și corectitudinea rezolvării acestora; - capacitatea elevilor de a realiza sarcinile trasate <p>Profesorul le prezintă câteva modele realizate în Microsoft Power Point - Anexa 2 Profesorul urmărește:</p> <ul style="list-style-type: none"> - efectuarea sarcinilor de lucru și corectitudinea rezolvării acestora Anexa 3; - capacitatea elevilor de a realiza sarcinile trasate <p>Se vor face aprecieri individuale și colective asupra activității desfășurate, elevii care au rezolvat sarcinile de lucru în timpul orei sunt notați.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Instruirea prin mijloace vizuale; - Observarea dirijata; - Demonstrația prin efectuarea de experiențe; - Demonstrația cu ajutorul calculatorului; - Efectuarea de exerciții si aplicații. - Învățarea cu ajutorul calc <p>Turul galeriei</p>	
-------------------------------------	--	--	---	--

Anexa 1



Anexa 2



Anexa 3
Barem de notare

I. Respectarea cerințelor 35p

- | | |
|---|-----|
| 1. Minim 3 diapozitive | 5p |
| 2. Primul diapozitiv: titlu, numele elevului, clasa, școala | 5p |
| 3. Fundal + tranziție | 10p |
| * Se scade 2p pentru fiecare slide care nu respectă cerința
(1p fundal + 1p tranziția) | |
| 4. Fiecare obiect cu animație | 10p |
| * Se scade 2p pentru fiecare slide care nu respectă cerința | |
| 5. Rularea în mod automat | 5p |
- II. Utilizarea corectă a formelor predefinite: desenarea lor, aplicarea culorii (imagini, texturii) pentru interior, a culorilor pentru contur, grosime linie, gruparea elementelor, editarea formelor 20p**
- * Se scade 4p pentru fiecare greșeală întâlnită

III. Estetica prezentării 35p

- | | |
|--|-----|
| 1. Text fără greșeli | 5p |
| * Se scade 1p pentru fiecare greșeală întâlnită | |
| 2. Timp de rulare astfel încât textul să fie vizibil în cadrul animațiilor | 10p |
| * Se scade 2p pentru nerespectare | |
| 3. Obiecte așezate adecvat (vizibile și nesuprapuse la prezentare) | 5p |
| * Se scade 1p pentru fiecare greșeală întâlnită | |
| 4. Animații adecvate | 5p |
| * Se scade 1p pentru fiecare situație | |
| 5. Aspectul general al prezentării (punctajul nu va fi acordat dacă desenele nu respectă cerințele sau fișierul nu a fost salvat cu numele elevului) | 10p |

Oficiu 10p

Total 100 puncte

„FLUTURELE”

PROIECT DE ACTIVITATE DIDACTICĂ

Prof. Mirela ILIE
Grădinița nr.69, sector 3, București

GRUPA: Mare 1

EDUCATOARE: Prof. Mirela ILIE

TEMA ANUALĂ DE STUDIU: Cu ce și cum exprimăm ceea ce simțim?

TEMA PROIECTULUI: ”Portretul primăverii”

TEMA SĂPTĂMÂNII: ”Mama-i cântec/mama-i floare”

TEMA ZILEI: ”Daruri pentru mama”

DOMENIUL EXPERENȚIAL: Domeniul estetic și creativ (DEC)

CATEGORIA DE ACTIVITATE: Activitate artistico-plastică

TEMA PLASTICĂ: pata plastică

SUBIECTUL PLASTIC: "Fluturile"

MODALITATEA DE REALIZARE: pictură în culori calde și reci

TIPUL ACTIVITĂȚII: consolidare de priceperi și deprinderi plastice

DIMENSIUNI ALE DEZVOLTĂRII:

1. A1. Motricitate grosieră și motricitate fină în contexte de viață familiare;
2. C3. Activare și manifestare a potențialului creativ;

COMPORTEMENTE VIZATE:

1. A 1.1. Își coordonează mușchii în desfășurarea unor activități diversificate, specifice vârstei;
2. C 3.2. Demonstrează creativitate prin activități artistico-plastice;

SCOPUL ACTIVITĂȚII:

Stimularea expresivității și a creativității prin utilizarea tehnicilor de lucru specifice picturii, cu ajutorul tablei Smart.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE

Pe parcursul și la sfârșitul activității copiii vor fi capabili:

O1 - Să denumească culorile calde și reci;

O2 - Să utilizeze culorile calde și reci în vederea obținerii unei armonii cromatice;

O3 – Să aplice culoarea uniform, în concordanță cu suprafața de lucru;

O4 - Să aprecieze obiectiv lucrarea proprie și pe cele ale colegilor, pe baza criteriilor de evaluare anunțate de educatoare.

STRATEGII DIDACTICE

Metode și procedee: conversația, explicația, demonstrația, exercițiul

Mijloace și materiale didactice: Tablă Smart, creioane magnetice, laptop.

Forma de organizare: frontal, individual

LOCUL DESFĂȘURĂRII ACTIVITĂȚII: sala de grupă.

DURATA: 30 min

BIBLIOGRAFIE:

Curriculum pentru educație timpurie (a copiilor până la vârsta de 6 ani), M.E.N. – 2019

Maria, Cristea, "Metodica predării educației plastice în învățământul primar și preșcolar", editura Corint, București, 2019

DEMERSUL DIDACTIC

Nr. crt.	ETAPELE ACTIVITĂȚII	Ob. op.	CONȚINUTUL INSTRUCTIV-EDUCATIV	STRATEGII DIDACTICE			EVALUARE
				Metode și procedee	Mijloace și materiale didactice	Forma de organizare	
1.	Moment organizatoric		Se creează condițiile necesare unei bune desfășurări a activității: -aerisirea sălii de grupă; -pregătirea materialului demonstrativ și distributiv; -introducerea copiilor în sala de grupă.				
2.	Captarea atenției		Se va realiza prin introducerea unui copil fluture care își caută o floare să se	Conversația		Frontal	Observarea comportamentului copiilor

			odihnească, însă niciuna nu a vrut să-l primească, pentru că aripile sale nu au culoare. El a auzit că aici, în această clasă, copiii sunt harnici și buni la suflet și ar fi tare bucuros dacă îl vor ajuta și pe el.				
3.	Reactualizarea cunoștințelor	O1	Copiii vor identifica în clasă, pe baza indicațiilor primite, florile care au culorile calde și culorile reci . Fluturele va fi foarte încântat să știe că va fi ajutat.	Conversația	Fluturele Flori colorate	Frontal Individual	Observarea comportamentului copiilor
4.	Anunțarea temei și enunțarea obiectivelor		Îi voi anunța pe copii că astăzi vor aplica pata de culoare pe aripile „Fluturelui”, folosind culorile calde și culorile reci. Le voi preciza obiectivele: - Să aplice culorile calde sau culorile reci pe toată suprafața aripilor fluturelui, în funcție de echipa din care face parte fiecare; - Să respecte etapele de lucru și tehnica indicate; - Să-și exprime părerea cu privire la lucrările realizate de colegi.	Conversația Explicația		Frontal Individual	Observare sistematică
5.	Dirijarea învățării		Se prezintă copiilor fluturele model expus la tablă. Cu ajutorul educatoarei, copiii denumesc materialele de lucru: Tabla Smart, creionul magnetic, laptopul. Se trece la explicarea și demonstrarea temei plastice. Le voi explica copiilor ordinea și etapele de lucru, apoi le voi demonstra execuția acestora, astfel: - Se va începe cu colorarea aripilor de sus în jos; - Culoarea se va aplica pornind de la interior către exterior;	Conversația Explicația Demonstrația	Lucrarea model Tablou cu fluturi Copil cu aripi de fluture Tabla Smart	Frontal	Observarea sistematică

		<p>O2 - Ordinea așezării culorilor pe aripi se va realiza în funcție de creativitatea fiecăruia. Se prezintă copiilor criteriile de evaluare a lucrărilor:</p> <p>O3 - Să lucreze îngrijit; - Expresivitatea cromatică;</p> <p>Se vor executa exerciții de încălzire a mușchilor mici ai mâinilor prin următorul exercițiu: <i>„Învârtim mânuțele și bățem pălmuțele, Înoată, înoată ca un peștișor, Zboară, zboară, fluturașușor.</i></p> <p><i>Învârtim mânuțele și bățem pălmuțele Atingem degețelele unul câte unul, Închidem, deschidem, închidem pumnul.”</i></p> <p>După încălzirea musculaturii mâinilor, copiii din echipa Clopoțica vor desena fluturele în culori calde, iar cei din echipa Albăstrica vor desena fluturele în culori reci. Copiii vor folosi creioanele magnetice pentru a umple aripile fluturilor cu culori.</p> <p>Activitatea propriu-zisă se va realiza pe fond muzical adecvat. În timp ce copiii lucrează, se vor da indicații celor care întâmpină greutăți în realizarea temei.</p>	Exercițiul	Creion magnetic Laptop	Individual	Evaluare practic-aplicativă	
6.	Obținerea performanței	O4	După finalizarea lucrărilor se va realiza Turul galeriei la Tabla Smart. Câțiva copii vor fi solicitați să-și exprime părerea cu privire la realizarea lucrărilor, urmărind criteriile de evaluare amintite anterior: - Să lucreze îngrijit;	Conversația Explicația			Orală

			- Expresivitatea cromatică;				
7.	Evaluarea performanței		Se vor face aprecieri pozitive asupra modului de lucru și a realizării lucrărilor.	Conversația		Frontal	Orală
8.	Asigurarea retenției și a transferului		Un copil va preciza tema și subiectul plastic, apoi pe cântecul „Micul fluturaș apare” ne vom îndrepta spre cadourile oferite de Zâna Primăvara.	Conversația	Fluturi și flori pentru mama	Individual Frontal	Orală
9.	Încheierea activității		Activitatea se va încheia cu aprecieri globale și individuale asupra desfășurării activității.	Conversația		Individual Frontal	Aprecieri verbale

UTILIZAREA TIC ÎN CADRUL ORELOR DE MATEMATICĂ

Prof. Iroveanu Aura,
Liceul de turism și alimentație “Dumitru Moțoc” - Galați

Una din metodele moderne care este tot mai mult folosită atât în predarea matematicii, dar și a altor discipline este Instruirea asistată de calculator. Folosirea calculatorului în orele de matematică face învățarea matematicii mai atractivă, dar permite și obținerea unor rezultate mai bune în progresul de învățare a elevilor. Utilizarea calculatorului în procesul de învățământ devine o necesitate în condițiile dezvoltării accelerate a tehnologiei informației. Pentru noile generații de elevi, deja obișnuite cu avalanșa de informații multimedia, conceptul de asistare a procesului de învățământ cu calculatorul este o cerință intrinsecă.

Potențialul tehnologiilor informației și comunicării pentru îmbunătățirea predării și pentru eficientizarea învățării este uriaș, însă depinde de câțiva factori, capacitatea cadrului didactic de a le integra în activitatea didactică, de sprijinul și deschiderea întregului colectiv de profesori și de manageri școlari, precum și de resursele tehnologice disponibile. Infrastructura școlară asigură în proporție însemnată accesul la laboratorul cu computere și conectivitatea la internet. Existența softului educațional în școală ar putea fi o problemă ca și posibilitatea de timp sau spațiu de pregătire în cadrul școlii. Cadrele didactice găsesc totuși modalități complementare pentru nevoia de utilizare a computerului, mai ales că pregătirea lecțiilor se desfășoară preponderent în spațiul personal.

Din punctul meu de vedere, din ceea ce am constatat din experiența la clasă de-a lungul anilor, o contribuție semnificativă a integrării TIC în învățare este dezvoltarea competențelor cheie ale elevilor, cum ar fi transdisciplinaritate, interdependența pozitivă, responsabilitatea individuală, formarea și dezvoltarea capacităților sociale. Succesul grupului depinde de efortul depus în realizarea sarcinii de către toți membrii lui, fiecare membru al grupului își asumă responsabilitatea sarcinii primite și comunică unii cu alții pentru a rezolva exercițiile și problemele primite ca sarcină de lucru.

Integrând TIC în învățare, permitem accesul elevilor la cunoaștere științifică și tehnologii performante, colectarea de date pentru proiecte științifice și organizarea lor sub formă grafică, efectuarea de simulări și modelarea unor procese matematice.

Învățarea matematicii, de exemplu, trebuie privită atât din punct de vedere conceptual cât și ca o tehnică de calcul eficace. Studiul matematicii, mai mult ca la oricare altă disciplină, nu există în afara muncii individuale a elevului cu stiloul pe hârtie.

Matematica este una dintre cele mai vechi științe, are o istorie milenară din care putem oferi inspirat informații care să-i conducă într-un mod incitant pe elevi spre izvoarele însușirii experienței generațiilor anterioare, informații pe care, este adevărat, le putem găsi la un click distanță. Însă comunicarea orală are o mare flexibilitate putând să ofere discursului profesorului, în funcție și de calitățile oratorice ale acestuia, spontaneitate și putere de adaptare la specificul temei. Profesorul poate sesiza reacțiile spontane ale colectivului de elevi și-și poate adapta modalitățile de comunicare a informației pentru a atinge maximul obiectivelor propuse. Atunci când comunicarea se face la distanță sau prin intermediul unui ecran acest lucru este imposibil.

Prezența tehnologiilor informației și comunicării în cadrul lecției este de neconceput astăzi, dat în predarea matematicii, nu putem să renunțăm total la metodele clasice, ele dovedindu-și eficiența de-a lungul timpului.

Folosirea calculatorului în orele de matematică aduce un element de noutate în cadrul lecțiilor, prin construirea unor grafice de funcții sau prin parcurgere interactivă a unor secvențe de învățare. Un exemplu de folosire a calculatorului în cadrul orelor de matematică este folosirea aplicației Microsoft Excel la lecțiile de aplicații la trigonometrie.

În cadrul softului educațional, se pot favoriza rezolvarea de probleme, cercetarea experimentală, documentarea, demonstrația, simularea, brainstorming-ul, dezbaterile, jocurile didactice, aplicații sau sarcini practice.

O simplă enumerare a instrumentelor care se pot folosi cu succes la clasă începe cu programe utilitare ca MathType, CABRI, GEOGEBRA care oferă resurse digitale și software destinate învățării și predării matematicii, Google Sites (google.com/sites/help/intl/en/overview.html) un serviciu gratuit care permite crearea de site-uri după șabloane prestabilite, Teachertube (www.teachertube.com) care găzduiește o colecție de videoclipuri și materiale utile create de profesori în scopuri educaționale. Google Docs (www.google.com/google-d-s/hpp/hpp_ro_ro.html) este un instrument on-line pentru creare în colaborare de documente, foi de calcul, prezentări, chestionare. Permite formatare, încărcare de imagini, comentarii, tabele, formule. Padlet (padlet.com) este un soft cu ajutorul căruia putem crea un „avizier” virtual pe care pot fi postate scurte mesaje conținând text, imagini și legături.

Softuri deosebit de utile de testare, evaluare sunt Hot Potatoes (hotpot.uvic.ca), un ansamblu de aplicații gratuite pentru crearea de teste interactive, aplicații pentru teste cu răspuns multiplu, cu răspuns scurt, cuvinte încrucișate, formare de perechi, ordonare și completare de fraze și ProProfs (proprofs.com/quiz-school), un instrument gratuit pentru generare de teste online cu opțiuni variate de siguranță, notare, limitare în timp, afișare a statisticilor și care conține șase tipuri de teste și chestionare, în care pot fi incluse imagini sau videoclipuri.

Învățarea matematicii, de exemplu, trebuie privită atât din punct de vedere conceptual cât și ca o tehnică de calcul eficace. Studiul matematicii, mai mult ca la oricare altă disciplină, nu există în afara muncii individuale a elevului cu stiloul pe hârtie.

Matematica este una dintre cele mai „bătrâne” științe, are o istorie milenară din care putem oferi inspirat informații care să-i conducă într-un mod incitant pe elevi spre izvoarele însușirii experienței generațiilor anterioare, informații pe care, este adevărat, le putem găsi la un click distanță. Însă comunicarea orală are o mare flexibilitate putând să ofere discursului profesorului, în funcție și de calitățile oratorice ale acestuia, spontaneitate și putere de adaptare la specificul temei. Profesorul poate sesiza reacțiile spontane ale colectivului de elevi și-și poate adapta modalitățile de comunicare a informației pentru a atinge maximul obiectivelor propuse. Atunci când comunicarea se face la distanță sau prin intermediul unui ecran acest lucru este imposibil.

Prezența tehnologiilor informației și comunicării în cadrul lecției este de neconceput astăzi, dat în predarea matematicii, nu putem să renunțăm total la metodele clasice, ele dovedindu-și eficiența de-a lungul timpului.

Bibliografie:

- Făt Silvia, Labăr Adrian Vicențiu, *Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație*, „EduTIC”, 2009.
- Conf. univ. dr. Seceleanu Andra, Prof. univ. dr. Papari Adrian Cristian, Prof. univ. dr. Papari George Daniel, 2012, *Curs pentru formarea continuă a profesorilor de matematică și științe economice în societatea cunoașterii*, Editura fundației „Andrei Șaguna”, Constanța, 121-160.

JOCUL CULORILOR

Prof. Iuga Mihaela, Centrul școlar de educație incluzivă Nr.1
Prof. Tănase Maria, Centrul școlar de educație incluzivă Nr.1

Calculatorul este folosit pentru dezvoltarea capacităților de comunicare, pentru colectarea, selectarea, sintetizarea și prezentarea informațiilor, pentru tehnoredactarea unor referate. Astfel elevii își dezvoltă capacitatea de a aprecia critic acuratețea și corectitudinea informațiilor dobândite din diverse surse.

Calculatorul permite crearea de situații problemă cu valoare stimulativă și motivațională pentru elevi, sau cu statut de instrument de testare a nivelului cunoștințelor și abilităților însușite de către elevi, îmbunătățirea procesului de conexiune inversă, grație posibilităților de menținere sub control a activității elevilor.

Tehnica modernă și învățământul centrat pe nevoile, dorințele și posibilitățile elevului impune desfășurarea de activități diferențiate pe grupe de nivel. Elevul poate parcurge materialul avut la dispoziție în ritmul propriu și numai este nevoit să rețină cantități uriașe de informație. Trebuie să știe doar să gândească logic și să localizeze informația de care are nevoie.

Prezentarea materialelor pe module cu grade diferite de dificultate permite elevului să cunoască exact la ce nivel este situat, să își recunoască limitele și posibilitățile.

Astfel se dezvoltă conștiința de sine și dorința de a reuși. Va cerceta, va învăța motivat devenind astfel o ființă capabilă de autoinstruire.

Utilizarea calculatorului și a Internetului permit o înțelegere mai bună a materiei într-un timp mai scurt. Se reduce timpul necesar prelucrării datelor experimentale în favoarea unor activități de învățare care să implice procese cognitive de rang superior: elaborarea de către elevi a unor softuri și materiale didactice necesare studiului. Se dezvoltă astfel creativitatea elevilor. Aceștia învață să pună întrebări, să cerceteze și să discute probleme științifice care le pot afecta propria viață. Ei devin persoane responsabile capabile să se integreze social.

PROIECT DIDACTIC

Unitatea de învățământ: Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr.1

Clasa: a II-a DMS

Aria curriculară: Terapie educațională complexă și integrată

Disciplina de învățământ: Ludoterapie

Subiectul activității: Jocul culorilor

Tipul activității: Fixare și sistematizare

Capacități de învățare: Colectivul clasei este alcătuit din 6 elevi

➤ Competență generală:

1. Formarea și dezvoltarea competenței sociale și civice.

➤ Competente specifice:

1.2. Autocunoașterea, cunoașterea celorlalți și a mediului înconjurător.

➤ Obiective operaționale:

Pe parcursul și la sfârșitul activității, elevii vor fi capabili :

Cognitive:

OC.1 Să denumească corect culorile învățate (roșu, galben, verde, albastru);

OC.2 Să asocieze culoarea cu obiectul;

OC.3 Să respecte regulile jocului.

Afective:

OA Să se implice afectiv în desfășurarea jocului.

Psihomotorii:

OP Să manipuleze corect materialele de joc.

Strategii didactice:

Metode și procedee: dialogul dirijat, explicația, exercițiul practic, demonstrația, observația, exemplul.
 Resurse didactice : laptop, jetoane colorate (roșu, galben, verde, albastru), panglici colorate, cu patru culori (roșu, galben, verde, albastru), biluțe colorate, coșuri colorate, bile colorate.

Resurse temporale: 45 de minute

Resurse spațiale: sala de clasă.

Resurse informaționale:

- www.youtube.com;

- Programa școlară: „Terapie Educațională Complexă și Integrată” Învățământ special, Clasele Pregătitoare – a IV- a., Dizabilități intelectuale grave, severe și /sau asociate, 2021

SCENARIUL DEȘFĂȘURĂRII ACTIVITĂȚII

Nr. crt.	Etapale lecției	Ob. op	Conținutul activității	Strategii didactice			Itemi de evaluare
				Metode și procedee	Resurse didactice		
					Materiale	Umane	
1.	Momentul organizatoric		Se asigură condițiile optime desfășurării activității didactice.				
2.	Captarea atenției		Se realizează cu ajutorul videoclipului: „Povestea culorilor”. https://youtu.be/PEuODD2SOss	Observația	Laptopul	Colectivul clasei	
3.	Anunțarea temei și a obiectivelor		Profesorul anunță tema activității „, Jocul culorilor”, precum și obiectivele propuse.	Explicația		Colectivul clasei	
4.	Desfășurarea activității propriu -zise	OA OC.1 OC.2 OC.3 OP OA OC.2 OP	Profesorul va iniția primul joc didactic și va explica modalitatea de desfășurare. 1. Panglici colorate Profesorul va așeza mai multe panglici colorate în diferite locuri din sala de clasă . Elevii, vor veni , pe rând, în fața clasei, vor extrage câte un jeton de o anumită culoare, vor denumi culoarea și vor căuta toate panglicile corespunzătoare culorii de pe jeton. Profesorul va iniția al doilea joc didactic și va explica modalitatea de desfășurare. 2. Roata culorilor Elevii vor primi biluțe colorate pe care le vor așeza pe discul colorat respectând codul culorilor.	Dialogul dirijat Explicația Demonstrația Jocul didactic Dialogul dirijat Explicația Demonstrația Jocul didactic	Panglici colorate Jetoane colorate Disc colorat Biluțe colorate	Colectivul clasei Colectivul clasei	<i>Proba orală:</i> Denumirea corectă a culorilor prezentate <i>Proba practică:</i> Găsirea și colectarea panglicilor corespunzătoare. <i>Proba practică:</i> așezarea biluțelor pe disc respectând culorile
5.	Evaluarea	OA	Executarea corectă a jocurilor cu stabilirea clasamentului și acordarea recompenselor. https://wordwall.net/ro/resource/10987935/culori	Dialogul dirijat; Explicația Observația		Colectivul clasei	<i>Proba practică</i> -îndeplinirea sarcinilor și respectarea regulilor jocului
6.	Încheierea activității		Se fac aprecieri asupra participării elevilor la lecție și asupra modului în care s-au realizat sarcinile.				

Bibliografie:

<https://dianaporojan18.wordpress.com/eficienta-utilizarii-tic-in-procesul-instructiv-educativ/>

UTILIZAREA SISTEMULUI AeL ÎN PREDAREA INTERACTIVĂ A ORELOR DE BIOLOGIE

Prof. Jurca Floarea Anuța, Liceul Național de Informatică Arad
Prof. Anghelescu Laura, LPS Banatul Timișoara

La biologie, predarea AeL poate fi utilizată pentru a crea cursuri interactive care să includă animații, videoclipuri și alte elemente multimedia pentru a ajuta la explicarea conceptelor biologice complexe. De asemenea, predarea AeL poate fi utilizată pentru a crea simulări și jocuri educaționale care să permită elevilor să experimenteze și să exploreze diferite aspecte ale biologiei într-un mod interactiv și distractiv.

Această metodă este poate una dintre cele mai interactive metode, care face din disciplina biologie o materie plăcută și ușor de învățat. În această situație, elevii sunt participanți direcți la procesul de predare-învățare-evaluare, putând ei înșiși să observe o altă realitate, alte procese sau fenomene greu de realizat în laborator.

Este de reținut faptul că în învățământul românesc, informatizarea a devenit o strategie națională. Astfel, calculatorul este un mijloc tot mai folosit în procesul didactic, atât pentru lecții întregi cât și pentru diferite momente ale acesteia. Acesta este un instrument foarte util, deoarece reduce volumul de muncă și în același timp valorifică originalitatea, creativitatea elevilor. Există o serie de modalitățile prin care calculatoarele pot fi folosite sistemului educațional. Acestea aduc în mediul elevului o serie de fenomene și procese complexe; garantează facilități grafice care permit celui care învață să perceapă complexitatea unor fenomene din perspective diverse, scurtând calea de înțelegere a acestora sub imperiul asaltului informațional, optimizând procesul cunoașterii.

Lazăr V. Și Daniela Căprărin (2008) precizează faptul că, computerul poate interveni în procesul instructiv în două feluri:

1. direct – prin intermediul unui soft educațional, când calculatorul îndeplinește principala sarcină a profesorului, predarea (IAC);
2. indirect - când computerul este managerul instruirii (CMI). În acest caz, prezintă elevului obiectivele de atins, administrează teste pentru determinarea progresului elevului în raport cu obiectivele prestabilite, atribuie sarcini de lucru specifice, înregistrează și raportează rezultatele obținute, și nu în ultimul rând prescrie ce secvențe va studia elevul în funcție de rezultatele testului anterior.

Avantajele predării biologiei cu ajutorul sistemului AeL sunt similare cu cele ale predării cu ajutorul acestui sistem în general, însă sunt aplicate specific învățării biologiei. Printre aceste avantaje se numără:

1. Accesibilitate - predarea biologiei cu ajutorul sistemului AeL poate permite elevilor să aibă acces la o varietate de materiale de învățare și resurse didactice de oriunde și în orice moment, acest lucru fiind util elevilor care doresc performanțe școlare.
2. Interactivitate - sistemului AeL poate include animații, videoclipuri și alte elemente multimedia care să ajute la explicarea conceptelor biologice complexe. Acest sistem mai poate include simulări și jocuri educaționale care să permită elevilor să experimenteze și să exploreze diferite aspecte ale biologiei într-un mod interactiv și distractiv.
3. Personalizarea permite profesorilor să personalizeze materialele didactice și activitățile de învățare pentru a se potrivi nevoilor și stilurilor de învățare ale fiecărui elev în parte, ceea ce duce la o mai bună înțelegere și asimilare a informațiilor.
4. Evaluarea cu ajutorul sistemului AeL oferă profesorilor o serie de instrumente de evaluare, inclusiv teste și chestionare, aceste instrumente pot oferi feedback automat și pot ajuta la identificarea lacunelor în învățare.
5. Colaborarea prin intermediul forumurilor online și a altor instrumente de comunicare, încurajează comunicarea între elevi și profesori prin dezvoltarea abilităților sociale și de comunicare, care sunt importante pentru o carieră de succes.

Acestea sunt doar câteva dintre avantajele predării biologiei cu ajutorul sistemului AeL. Este important să rețineți că utilizarea sistemului AeL ar trebui să fie parte integrantă a unei strategii mai largi de predare și învățare a biologiei, care să includă și alte metode și tehnologii.

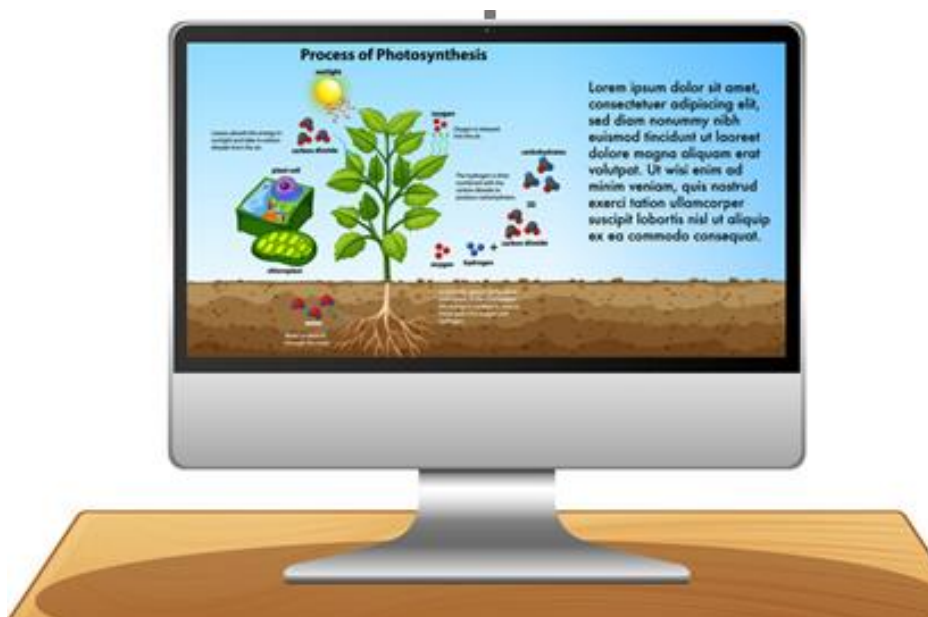
Foarte utile pentru învățământ sunt softurile de simulare a unui fenomen real (fotosinteza, diviziunea celulară) prin intermediul unui model care are un comportament analog. Astfel, se pot „realiza în clasă” procese cum ar fi creșterea, circulația sevei brute și elaborate, mișcările plantelor, permeabilitatea selectivă a membranei celulare, polaritatea acesteia, mitoza și meioza, fecundația.

Folosirea calculatorului în procesul instructiv-educativ face posibilă realizarea scopurilor didactice și idealurilor educaționale:

- familiarizează elevii cu unele realități greu accesibile (ex. funcționarea inimii, procesul de fecundație, secțiune prin măduva spinării);
- elevii înțeleg cu ușurință terminologia specifică (ex. neuron, glande endocrine, analizator etc);
- cunoștințele teoretice pot fi transpuse cu ușurință în unele practice (ex. mișcările plantelor, fotosinteza, evidențierea sevei brute);
- elevii observă anumite fenomene în procesualitatea lor (ex. permeabilitatea membrane selective, meioza, mitoza);
- ajută la consolidarea noilor cunoștințe și competențe.

Mariana Marinescu (2018) conchide că, computerul studiază procese complexe, prin care nici un alt mijloc de învățământ nu le poate pune atât de bine în evidență, ilustrări ale unor fenomene neobservabile sau greu observabile, justificări și ilustrări ale conceptelor abstracte, sprijinind activitatea de învățare, ceea ce duce la creșterea calității procesului instructiv educativ.

„Dacă un copil nu se poate adapta metodelor noastre de predare, poate ar trebui să ne adaptăm noi cerințelor lui.” - Ignacio Estrada



<https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/biology-on-computer-screen-vector-33807043>,
extras 2023

Bibliografie

1. Lazăr V., Căprprin Daniela, Metode didactice utilizate în predarea biologiei, 2008, Editura Arves, 2008;
2. Marinescu Mariana, Didactica biologiei, Editura Paralela 45, Pitești, 2018;
3. <https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/biology-on-computer-screen-vector-33807043>, extras 2023.

STRATEGII DIDACTICE ÎN UTILIZAREA TIC LA ORA DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ

Prof. Lion Delia-Mihaela
Șc. Gimn. Înv. M. Georgescu, Celaru-Dolj

Implementarea TIC în procesul instructiv-educativ facilitează munca profesorului, promovează învățatura dinamică, motivează și stimulează elevii să învețe lucruri noi și să se adapteze la cerințele societății moderne.

În cadrul orelor de curs în care se utilizează TIC, elevii pot realiza diverse produse precum: prezentări literare, afișe, grafice, jocuri, formându-se competențe de socializare și de comunicare.

Didactica limbii și literaturii române oferă o mulțime de metode și strategii educative, care aplicate cu succes prin utilizarea TIC aduc satisfacții și rezultate notabile participanților.

Elevii apreciază instrumentele TIC în procesul de predare-învățare-evaluare a limbii și literaturii române, lecțiile devenind mai ușoare și mai atractive.

E-mailul, forumurile, videoconferințele conferă încredere elevilor în forțele proprii. Activitățile moderne de predare-învățare-evaluare includ pe lângă competențele specifice limbii române și competențe cheie TIC.

Sugestii pentru folosirea TIC în formarea competențelor specifice limbii și literaturii române - exemple de activități TIC:

- Receptarea mesajelor transmise oral sau în scris în diverse situații de comunicare
 - ilustrarea prin desen a unui text citit
 - corespondența imagine-cuvânt; cuvânt-imagine
 - realizarea și rezolvarea unui puzzle lingvistic
- Producerea de mesaje orale sau scrise adecvate unor anumite contexte de comunicare
 - realizarea unui document care să cuprindă un dialog imaginar pe o temă dată
 - realizarea unei invitații, a unei scrisori
- Realizarea de interacțiuni în comunicarea orală sau scrisă
 - întocmirea unei pagini web personale
 - realizarea unui blog personal

În cadrul orelor de limba și literatura română putem utiliza sistemul AEL, elevilor fiindu-le propuse lecții interactive în format electronic. Tehnologiile viitorului oferă noi puncte de vedere asupra unei direcții de studiu alături de modalitățile tradiționale.

Resursele care pot fi utilizate în cadrul disciplinei sunt: internetul, prezentări PowerPoint, cărți electronice, CD-uri, dicționare digitale, etc.

Bubbl.us (<https://bubbl.us>) – este o aplicație simplă pentru crearea unei hărți conceptuale online. Elevii sunt provocați să completeze o hartă conceptuală în care să înscrie trăsăturile personajului dintr-un text studiat. La final, elevii trebuie să comunice colegului de bancă felul în care au completat harta conceptuală, exersând astfel și competențele de evaluare și primind feedback rapid.

Exemplu: Completați harta cu trăsăturile personajului principal din opera **D-I Goe...** de I.L. Caragiale.

Prezi (<http://prezi.com>) – o aplicație pentru crearea de prezentări non-lineare cu posibilități ca: zoom, inserare de imagini, videoclipuri, fișiere, desene.

În momentul însușirii de noi cunoștințe, elevilor li se solicită să realizeze prezentarea unui scriitor, a operei lui. Exemplu: Creați o prezentare referitoare la biografia lui I.L. Caragiale.

Teachertube (www.teachertube.com) – cuprinde videoclipuri create de profesori, în scopuri educaționale. Poate fi și o sursă de materiale utile.

Profesorul de limba și literatura română va trebui să aibă o imaginație bogată pentru a oferi elevilor posibilitatea de a utiliza calculatorul atunci când studiază această disciplină.

Bibliografie:

1. Cuciuc Constantin, Informatizarea în educație, Editura Polirom, Iași, 2006
2. Gheorghe M., Tehnologia informației și comunicațiilor, Ed. Corint, București, 2005
3. Cristea S., Dicționar de pedagogie, Ed. Litera Internațional, Chișinău-București, 2000
4. Curriculum național la limba română

UTILIZAREA TIC ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

Prof. înv. Primar Lupu Virginia
Școala Gimnazială "Înv. M Georgescu" Celaru

Dezvoltarea tehnologiilor informațiilor și comunicării și avantajele folosirii acestora reprezintă o realitate a lumii actuale față de care școala prin specialiștii săi trebuie să manifeste deschidere, capacitate de asimilare, adaptare și valorificare eficientă în raport cu beneficiarii săi direcți. Atât timp cât acceptăm, ca profesori, că tehnologia modernă care facilitează accesul la informații și relaționarea rapidă și complexă cu medii dintre cele mai diverse ocupă astăzi un loc foarte important în viața elevilor noștri, trebuie să înțelegem și că acest aspect poate și trebuie valorificat și în activitatea noastră.

Utilizarea calculatorului în școala nu trebuie să fie limitată doar la un anumit domeniu, de exemplu informatica; calculatorul trebuie să-și găsească loc și în cadrul altor discipline, într-un mod rațional și bine gândit!

Un prim avantaj îl constituie chiar faptul că elevii, chiar și cei din ciclul primar, fiind deja familiarizați cel puțin cu utilizarea internetului și a mediilor de socializare, pot fi, în principiu, convinși să le utilizeze și în activitatea școlară. Internetul, spațiu virtual labirintic, vine spre noi cu bune și cu rele. Ca adulți, reușim, probabil, mult mai ușor să evităm anumite capcane ale bombardamentului cu informații disparate, haotice și care necesită efort de ordonare. Integrarea TIC în activitatea didactică, din această perspectivă, poate avea un dublu avantaj: pe de o parte, permite accesul rapid la informații, pe de altă parte, contactul cu aceste informații poate fi orientat într-o manieră constructivă și eficientă de documentare și adesea îl preferă consultării unei bibliografii tradiționale (cărți, studii, reviste etc). Rolul profesorului este important aici în formarea elevilor în direcția selectării judicioase și critice a surselor pe care le au la dispoziție. Faptul că elevul înțelege că nu orice informație găsită pe internet este valoroasă, ci numai cea care răspunde unei teme, unor ipoteze de lucru sau ca dovadă în susținerea unor argumente este adevăratul câștig al întâlnirii dintre tehnologie și educație. Ce câștigă elevul? Plăcerea explorării, urmată de dezvoltarea capacității de analiză, selectare, combinare și sintetizare a datelor obținute. Obișnuința de a verifica o informație folosind mai multe surse poate dezvolta elevilor deprinderea de a gândi critic și de a rezolva autonom o problemă.

De exemplu, la ciclul primar, TIC poate fi valorificat cu preponderență la orele de științe când se pot prezenta copiilor într-un mod atrăgător și captivant anumite filmulețe, documentare, ilustrații, experimente care să stimuleze și să satisfacă nevoia de cunoaștere, descoperire, informare. Să nu mai spun de faptul că, conform noului curriculum, toate conținuturile aferente programelor școlare trebuie predate folosind strategiile tehnologiei moderne. Auxiliarele școlare sunt digitale și acest lucru ne încurajează să utilizăm aproape la fiecare oră calculatorul, videoproiectorul sau alte mijloace tehnice care să faciliteze și să asigure buna funcționare a procesului instructiv-educativ. Copiii prezintă un mai mare interes față de școală, față de conținuturi deoarece modul în care sunt prezentate informațiile ce urmează a fi însușite de către aceștia le captează atenția și le dezvoltă dorința de descoperire, de cunoaștere și experimentare.

Unul dintre dezideratele școlii actuale îl reprezintă dezvoltarea competențelor de lucru prin colaborare și TIC-ul poate fi integrat și aici cu succes. De exemplu, site-ul E twinning, ca parte a programelor Comenius, oferă posibilitatea realizării unor proiecte între școli din toate colțurile Europei, pentru toate categoriile de vârstă și pe teme dintre cele mai diverse. Toate activitățile se desfășoară în spațiul virtual care utilizează instrumente variate precum blogurile, chat-ul, prin care elevii pot intra ușor în legătură cu alți elevi, din alte țări, lărgindu-și astfel orizontul cultural și de cunoaștere.

Un aspect deosebit de important îl reprezintă avantajele pe care TIC-ul le are în sprijinul educațional al elevilor cu CES, fie că vorbim despre cei cu dificultăți de învățare, fie despre cei cu tulburări de comportament sau cu diferite dizabilități. De exemplu, având la clasă un elev cu grave deficiențe vizuale, de un real folos a fost faptul că am putut realiza cu ușurință documente de lucru cu caracterele și dimensiunile care să-i asigure o bună receptare. Eu, personal, am avut la clasă un copil cu autism, care nu avea capacitatea de a relaționa eficient cu cei din jur datorită anumitor tulburări de personalitate pe care le avea, dar, ori de câte ori, utilizam mijloacele TIC, în special la orele de muzică și mișcare, reușea să se cupleze cu noi și să se implice în activitatea pe care o desfășuram în momentul respectiv. De asemenea, în cazul unor clase eterogene, TIC-ul mi-a oferit posibilitatea realizării mult mai facile a unor documente de lucru adaptate nevoilor și ritmurilor diferite ale elevilor.

Se poate spune că integrarea resurselor TIC în educație este benefică și duce la o creștere a performanțelor școlare, cu condiția ca elevii să posede cunoștințe de utilizare a calculatorului. Calculatorul nu trebuie să fie doar un instrument pentru a prezenta conținuturile existente într-o altă manieră, ci trebuie să ducă la modificarea modului de gândire și stilului de lucru la clasă al profesorilor, cristalizate în secole de învățământ tradițional, în care eram prea puțin preocupați de personalitatea și de posibilitățile elevului.

Activitatea didactică presupune o bună relaționare profesor-elev-părinte. În situația actuală, în care implicarea părinților în evoluția școlară a copilului este adesea afectată de cauze diverse (timp, absența din țară etc), consider că realizarea unui catalog electronic prin care părintele să afle în timp real situația exactă a copilului său prin simpla accesare a internetului ar putea constitui o modalitate de îmbunătățire a relației școală-părinți, cel puțin la nivel informațional.

În concluzie pot spune că, pentru a realiza un învățământ de calitate și pentru a obține cele mai bune rezultate trebuie să folosim atât metodele clasice de predare, învățare, evaluare cât și metodele moderne, printre care putem să menționăm TIC. Dacă se dorește un proces educațional de calitate și rezultate de succes este foarte important să îmbinăm metodele tradiționale cu cele moderne, însă, să nu uităm că, ținând cont de particularitățile, cerințele societății, cât și de caracteristicile elevilor “noii generații”, mijloacele TIC nu trebuie să lipsească din proiectarea didactică și din activitatea de predare-învățare-evaluare.

Bibliografie:

- Istrate, Olimpius – *Efecte si rezultate ale utilizării TIC în educație* în *Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual*, Ediția a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare, Editura Universității din București, 2010
- Thorne, Kaye. *Blended Learning – How to Integrate Online and Traditional Learning*, 2003, Kogan Page Limited

PROIECT DIDACTIC

**Prof. Manea Mirela Alina,
Colegiul Tehnic Auto "Traian Vuia" Focșani**

Clasa: a X-a

Disciplina: Limba și literatura română

Aria curriculară: *Limbă și comunicare*

Unitatea de învățare : **Romanul**

Subiectul : Romanul *Ion* de Liviu Rebreanu – analiza unei scene semnificative, scena horei de duminică

Tipul lecției: de receptare a unui text epic în contextul valorificării resurselor on-line

Competențe generale:

1. Utilizarea corectă și adecvată a limbii române în receptarea și în producerea mesajelor în diferite situații de comunicare
2. Folosirea modalităților de analiză tematică, structurală și stilistică în receptarea diferitelor texte literare și nonliterare
3. Argumentarea în scris și oral a unor opinii în diverse situații de comunicare

Competențe specifice:

- 1.1 Identificarea particularităților și a funcțiilor stilistice ale limbii române în receptarea diferitelor tipuri de texte
- 1.2. Receptarea adecvată a sensului/sensurilor unui mesaj transmis prin diferite tipuri de texte orale sau scrise
- 2.1 Analiza principalelor componente de structură, de compoziție și de limbaj specifice textului narativ
- 2.4. Folosirea unor modalități diverse de înțelegere și interpretare a textelor literare studiate
- 3.3 Elaborarea unei argumentări orale sau scrise pe baza textelor studiate

Competențe derivate

- În plan cognitiv

La sfârșitul orei elevii vor fi capabili :

1. să identifice principalele elemente de structură ale romanului studiat (temă, construcție, relații spațio-temporale, relația incipit-final, subiect);
2. să recunoască viziunea realistă asupra lumii satului transilvănean;
3. să prezinte semnificațiile scenei horei de duminică ;
4. să identifice conflictele dintre personaje raportându-se la scena horei;
5. să analizeze ierarhia lumii satului în contextul posesiei pământului;
6. să recunoască cele două planuri principale ale romanului : planul țăranilor și cel al intelectualilor.

- În plan afectiv

1. Cultivarea interesului pentru lectură și a plăcerii de a citi, a gustului estetic în domeniul literaturii
2. Stimularea gândirii autonome , reflexive și critice în raport cu diversele mesaje receptate
3. Cultivarea unei atitudini pozitive față de comunicare și a încrederii în propriile abilități de comunicare
4. Cultivarea unei atitudini pozitive față de limba română și recunoașterea rolului acesteia în dezvoltarea personală și pentru îmbogățirea orizontului cultural

Resurse educaționale

- Capacitățile receptive normale ale elevilor clasei a X-a
- Timp la dispoziție : 50 de minute

Strategia didactică

a) Metode și procedee

- lectura expresivă a unor texte literare;
- conversația euristică;
- problematizarea;
- ciorchinele.

b) Forme de organizare a activității școlare: activitate frontală îmbinată cu activitate independentă și pe grupe.

c) Mijloace de învățare:

- fișe de lucru;
- tabla interactivă;
- *Limba și literatura română*, manual pentru clasa a X-a, autori: Adrian Costache, Florin Ioniță, Grup Editorial Art, București, 2010

Desfășurarea activității didactice

I Actualizarea cunoștințelor anterioare (3 minute)

Se notează absențele și se verifică tema de data trecută.

II. Captarea atenției pentru activitatea ce urmează (2 minute)

Unul dintre elevi va citi câteva pasaje din scena horei de duminică, extrase din romanul *Ion* de Liviu Rebreanu și vizibile pe tabla interactivă. Cu această ocazie, elevii își vor aminti anul de apariție al romanului și importanța lui pentru literatura română. Folosind tabla interactivă, elevii au posibilitatea de a localiza satul Prislop, actual Liviu Rebreanu, prin Google Maps.

III. Anunțarea subiectului lecției și a obiectivelor operaționale (3 minute)

Profesorul îi anunță pe elevi că vor analiza o scenă semnificativă a romanului, scena horei de duminică. La sfârșitul orei aceștia vor cunoaște:

- problematica romanului, construcția, relațiile spațio-temporale;
- monografia satului transilvănean în romanul studiat;
- simbolistica horei (descătușare de energie, imagine a satului tradițional, element al destinului);
- ierarhia lumii satului;
- existența a două planuri (intelectualii și sătenii);
- conflictele dintre personaje.

IV. Dirijarea procesului de învățare (30 minute)

Pornind de la lectura unor fragmente din romanul studiat, elevii vor menționa aspectele semnalate în obiectivele operaționale. De asemenea, elevii vor viziona și scena horei din ecranizarea romanului "Ion", în regia lui Mircea Mureșan (1881)

Activitatea se desfășoară ca un dialog continuu între profesor și elevi. Elevii răspund întrebărilor lansate de profesor , în funcție de cunoștințele pe care le dețin sau de intuiție. Profesorul corectează și completează informațiile care sunt notate pe tablă și în caietele elevilor.

Elevii readuc în discuție problematica romanului, importanța pământului în contextul satului ardelenesc de la începutul secolului XX aflat sub dominație maghiară. Totodată, aceștia observă importanța scenei analizate pentru a înțelege relațiile dintre personaje, conflictele care apar între acestea, statutul protagonistului în rândul colectivității căreia îi aparține, hora ca simbol al destinului, stratificarea socială. Elevii vor completa fișele de lucru cu informațiile obținute.

V. Evaluare formativă (7 minute)

Clasa va fi împărțită în 5 grupe, fiecare grupă va primi o fișă de lucru și va avea de rezolvat câteva exerciții de înțelegere a textului.

VI. Asigurarea retenției și a transferului (3 minute)

Elevii vor avea ca temă pentru acasă de scris un eseu de 25-30 de rânduri cu tema *Imaginea satului ardelenesc în romanul "Ion"*.

Material bibliografic:

Crețu Nicolae, *Mari constructori ai romanului*, Editura Universității ”Al.I.Cuza” Iași, 2010

Ilie Emanuela, *Didactica limbii și literaturii române*, Editura Polirom, Iași, 2014

Manolescu Nicolae, *Arca lui Noe*, Editura 100+1 Gramar, București, 2004

Pamfil Alina, *Limba și literatura română în gimnaziu*, Editura Paralela 45, 2003

Parfene Constantin, *Metodica studierii limbii și literaturii române în școală. Ghid teoretico- aplicativ*, Editura Polirom, Iași, 1999

<https://www.adservio.ro/ro/library/book/13985>

<https://www.youtube.com/watch?v=JUj0R5Rh8J4&t=125s>

<https://www.google.ro/maps/place/Liviu+Rebreanu/@47.2594412,24.4258475,15z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x4749fb44bf4af88b:0xb3adc9ccacba6f5!8m2!3d47.2602967!4d24.432236?hl=ro>

<https://www.cinemagia.ro/filme/blestemul-pamantului-blestemul-iubirii-ion-blestemul-pamantului-blestemul-3184/>

Fișă de lucru (anexa 1)

GRUPA I

1. Identificați grupurile de personaje de la horă și prezentați ocupațiile lor (vezi anexa 2)

Grupurile de personaje de la horă	Ocupațiile lor

GRUPA II

2. Extrageți din textul din anexa 2 cuvintele și structurile care surprind dinamismul dansului

GRUPA III

3. Ce observați cu privire la locul și rolul fiecărei categorii sociale, de vârstă și de gen în spațiu rural?

GRUPA IV

4. Identificați personajele care intră în conflict încă din scena horei de duminică.

GRUPA V

5. Prezentați trei conflicte care au în centru pământul.

Anexa 2

”Duminică. Satul e la horă. [...]

Hora e în toi...Locul geme de oameni... [...]

Cei trei lăutari cântă lângă șopron să-și rupă arcușurile. [...]

De tropotele jucătorilor se hurducă pământul. Zecile de perechi bat Șomeșana cu atâta pasiune, că potcoavele flăcăilor scapără scânteie, poalele fetelor se bolbocesc, iar colbul de pe jos se învâltorește, se așază în straturi groase pe fețele brăzdate de sudoare, luminate de oboesală și de mulțumire. [...]

Toate perechile se îmbulzesc în jurul lăutarilor, se ciocnesc, se izbesc cu coatele goale. Câțiva băiețandri, îngăduiți de curând la horă, amețiți de atâta învârteală, se clătină de ici-acolo, abia mai ținându-se în picioare spre marea rușine a fetelor cu care joacă. [...]

La câțiva pași de pâlcul jucătorilor stau fetele care au rămas nepoftite, privind cu jind, șoptindu-și uneori cine știe ce și izbucnesc în râsete silite. La urechi și în cosițe au și ele buchețele de vâzdoage pestrițe și în mână câte un mănunchi mai mărișor, pe care să-l dăruiască flăcăului cutare să-l pună la pălărie. Printre fete se mai rățăcește și câte o nevastă tânără, cu năframă de mătase în cap, gata să intre la horă dacă s-ar întâmpla să-i vie chef bărbatului ei să joace. Mai la o parte mamele și babele, grămadă, forfotesc despre necazuri și-și admiră odraslele. Copiii neastâmpărați aleargă printre femeii și chiar prin horă, fură florile fetelor și fac haz când victimele îi ocărăsc sau se înfurie.”

(Capitolul I *Începutul*)

PROIECTAREA SECVENȚEI DIDACTICE

PENTRU REALIZAREA ACTIVITĂȚII DE ÎNVĂȚARE ONLINE

Profesor Delia Marinică,
Școala Gimnazială „Înv. M. Georgescu”, Celaru

Clasa: a V-a

Disciplina: Limba și literatura română

Unitatea de învățare: „De-a ce mă joc”

Titlul lecției: Textului narativ literar - „Vizită...” de I. L. Caragiale

Timp de lucru: 10 minute

Competențe specifice vizate:

1.1. Identificarea temei, a unor informații esențiale și de detaliu, a intențiilor de comunicare explicite și/sau a comportamentelor care exprimă emoții din texte narative, monologate sau dialogate

2.4. Manifestarea interesului și focalizarea atenției în timpul lecturii unor texte pe teme familiare

Activități de învățare recomandate:

- extragerea informațiilor esențiale și de detaliu din diferite texte;
- reluarea lecturii după anumite criterii.

Designul activității de învățare online

Titlul exercițiului:

Textul narativ literar - „Vizită...” de I. L. Caragiale - Limba și literatura română, clasa a V-a

Definirea cerinței:

Completând propozițiile lacunare știi CE? este textul narativ literar, CARE? sunt trăsăturile acestuia și CĂTE? etape are acțiunea unui text.

La sfârșit, vizionează piesa de teatru „Vizită” de I. L. Caragiale!

Textul cu spații goale:

Textul _____ literar prezintă întâmplări _____, la care participă _____.

Acțiunea dintr-un text narativ constă în _____ despre care se _____ și care se desfășoară într-un anumit timp și spațiu. Indicii de _____ pot face trimitere la epoca, anul, ziua, momentul zilei în care se petrece acțiunea ori la durata acțiunii. Indicii de _____ pot oferi informații referitoare la continentul, țara, regiunea, orașul, satul, strada, casa în care se desfășoară acțiunea.

Un text narativ se bazează pe o schemă simplă, alcătuită din trei secvențe: _____, _____, situație finală.

Soluția:

narativ, imagine, personaje, acțiunea, evenimentele, povestește, timp, spațiu, situație inițială, succesiune de întâmplări.

Feedback

Minunat!

Ai reușit să-ți însușești noțiunile despre textul narativ literar!

Să nu uiți că jocul înseamnă distracție, libertate, fantezie dezlănțuită, imaginație și creativitate, din care pot rezulta uneori soluții noi sau creații originale!

Îndrumări metodice în vederea realizării activității de învățare online:

Exercițiul este realizat prin aplicația **LearningApps** și este un exercițiu de tipul „*Text spații goale*”. Dând click pe spațiul lacunar se va deschide o listă de cuvinte/sintagme din care elevul alege o variantă. La sfârșitul exercițiului variantele corecte se înverzesc, iar cele incorecte se înroșesc. Elevul primește feedback sub forma unei aprecieri. În acest caz, elevul poate urmări piesa de teatru „*Vizită...*” de I. L. Caragiale.

Activitatea de învățare: este realizată pentru învățarea online și offline, prezentată în două variante: LearningApps și Word. Se completează în format electronic pe următorul link:

Link web: <https://learningapps.org/display?v=pv1b2ptv520>

Fullscreen-Link: <https://learningapps.org/watch?v=pv1b2ptv520>

Webografie/Sitografie: evidențierea site-urilor folosite în construirea propriului demers didactic

1	Imagine 1 - https://roxanasoare.net/wp-content/uploads/2016/02/scena-2-color1024x768.png , 21.11.2020, ora 15.12
2	Video 1 - https://www.youtube.com/watch?v=nbdNXbFHFbS , 21.11.2020, ora 15.20

PROIECT SECVENȚĂ DIDACTICĂ „ÎNVIEREA DOMNULUI ÎN POEZIA CREȘTINĂ ROMÂNEASCĂ – EXERCİȚIU LEARNING APPS”

Prof. Gabriel Marinică, Școala Gimnazială „Înv. M. Georgescu”, Celaru

Clasa: I

Disciplina: Religie ortodoxă

Unitatea de învățare: „*De la Florii la Înviere*”

Titlul lecției: Învierea Domnului în poezia creștină românească

Timp de lucru: 10 minute

Competențe specifice vizate:

- 3.1. Explicarea semnificației unor evenimente religioase din viața comunității;
- 3.2. Prezentarea unor sărbători și evenimente cu conținuturi și semnificații religioase, cu incidență asupra vieții familiei și a comunității.

Activități de învățare recomandate:

- selectarea unor enunțuri de tip Adevărat / Fals, utilizând cuvinte din domeniul religios-moral;
- învățarea unor poezii, la alegere, cu referire la marile sărbători religioase .

Designul activității de învățare online

Titlul exercițiului:

Învierea Domnului în poezia creștină românească - Religie ortodoxă, clasa I

Definirea cerinței:

Poeții români au descris în poeziile lor sărbătoarea creștină a Învierii Domnului.

Citește cu atenție afirmațiile următoare. În cazul în care apreciezi că afirmația este adevărată, direcționează-o spre partea unde se află cuvântul Adevărat, dacă apreciezi că afirmația este falsă, direcționează-o spre partea unde se află cuvântul Fals:

Afirmații adevărate:

În poezia creștină natura participă la sărbătoarea Învierii lui Iisus Hristos.
Anotimpul primăvara este descris în poezia „Hristos a înviat!” de Vasile Militaru.
Poezia „În ziua de Paști” de Elena Farago amintește despre obiceiurile acestei mari sărbători.
Mesajul poeziilor creștine transmite bucuria Învierii Domnului.

Afirmații false:

Sărbătoarea Paștelui a fost descrisă în poezia „Doi frați cuminiți” de Elena Farago.
În poezia sa, „Hristos a înviat!”, Vasile Militaru amintește salutul tuturor creștinilor: „La mulți ani!”
Poezia creștină subliniază importantă Paștelui care se sărbătorește iarna.

Feedback

Felicitări!

Ți-ai însușit noțiunile despre importanța sărbătorii Învierii Domnului în poezia creștină românească!
Să nu uiți că poezia creștină este o rugăciune adusă lui Dumnezeu!

Îndrumări metodice în vederea realizării activității de învățare online:

Exercițiul este realizat prin aplicația **LearningApps** și este un exercițiu de tip „*Adevărat-Fals*”.
Elevul va preciza valoarea de adevăr a enunțurilor, direcționând piesele către Adevărat sau Fals.
La sfârșit, piesele dispuse corect se vor înverzi, iar piesele dispuse incorect se vor înroși.
La final elevul primește o apreciere.

Activitatea de învățare: este realizată pentru învățarea online și offline, prezentată în două variante: **LearningApps** și **Word**. Se completează în format electronic pe următorul link:

Link web: <https://learningapps.org/display?v=p3969wman20>

Fullscreen-Link: <https://learningapps.org/watch?v=p3969wman20>

Webografie/Sitografie: evidențierea site-urilor folosite în construirea propriului demers didactic

1.	Antet - https://doxologia.ro/sites/default/files/styles/media-articol-colorbox/public/articol/2017/03/invierea_domnului_foto_oana_nechifor.jpg?itok=ENjetpEF
2.	Imagine 1 – https://istragram.hr/wp-content/uploads/2020/04/Depositphotos_9441620_1-2015.jpg , 01.09.2020, ora 15.07

UTILIZAREA METODELOR TIC ÎN PROCESUL INSTRUCTIV-EDUCATIV AL ELEVILOR CU CES

Prof. Mihai Andreea Anca
Centrul Școlar de Educație Incluzivă Sighetu Marmăției

În era vitezei și a tehnologiei, accentul cade pe noutate. Iar știința este de partea noastră oferindu-ne diferite oportunități, prin intermediul gadgeturilor. Și nu doar viața de zi cu zi s-a schimbat în ultimii ani, sub influența tehnologiei, ci și modalitățile de predare învățare. Pandemia dar și știința au ajutat la propulsarea tehnologiei în școlile din România. Urmărindu-se dotarea și familiarizarea elevilor, în special proveniți din medii defavorizate, cu tehnologie de ultima clasă. Cu

toate acestea, suntem cu mult în urma țărilor dezvoltate. Aproape o treime dintre satele din România (31%) au zone cu semnalul slab, foarte slab și/sau inexistent de Internet, arată un studiu realizat de Fundația World Vision România.

Tot mai frecvent întâlnim, în ultimii ani, metode TIC aplicate și în procesul de recuperare/educație a copiilor cu CES.

Tehnologia Informațională și de Comunicare (TIC) este denumirea pentru un ansamblu de instrumente și resurse tehnologice, utilizate pentru a comunica și a crea, a difuza, a stoca și a gestiona informația destinată procesului educativ. Internetul, softurile educaționale, instruirea asistată de calculator, manualele electronice sunt doar câteva dovezi în favoarea expansiunii TIC în educația specială.

Tehnologia Informațională și de Comunicare (TIC) ar putea fi folosită ca o modalitate de a reduce decalajul copiilor cu CES și de a compensa diferențele dar și, de a contribui la includerea elevilor cu nevoi speciale în rândul școlilor de masă. Tehnologiile informaționale, pe lângă faptul că facilitează o gamă largă de activități educaționale, îi ajută pe copiii cu CES să aibă un rol activ în procesul de învățare și să își îndeplinească unele limite personale. Ei dobândesc deprinderi de utilizatori ai programelor software, cu condiția ca acestea să fie adaptate și să fie sprijiniți adecvat din punct de vedere psihopedagogic. Ținând cont că elevii cu cerințe educative speciale au nevoie de suport imagistic pentru a înțelege informația, prin utilizarea TIC, elevii cu CES beneficiază de un act didactic de calitate susținut de noile tehnologii care, fiind puse în practică, au dovedit că duc la remedierea problemelor întâmpinate în cadrul orelor clasice de cursuri. Pe lângă beneficiile aduse de învățarea asistată de calculator, soft-urile educaționale, special create pentru copiii cu cerințe speciale, sunt surse importante în corectarea deficiențelor. Un exemplu elocvent este cazul elevilor cu dizabilitate auditivă, nonverbal. Anumite studii din literatura de specialitate (Meinzen-Derr et al., 2019, Cano et al., 2017, Loncke et al., 2009), susțin că noile tehnologii precum Sistemul de Comunicare Alternativă și Augmentativă (CAA) vin în ajutorul copiilor care se află în imposibilitatea de a comunica verbal, deoarece, poate minimaliza impactul de separare de ceilalți și are rol de a îmbunătăți semnificativ gradul de participare activă a copiilor cu dizabilitate auditivă în contexte sociale variate.

În consecință, sistemul educațional din România va fi nevoit să dezvolte planuri de tranziție, să fie susținute de pregătire și de resurse. CAA se referă la orice abordare concepută să sprijine, să dezvolte sau să mărească comunicarea persoanelor care nu sunt independente ca și comunicatori verbali în toate situațiile” (Beaukelman, Yorkston & Dowding, 1985).

D. VOLMER, în lucrarea *Utilizarea softului educațional în activitățile elevilor cu dizabilități*, punctează utilitatea metodelor TIC și a softurilor la eficientizarea predării/ învățării/ evaluării, modernizarea actului didactic, încurajarea inovației didactice, la accesibilizarea cunoștințelor și creșterea randamentului. În sens larg prin „soft educațional” se înțelege un program proiectat care poate fi folosit în instruire/învățare, fiind o alternativă la metodele tradiționale.

În acest moment pe piață există mai multe tipuri de softuri educaționale, ce pot fi utilizate în funcție de scopul activității didactice sau extradidactice:

➤ **Softuri interactive de învățare** – programe cu un înalt grad de individualizare a parcursului educațional, în funcție de nivelul de pregătire a copilului, ce se bazează pe strategii care permit feedbackul și controlul permanent.

➤ **Softuri de simulare** – reprezentarea controlată a unui fenomen sau sistem real prin intermediul unui model de comportament similar.

➤ **Softuri de investigare** – explorarea de către elevi a unui mediu din care aceștia pot culege informațiile necesare rezolvării sarcinilor de învățare.

➤ **Softuri tematice** – subiecte/teme din diferite arii curriculare/domenii, contribuind la extinderea cunoștințelor în diverse domenii.

➤ **Softuri de testare/evaluare** – programe de verificare a cunoștințelor, prezentate într-o gamă foarte largă de produse, în funcție de momentul testării, scopul, tipologia interacțiunii etc.

➤ **Softuri educative** – programe sub formă de jocuri didactice, prin care copiii sunt implicați în situații de învățare

Tabel 1. Softuri educaționale pentru elevii cu CES [1:7]

Dificultatea de învățare	Softul educațional	Descrierea
Deficiența auditivă	Soft educațional TARA	Se adresează atât copiilor cu hipoacuzie cât și celor cu retard intelectual sau de limbaj. Softul cuprinde mai multe tipuri de limbaj: vorbit, scris și mimico-gestual și ajută copiii să dobândească abilități de adaptare la mediu, ajută la construirea de asocieri cognitive, între sunet și reprezentarea imaginilor.
	DFB (Dattilologia Fonologica Bimanuale)	Software-ul propus a fost conceput și proiectat pentru nevoile persoanelor surde, în scopul de a îmbunătăți dobândirea de competențe lingvistice în ambele sensuri (înțelegere a mesajului emis și ca emitenț).
Deficiența psihomotorie	eViacam	Program care înlocuiește funcționalitatea loco-motorie permițând utilizatorului să miște cursorul mouse-ului prin mișcarea capului. Programul funcționează pe orice calculator cu o cameră web, fără accesorii suplimentare.
	Simon listens	Soft pentru persoanele cu dizabilități fizice, creat pentru a le da posibilitatea de a utiliza chat-ul, pentru a scrie e-mailuri, pentru a naviga pe internet, pentru a face internet-banking și multe altele. Este un program open-source de recunoaștere a vorbirii ce permite înlocuirea mouse-ului și a tastaturii.
Deficiența vizuală	Sinteză vocală	Cea mai bună interacțiune a nevăzătorilor cu aplicațiile informatice este cititorul de ecran și sinteză vocală.
	Balabolka	Soft de convertire a unui text în format audio.
	Magnifier (lupa)	Un utilitar de afișare care face ecranul calculatorului mai ușor de citit pentru persoanele cu deficiențe de vedere, prin crearea unei ferestre separate care afișează o porțiune mărită a ecranului
Tulburări de comportament /tulburări socio-afective	SENSwitcher	Programe concepute pentru a ajuta la predarea competențelor în domeniul TIC pentru persoanele cu dificultăți de învățare multiple și profunde și pentru cei care vor să-și dezvolte abilități de lucru cu dispozitivele de intrare și de asistență pentru copii foarte mici începători în lucrul cu calculatorul
	FacilitOffice	Pprodus propus elevilor cu dizabilități cognitive, senzoriale, neuro-motorii, dificultăți de învățare și reprezintă un set de programe de procesare de text și prezentări dintre cele mai comune, ce au ca scop ameliorarea autonomiei în adaptarea școlară și, vine în ajutorul profesorilor făcând mai eficientă predarea;
	Expresille feței	Aplicație Java ce permite modificarea expresiilor faciale ale modelelor prezentate cu ajutorul diverselor opțiuni sau, alegând expresii predefinite, care este recomandat în tulburări de comportament și tulburări afective și de relaționare (autism ș.a.)
Tulburări de limbaj	LOGOPEDIX și Evalogos	Sunt softuri specializate în logopedie, destinate tuturor copiilor cu dislexie, dislalie și întârzieri de limbaj, fiind adaptabile atât pentru copiii preșcolari, învățământul primar și permițând dezvoltarea conținutului prin adăugarea de noi cuvinte, sunete, imagini, filme.
	Sebran's ABC	Conține imagini în culori, o muzică plăcută și jocuri captivante, cu ajutorul cărora copiii pot învăța să scrie și să citească. Programul este disponibil în diferite limbi, inclusiv română, engleză, franceză, spaniolă și germană.

În funcție de dizabilitate și problemele cu care se confruntă elevii cu CES în procesul de învățare, pot fi identificate diverse tehnologii asertive. O serie de programele de calculator, sunt adaptate diferitor categorii de CES, fiind ușor de utilizat de respondenți. Mihail Stratan face următoarea clasificare:

Tehnologia și proiectele de viitor promit mult, mai ales în privința persoanelor cu dizabilități. Prin intermediul TIC aceștia pot visa la o viață mai ușoară și la o inserție în adevăratul sens al cuvântului, atât în societate cât și pe piața muncii.

Bibliografie:

- American Speech-Language-Hearing Association. (1991). *Report: Augmentative and alternative communication*. ASHA, 33 (Suppl.5), pg. 9 – 12.
- Beukelman, D., Mirenda, P. (1999). *Augmentative and alternative communication management of severe communication disorders in children and adults*. Paul –H: Brookers Publishing Co
- Loncke, F. T., Campbell, J., England, A. M., & Haley, T. (2006). Multimodality: A basis for augmentative and alternative communication–psycholinguistic, cognitive, and clinical/educational aspects. *Disability and Rehabilitation*, 28(3), 169-174.
- Meinzen-Derr, J., Sheldon, R. M., Henry, S., Grether, S. M., Smith, L. E., Mays, L., ... & Wiley, S. (2019). Enhancing language in children who are deaf/hard-of-hearing using augmentative and alternative communication technology strategies. *International journal of pediatric otorhinolaryngology*, 125, 23-31.
- Cano, S., Collazos, C. A., Flórez Aristizábal, L., & Moreira, F. (2017). Augmentative and alternative communication in the literacy teaching for deaf children. In *Learning and Collaboration Technologies. Technology in Education: 4th International Conference, LCT 2017, Held as Part of HCI International 2017, Vancouver, BC, Canada, July 9-14, 2017, Proceedings, Part II 4* (pp. 123-133). Springer International Publishing.
- Verza, E., (2005). *Comunicarea totală*. Revista de psihologie, Nr. 2, (pp. 11 – 21). Editura Fundației Humanitas

Lee, Y., Jeong, S. W., & Kim, L. S. (2013). AAC intervention using a VOCA for deaf children with multiple disabilities who received cochlear implantation. *International journal of pediatric otorhinolaryngology*, 77(12), 2008-2013.

Bibliografie:

Blujdea Elena. Exemple de folosire a hardware-ului și a software-ului în lecții –abordarea individualizată și diferențiată. Disponibil de la: https://www.eduform.sns.ro/images/ppt/201811_A_3_3.pdf. CEC 2001. e-Inclusion: The Information Society's Potential of Social Inclusion in Europe. SEC (2001) 1428, Commission of the European Community, Brussels 3. Educația incluzivă: Suport de curs pentru formarea continuă a cadrelor didactice în domeniul educației incluzive centrate pe copil: [în vol.]/ Proiectul "Integrarea copiilor cu dizabilități în școlile generale". – Chișinău: Lyceum, (F.E.-P. "Tipografia Centrală"). – Vol. 3. – 2016. – 128 p.

UTILIZAREA TIC LA ORELE DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ

Prof. Modan Violeta
Liceul Teoretic Amărăștii de Jos, Dolj

Societatea informațională bazată pe cunoaștere a marcat sistemul de învățământ, impunând folosirea mijloacelor tehnologice pentru schimbarea mediului școlar, prin modernizarea materialelor didactice, a strategiilor folosite, precum și a felului în care se realizează procesele de predare-învățare-evaluare.

Deoarece elevii sunt atrași de tehnologia informației și comunicației, s-a constatat că lecțiile în mediul virtual sunt considerate mai atractive, rezultatele lor fiind îmbunătățite, pentru că sunt mai atenți la ceea ce se predă, sunt mai receptivi și se implică în propria învățare. Elementele noilor tehnologii pot dinamiza lecțiile, elevii putând fi solicitați să urmărească un film (ecranizări : *Ion* , *Enigma Otiliei* , *Moara cu Noroc*, *Dumbrava minunată*, *Vizită*, etc.), să asculte o secvență dintr-un cântec inspirat de poezii studiate (*Sara pe deal* – la romantismul eminescian , *Valțul rozelor*- pentru simbolistul Al. Macedonski , *Emoție de toamnă* - la neomodernismul lui N. Stănescu, etc.), să urmărească o prezentare **PowerPoint** , să caute diferite informații pe internet, să comunice în cadrul unui grup on-line, să completeze o pagină de blog cu diverse comentarii pe o temă dată etc. Avantajul tehnologiei este și acela că elevii pot continua și acasă învățarea.

Profesorii trebuie să conștientizeze numeroasele beneficii oferite de noile tehnologii în ceea ce privește: proiectarea activităților didactice ; adaptarea/ elaborarea de produse informatice specifice disciplinei limba și literatura română; diversificarea strategiilor didactice și integrarea acestora în desfășurarea procesului de învățământ; dezvoltarea de relații interpersonale; evaluarea rezultatelor învățării și analiza evolutivă a elevilor; ameliorarea activității manageriale.

Resursele digitale care pot fi utilizate, în cadrul disciplinei limba și literatura română pot fi:

▪ **Livresq (livresq.ro)** este cea mai importantă platformă de creare de conținut educațional românesc, cu cea mai mare bibliotecă de resurse educaționale create. Este editor vizual care permite crearea de lecții în format digital. Acesta facilitează crearea de lecții interactive, ce conțin texte, galerii de poze, animații, audio, video, atașamente, quiz-uri și alte elemente specifice, fără a fi necesare cunoștințe tehnice sau de programare.

▪ **Prezi (<http://prezi.com>)** – 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. Vor fi dezvoltate astfel și competențe din domeniul TIC și din domeniul informațiilor. (*Ex: Creați o prezentare referitoare la biografia lui Mihail Sadoveanu.*)

▪ **Wordwall (<https://wordwall.net/ro>)** poate fi utilizat pentru a crea activități atât interactive, cât și imprimabile. Cele mai multe dintre șabloanele sunt disponibile atât în versiunea interactivă, cât și imprimabilă. Cele interactive sunt redactate pe orice dispozitiv activat pentru web, precum computer, tabletă, telefon sau tablă interactivă. Pot fi redactate individual de către elevi sau coordonate de profesori, iar elevii ajung pe rând în fața clasei.

- **Teachertube** (www.teachertube.com) – permite găzduirea de videoclipuri create de profesori în scopuri educaționale. Poate fi și o sursă de materiale utile.
- **Glogster** (<https://edu.glogster.com/>) și **thinglink** (<https://www.thinglink.com/>) reprezintă aplicații simple pentru crearea de postere interactive, constând în combinarea de imagini, video, muzică, fotografii, linkuri pentru a crea pagini multimedia; poate fi încorporat în orice pagină web. *Exemple de lecții care pot utiliza aceste aplicații* : biografii literare , evoluția unui personaj (Ion, Ghiță, Felix Sima) drumul parcurs de Vitoria Lipan, etc., .
- **HotPotatoes** (<http://hotpot.uvic.ca>) cuprinde șase aplicații gratuite pentru crearea de teste interactive: cu răspuns multiplu, cu răspuns scurt, cuvinte încrucișate, formare de perechi, ordonare și completare de fraze.
 - Dicționare digitale : <https://dexonline.ro/>
 - **Padlet** (<https://padlet.com>) este un instrument digital utilizat în educație pentru realizarea de aviziere online. Acestea pot fi colaborative: elevii pot încărca teme pe avizierul creat de profesor, pot aprecia temele colegilor sau pot realiza aviziere virtuale multimedia, în echipă, pentru a demonstra o idee, pentru a susține o prezentare, pentru a indica și comenta resurse relevante pe o temă dată etc. Avantajul aplicației **Padlet** este că este gratuită, simplu de utilizat, dă posibilitatea protejării cu parolă a avizierului, este colaborativă – permite postarea de către elevi, permite feedback de diverse tipuri pentru fiecare postare.
 - **Openboard** (<http://openboard.ch/>) este un software de predare multiplă platformă open source pentru tablă interactivă, conceput în principal pentru utilizare în școli și universități. Poate fi utilizat atât cu tablă albă interactivă, fie într-o configurație cu ecran dublu, cu un afișaj cu pixuri și un beamer.
 - **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. *Exemplu:* În procesul didactic, în dirijarea învățării, elevii pot fi provocați să completeze o hartă conceptuală în care să înscrie trăsăturile personajului 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. (Ex. : *Completați harta de mai jos cu trăsăturile personajului principal din basmul Aleodor împărat*). Un alt moment în procesul didactic în care poate fi folosită harta conceptuală este momentul evaluării.(Ex. : *Argumentați, completând harta conceptuală, că opera „Pașa Hassan” este o baladă cultă.*)
 - **MyKoolio** (www.mykoolio.com) este o platformă educațională online ce pune la dispoziția profesorilor accesul gratuit la materialele sale educaționale - lecții, teste și exerciții pentru limba română clasele V-VIII.
 - **Biblioteca de conținut educațional digital, pentru învățare** (<https://eduonline.roedu.net/>) Lecțiile multimedia interactive din această bibliotecă, dezvoltate pentru gimnazial și liceal românesc, sunt proiectate pentru a susține procesul didactic desfășurat atât online cât și offline, reprezentând un instrument ideal pentru activități de învățare remedială. Aceste conținuturi digitale au fost evaluate și validate de către Ministerul Educației Naționale, iar utilizarea lor este permisă nerestrictiv.
 - **ExamenulTau.ro** (www.examenultau.ro/) este o platformă educațională online avizată de MEC și este destinată pregătirii elevilor pentru **examenul de Evaluare Națională**. Intuitivă și ușor de navigat, în sprijinul elevilor și a profesorilor, resursele din platformă sunt împărțite în secțiunile: învățare, recapitulare și evaluare. Resursele cuprinse în platformă: filme de predare, teste de evaluare și simulări de Evaluare Națională, sute de exerciții rezolvate pas cu pas și explicate, fișe recapitulative, rapoarte de progres în timp real.
 - **Digitaliada** (<https://www.digitaliada.ro/despre?pg=platforma>) Această platformă este un spațiu ce încurajează crearea și partajarea de conținut educațional liber, ce poate fi folosit de orice cadru didactic. Tot în platformă pot fi găsite materialele digitale educaționale realizate în cadrul tuturor edițiilor proiectului. Profesorii pot crea teste personalizate pentru clasele lor și da teme pentru acasă. De asemenea, ei pot monitoriza progresul fiecărui elev pe semestru/an școlar.
 - **Jamboard** (jamboard.google.com) este un sistem de tablă interactivă dezvoltat de Google ca parte a Google Workspace.
- **Cărțile electronice** : biblior.net este o bibliotecă virtuală românească cu cărți electronice online în limbile română, engleză și franceză. Căutarea se poate face după autor, titlu sau categorie.
- **Pentru exemplificare**, iată o modalitate de predare a textului narativ literar „*Oracolul*” de Mircea Cărtărescu, clasa a VI-a. După lectura textului, elevii își vor exprima impresiile folosind

metoda cadranelor (prin intermediul **Jamboard**, în scenariul online). Este o modalitate de rezumare și sintetizare a unui conținut informațional prin participarea și implicarea elevilor în înțelegerea lui adecvată. Această metodă poate fi folosită în etapa de reflecție. Metoda cadranelor presupune trasarea a două axe perpendiculare, operațiune în urma căreia rezultă patru cadrane. Elevii audiază o prelegere, o povestire sau citesc un text, apoi sunt solicitați să noteze anumite aspecte: Mi s-a părut interesant...; M-a pus pe gânduri...; Nu am înțeles...; Mi-a amintit de...

În continuare, elevii vor utiliza **internetul** pentru a afla mai multe informații despre IDR (testarea cutanată pentru tuberculoză). Astfel vor înțelege de ce personajul-narator era speriat de dimensiunea petei după administrarea testului (testul se citește după 48-72 de ore de la administrare); totodată vor afla că tratamentul tuberculozei presupune izolarea bolnavului un timp îndelungat (află de ce se prefigura trimiterea băiatului la preventoriu) și că există metode de prevenire și menținere sub control a bolii.

La final, se poate folosi aplicația **Wordwall** pentru a fixa cunoștințe privind: momentele subiectului, cronologia ideilor, indicii spațio-temporali, statutul personajelor, etc.

În concluzie, integrarea instrumentelor digitale în procesul de predare-învățare-evaluare ar trebui să își propună transformarea felului în care elevii învață, dar și a modului în care sunt învățați, din perspectiva ideii că elevii nu primesc pur și simplu niște informații, ci își construiesc ei înșiși cunoștințe, capacități, atitudini. Integrarea tehnologiei nu trebuie să fie un scop în sine, ci să urmărească faptul că ar trebui reconsiderat elevul ca subiect al activității instructiv-educative și orientat spre formarea competențelor specifice, precum și accentuarea caracterului aplicativ al disciplinei pe care o studiază.

Bibliografie:

1. Sâmișăian, F., Dobra, S., Halasz, M., Davidoiu-Roman, A., Corcheș H., Limba și literatura română. Ghidul profesorului. Clasa a VI-a, Ed. Art Educational, 2018.
2. Școala online – între necesitate și progres, în revista "Educație și noi orizonturi", nr. 2, septembrie 2020
3. <https://digital.educd.ro/>

UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ÎN ȘCOLI ȘI GRĂDINIȚE

**Prof. înv. preșc. Moghină Maria Laura,
Școala Gimnazială Comuna Pietrari**

În ultimele decenii, tehnologia a devenit din ce în ce mai importantă în viața noastră, atât la nivel personal, cât și profesional. Cu toate acestea, utilizarea tehnologiei în educație a fost subiectul multor dezbateri, iar mulți dintre cei care lucrează în domeniul educației sunt încă sceptici în ceea ce privește utilizarea tehnologiei în clasă. În această lucrare, vom explora modul în care tehnologia poate fi utilizată pentru a crea lecții atractive în grădiniță.

Beneficiile utilizării tehnologiei în educație

Utilizarea tehnologiei în educație poate aduce numeroase beneficii pentru elevi și profesori.

1. Crește motivația elevilor. Utilizarea tehnologiei în clasă poate fi o metodă excelentă de a crește motivația elevilor. Copiii sunt atrași de tehnologie și sunt mult mai predispuși să se angajeze în activitățile care implică utilizarea tehnologiei decât în cele care nu o implică.

2. Îmbunătățește accesibilitatea. Utilizarea tehnologiei poate face educația mai accesibilă pentru elevii cu nevoi speciale, cum ar fi cei cu deficiențe de auz sau vedere.

3. Dezvoltă abilitățile digitale. Utilizarea tehnologiei în clasă poate ajuta elevii să dezvolte abilitățile digitale de care au nevoie pentru a reuși în lumea digitală din ziua de azi.

4. Crește colaborarea și comunicarea. Utilizarea tehnologiei poate ajuta elevii să colaboreze și să comunice mai bine între ei și cu profesorii lor.

5. Creează oportunități de învățare personalizată. Utilizarea tehnologiei poate ajuta profesorii să ofere oportunități de învățare personalizată pentru fiecare elev.

Utilizarea tehnologiei în grădiniță

Deși mulți ar putea crede că utilizarea tehnologiei în grădiniță este o idee neinspirată, există multe moduri în care tehnologia poate fi utilizată pentru a crea lecții atractive și interactive pentru copiii mici. În continuare, vom prezenta câteva exemple de tehnologii care pot fi utilizate în grădiniță:

Tehnologia poate fi utilizată în grădiniță în multe moduri diferite pentru a spori experiența de învățare a copiilor. Iată câteva exemple concrete de cum putem folosi TIC în grădiniță:

1. Jocuri educaționale

În timp ce jocurile pe calculator pot fi distractive și adictive pentru adulți, acestea pot fi utilizate cu ușurință și în mod util în grădiniță. Există multe aplicații și jocuri educaționale disponibile pe tabletă și telefonul inteligent care pot ajuta la dezvoltarea abilităților de coordonare a ochi-mână, de alfabetizare și de numărare ale copiilor. Acestea pot fi, de asemenea, utilizate pentru a încuraja dezvoltarea creativității și a imaginației.

2. Whiteboard-urile interactive

Whiteboard-urile interactive sunt o modalitate excelentă de a implica copiii în lecții interactive. Acestea permit profesorilor să creeze și să afișeze conținut digital, cum ar fi videoclipuri educaționale, jocuri sau imagini, și să permită copiilor să scrie sau să deseneze pe suprafața lor. Acest lucru poate ajuta la îmbunătățirea abilităților de scriere și de desen, la dezvoltarea creativității și la încurajarea participării la clasă.

3. Proiectoare multimedia

Proiectoarele multimedia sunt o altă modalitate de a îmbunătăți experiența de învățare în grădiniță. Acestea pot fi utilizate pentru a proiecta imagini și videoclipuri pe perete sau ecran, astfel încât toți copiii din clasă să poată vedea conținutul în același timp. De asemenea, pot fi utilizate pentru a prezenta lecții interactive, pentru a ajuta copiii să vizualizeze concepte complexe și pentru a îmbunătăți înțelegerea subiectelor.

4. Software-ul educațional

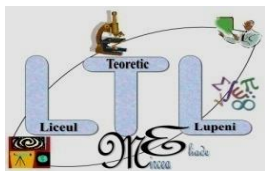
Există multe programe educaționale care pot fi utilizate pentru a sprijini învățarea copiilor în grădiniță. Aceste programe pot varia de la software-uri simple de matematică și citire până la aplicații interactive care îi învață pe copii despre știință, istorie sau alte subiecte. Acestea pot fi utilizate ca o parte a lecțiilor regulate sau ca o activitate independentă pentru copii care își doresc să învețe mai mult.

În concluzie, utilizarea tehnologiei informației și comunicațiilor (TIC) în școli poate aduce beneficii semnificative pentru elevi și profesori. Cu toate acestea, trebuie să fie utilizată cu precauție și cu o planificare adecvată pentru a evita problemele și riscurile asociate cu utilizarea excesivă a tehnologiei.

Prin utilizarea TIC în școli, elevii pot dobândi abilități importante într-un mediu educațional modern și atrăgător. Aceste abilități includ, dar nu se limitează la, abilități de cercetare, abilități de comunicare, abilități de colaborare și abilități de rezolvare a problemelor. În plus, tehnologia poate ajuta la individualizarea procesului de învățare și la adaptarea la nevoile și ritmurile individuale ale elevilor.

Bibliografie:

- Istrate, Olimpius – *Efecte si rezultate ale utilizării TIC în educație* în *Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual*, Ediția a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, *Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare*, Editura Universității din București, 2010
- Thorne, Kaye. *Blended Learning – How to Integrate Online and Traditional Learning*, 2003, Kogan Page Limited
- <http://iteach.ro/experientedidactice/avantajele-integrarii-tic-in-activitatea-didactica>



PROIECT DIDACTIC, PREDARE ONLINE

UNGHIUUL A DOUĂ DREPTE ÎN SPAȚIU

**Profesor de matematică Nicolăescu Alina,
Liceul Teoretic "Mircea Eliade" Lupeni,**

Clasa: a VIII-a

Disciplina: Matematică

Unitate tematică: ELEMENTE ALE GEOMETRIEI ÎN SPAȚIU

Tema: Unghiul a două drepte în spațiu

Tipul lecției: Lecție de consolidare și sistematizare a cunoștințelor

Durata : 45 minute

Competențe generale:

CG 1. Identificarea unor date, mărimi și relații matematice, în contextul în care acestea apar

1.4. Identificarea unor figuri plane sau a unor elemente caracteristice acestora în configurații spațiale date

CG 2. Prelucrarea unor date matematice de tip cantitativ, calitativ, structural, cuprinse în diverse surse informaționale

2.4. Reprezentarea, prin desen sau prin modele, a unor configurații spațiale date

CG 3. Utilizarea conceptelor și a algoritmilor specifici în diverse contexte matematice

3.4. Folosirea unor proprietăți de paralelism sau perpendicularitate pentru analizarea pozițiilor relative ale dreptelor și planelor

CG 4. Exprimarea în limbajul specific matematicii a informațiilor, concluziilor și demersurilor de rezolvare pentru o situație dată

4.4. Descrierea în limbaj matematic a elementelor unei configurații geometrice

Discipline integrate: TIC

Competențe specifice: La sfârșitul orei elevii vor fi capabili:

O₁ Să identifice, să construiască, să noteze drepte concurente/paralele/necoplanare în configurații spațiale,

O₂ Să utilizeze instrumentele geometrice și softurile matematice pentru a desena drepte paralele

O₃ Să reprezinte corect pe desen unghiul dintre două drepte în spațiu

O₄ Să efectueze calcule cu măsuri de unghiuri

O₅ Să rezolve probleme care implică noțiunile de unghi dintre două drepte în spațiu

Resurse:

Procedurale: conversația, explicația, exercițiul, harta textului.

Materiale: dispozitiv digital elev-profesor, <https://meet.google.com/>, <https://whiteboard.fi/>, <https://jamboard.google.com/>, <https://im-a-puzzle.com>, Google Classroom, manual digital, fișă de lucru online.

Forme de organizare : observarea sistematică, activitate: individuală, frontală.

Bibliografie:

M.E.N. Programa_clasa_V_VIII_28_02_2017

<https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20VIII-a/Matematica/Uy5DLiBHUIVOIEVESVRP/>

<https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20VIII-a/Matematica/SU5UVUIURVhUICBTLIu/>

Scenariul lecției

Nr. Crt	Etapele lecției	ObOp	Unități de conținut	Activitatea elevilor	Resurse	Evaluare
1	Moment organizatoric (1 min.)		Conectarea elevilor și a profesorului pe platforma Googleclassroom și MEET. - Se trimite elevilor ghidul pentru utilizarea Meet cu 4 pași de respectat: - Asigurați-vă că sunteți pe modul „mut” atunci când nu vorbiți. - Fiți voi înșivă și respectați-i pe ceilalți. - Puneți întrebări folosind chat-ul. - Configurați un spațiu intenționat unde se va desfășura ora.	Se pregătesc pentru conectare la lecția de Matematică	Dispozitive necesare pentru conectarea la platforma Googleclassroom și Meet (pc, tableta, telefon, internet)	
2.	Captarea atenției (3 min.)	O ₄	Elevii vor primi în chat-ul de la meet linkul pentru rezolvarea unui puzzle https://im-a-puzzle.com/lec_ia_de_azi_5p3YPs7Z.puzzle Elevii vor rezolva puzzleul și vor descoperi titlul lecției de azi.	Completează problemele primite pe tabla online.	https://im-a-puzzle.com/lec_ia_de_azi_5p3YPs7Z.puzzle	Observarea sistematică
4	Anunțarea subiectului lecției și a obiectivelor (1 min)		Se anunță titlul lecției. „Măsura unghiului a două drepte în spațiu, Probleme” Profesorul scrie titlul lecției pe tabla online. Se enunță obiectivele lecției pe înțelesul copiilor.	Scriu pe caiete titlul lecției. Ascultă cu atenție.	-conversația -tabla online	Activitate frontală
5.	Desfășurarea activității (38 min.)	O ₁ O ₂ O ₃ O ₂	Profesorul atașează în chatul de la meet linkul pentru tabla whiteboard.fi, și trimite elevilor o sarcină de lucru. Această activitate este individuală (elevii nu pot vedea tablele colegilor) Exercițiu Anexa 3 Profesorul amintește noțiunile predate anterior cu ajutorul întrebărilor adresate elevilor. O ₃ Care este lecția studiată ora trecută? Dreptele concurente sunt...? Dreptele paralele sunt...? Cum determin unghiul dintre două drepte concurente? O ₂ Cum determin unghiul dintre două drepte paralele?	Se vor conecta individual pe tabla site_ului https://whiteboard.fi , își vor nota nominal tabla și vor rezolva cele două aplicații Răspund la întrebări.	-conversația https://whiteboard.fi Platforma Me Conversația Conversația Explicația	Activitate individuală Activitate Frontală Activitate frontală

		<p>O₁ O₂ O₃ O₄ O₅</p>	<p>Care este cea mai mare măsură a unui unghi determinat de două drepte în spațiu? Profesorul anunță că fișa de lucru pentru astăzi este postată pe classroom. Profesorul partajează ecranul, intră în classroom și deschide fișa de lucru. Anexa 1 Împreună cu elevii profesorul rezolvă problemele de pe fișa de lucru folosind https://jamboard.google.com, pe această tablă pot rezolva problemele și elevi având nevoie de permisiunea profesorului, după rezolvarea problemelor fișierul se salvează în format pdf și se adaugă la lecție pe classroom. Anexa2</p>	<p>- Sunt atenți la lecție, -rezolvă problemele, -notează lecția în caiet, răspund la întrebări.</p>	<p>Exercițiul Conversația</p>	<p>Activitate individuală Observarea sistematică Activitate frontală Activitate individuală</p>
6.	Obținerea performanței	O1	Profesorul solicită elevilor să rezolve pe caiet sau pe tabla jamboard problemele de pe fișa de lucru	Elevii rezolvă și pun întrebări	Platforma Meet.	Activitate frontală, individuală
7..	Aprecieri /Tema pentru acasă (2 min)		Se explică tema pentru acasă. Profesorul va da share platformei Google Classroom. Va da indicații referitoare la efectuarea corectă a temei pentru acasă.	Sunt atenți la explicațiile profesorului.	Conversația Explicația Platforma Meet Platforma Google Classroom.	Activitate frontală

ANEXA 1
UNGHIUUL A DOUĂ DREPTE ÎN SPAȚIU
FIȘA DE LUCRU

1) În cubul din figura 1 determinați măsurile unghiurilor:

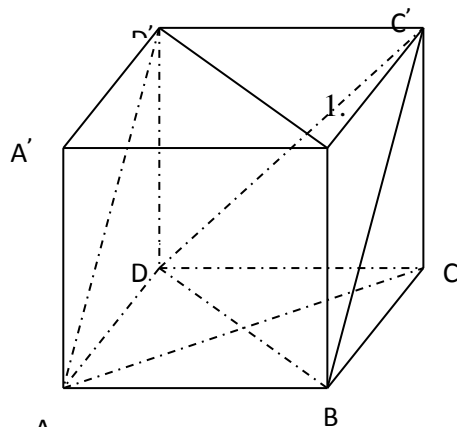


Fig 1

- a) $m(\angle (AB, CD)) =$
- b) $m(\angle (AA', CC')) =$
- c) $m(\angle (AD, DB)) =$
- d) $m(\angle (BC', B'C')) =$
- e) $m(\angle (D'C', AB)) =$
- f) $m(\angle (AB, D'D)) =$
- g) $m(\angle (AD', BC')) =$
- h) $m(\angle (AD', BC)) =$
- i) $m(\angle (BD, AC)) =$
- j) $m(\angle (D'B', BD)) =$
- k) $m(\angle (D'B', AC)) =$
- l) $m(\angle (BC', BD)) =$
- m) $m(\angle (BD, DC')) =$
- n) $m(\angle (D'B', DC')) =$
- o) $m(\angle (AD', DC')) =$
- p) $m(\angle (AD', CC')) =$
- q) $m(\angle (AD', AC)) =$

2) Paralelogramul ABCD și triunghiul ABE sunt incluse în plane diferite (figura 2).

Dacă $m(\angle ABE) = 70^\circ$, $m(\angle AEB) = 40^\circ$, $m(\angle CEB) = 50^\circ$ și $m(\angle ECB) = 60^\circ$, atunci aflați măsurile unghiurilor dintre drepte:

- a) EB și DC;
- b) AD și EB;
- c) DC și AE;
- d) EC și AD.

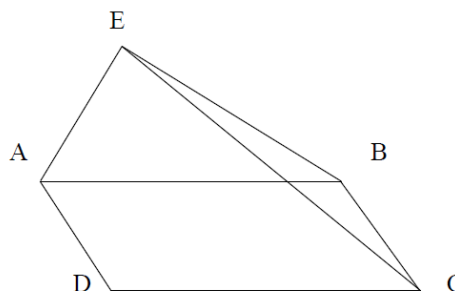
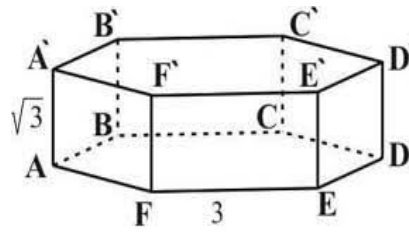


fig.2

3) În figura 4 avem o prismă hexagonală dreaptă. Aflați măsurile unghiurilor formate de drepte:

- a) AB și BC,
- b) AB și BD,
- c) AF și FC,
- d) AA' și BC,
- e) BD și AF,
- f) A'D' și ED,
- g) A'D' și B

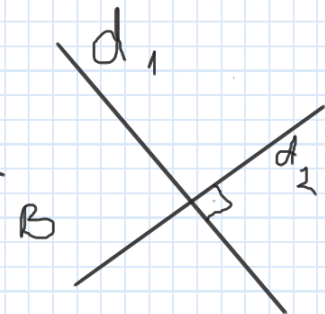
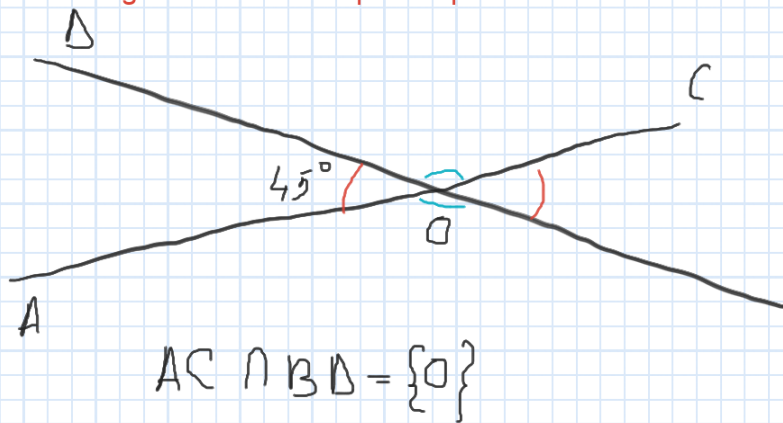


ANEXA 2

Problemele rezolvate în timpul orei cu ajutorul <https://jamboard.google.com>,

Măsura unghiului a doua drepte în spațiu. Fisa de lucru

18.11.2020



$d_1 \perp d_2$

Măsura unghiului a două drepte în spațiu nu este mai mare de 90° .

$$m(\widehat{AC; BD}) = 45^\circ$$

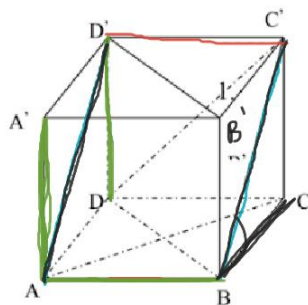


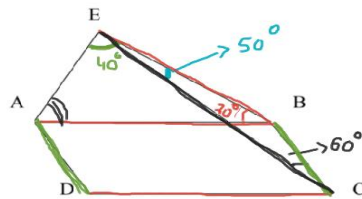
Fig 1

- a) $m(\angle(AB, CD)) = 0^\circ$
- b) $m(\angle(AA', CC')) = 0^\circ$
- c) $m(\angle(AD, DB)) = m(\angle ADB) = 45^\circ$
- d) $m(\angle(BC', B'C')) = m(\angle BCB') = 45^\circ$
- e) $m(\angle(D'C', AB)) = 0^\circ$
- f) $m(\angle(AB, D'D)) = \frac{DD' \parallel AA'}{0} m(\angle(AB, AA')) = 90^\circ$
- g) $m(\angle(AD', BC')) = 0^\circ$
- h) $m(\angle(AD', BC)) = \frac{AD' \parallel BC'}{0} m(\widehat{BC'; BC}) = 45^\circ$

2) Paralelogramul ABCD și triunghiul ABE sunt incluse în plane diferite (figura 2).

Dacă $m(\angle ABE) = 70^\circ$, $m(\angle AEB) = 40^\circ$, $m(\angle CEB) = 50^\circ$ și $m(\angle ECB) = 60^\circ$, atunci aflați măsurile unghiurilor dintre drepte:

- a) EB și DC;
- b) AD și EB;
- c) DC și AE;
- d) EC și AD.



$$d) m(\angle (EC; AD)) \stackrel{AD \parallel BC}{=} m(\angle (EC; BC)) = m(\angle BCE) = 60^\circ$$

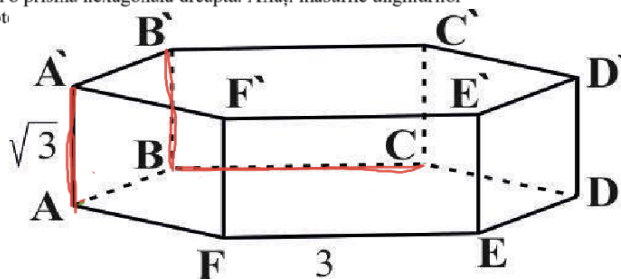
$$a) m(\angle (EB; DC)) \stackrel{DC \parallel AB}{=} m(\angle (EB; AB)) = m(\angle ABE) = 70^\circ$$

$$b) m(\angle (AD; EB)) \stackrel{AD \parallel BC}{=} m(\angle (BC; EB)) = m(\angle EBC) = 180^\circ - 60^\circ - 50^\circ = 70^\circ$$

$$c) m(\angle (DC; AE)) \stackrel{DC \parallel AB}{=} m(\angle (AB; AE)) = m(\angle BAE) = 180^\circ - 70^\circ - 40^\circ = 70^\circ$$

3) În figura 4 avem o prismă hexagonală dreaptă. Aflați măsurile unghiurilor formate de drept

- a) AB și BC,
- b) AB și BD,
- c) AF și FC,
- d) AA' și BC,
- e) BD și AF,
- f) A'D' și ED,
- g) A'D' și BE



$$d) m(\angle (AA'; BC)) \stackrel{AA' \parallel BB'}{=} m(\angle (AA'; BB')) = m(\angle (BB'; BC)) = m(\angle B'BC) = 90^\circ$$

$$a) m(\angle (AB; BC)) = m(\angle ABC) = 120^\circ$$

$$b) m(\angle (AB; BD)) = m(\angle ABD)$$

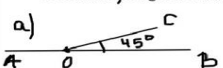
$$c) m(\angle (AF; FC)) = m(\angle AFC)$$

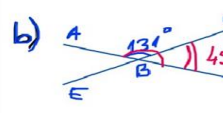
ANEXA 3

Activitatea individuală cu ajutorul <https://whiteboard.fi>

Teacher Whiteboard:


Determinați unghiul din imaginile următoare:

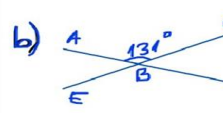
a)  $m(\widehat{AOC}) = 180^\circ - 45^\circ = 135^\circ$
 $m(\widehat{AB; OB}) = 45^\circ$

b)  $m(\widehat{CBD}) = 180^\circ - 131^\circ = 49^\circ$
 $m(\widehat{AB; CE}) = 49^\circ$

Alexandra Coropă

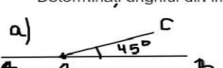
Determinați unghiul din imaginile următoare:

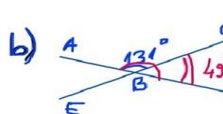
a)  $m(\widehat{AOC}) = 135^\circ$
 $m(\widehat{AB; OB}) = 45^\circ$

b)  $m(\widehat{CBD}) = 49^\circ$
 $m(\widehat{AB; CE}) = 49^\circ$

Fodor Diana

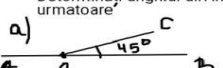
Determinați unghiul din imaginile următoare:

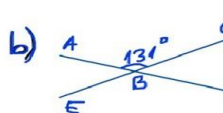
a)  $m(\widehat{AOC}) = 180^\circ - 45^\circ = 135^\circ$
 $m(\widehat{AB; OB}) = 45^\circ$

b)  $m(\widehat{CBD}) = 180^\circ - 131^\circ = 49^\circ$
 $m(\widehat{AB; CE}) = 49^\circ$

Iustin

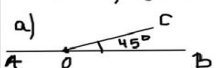
Determinați unghiul din imaginile următoare:

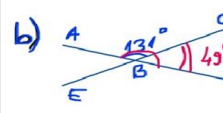
a)  $m(\widehat{AOC}) = 135^\circ$
 $m(\widehat{AB; OB}) = 45^\circ$

b)  $m(\widehat{CBD}) = 49^\circ$
 $m(\widehat{AB; CE}) = 49^\circ$

Poleac Roberto


Determinați unghiul din imaginile următoare:

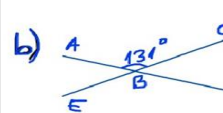
a)  $m(\widehat{AOC}) = 180^\circ - 45^\circ = 135^\circ$
 $m(\widehat{AB; OB}) = 45^\circ$

b)  $m(\widehat{CBD}) = 180^\circ - 131^\circ = 49^\circ$
 $m(\widehat{AB; CE}) = 49^\circ$

Viădolu Alina Alexandra

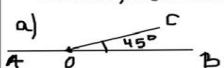
Determinați unghiul din imaginile următoare:

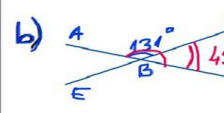
a)  $m(\widehat{AOC}) = 135^\circ$
 $m(\widehat{AB; OB}) = 45^\circ$

b)  $m(\widehat{CBD}) = 49^\circ$
 $m(\widehat{AB; CE}) = 49^\circ$

Daniel Suciu


Determinați unghiul din imaginile următoare:

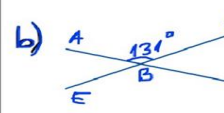
a)  $m(\widehat{AOC}) = 180^\circ - 45^\circ = 135^\circ$
 $m(\widehat{AB; OB}) = 45^\circ$

b)  $m(\widehat{CBD}) = 180^\circ - 131^\circ = 49^\circ$
 $m(\widehat{AB; CE}) = 49^\circ$

Diana Codlean

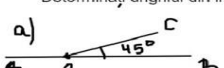
Determinați unghiul din imaginile următoare:

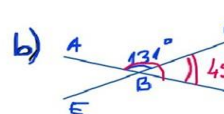
a)  $m(\widehat{AOC}) = 135^\circ$
 $m(\widehat{AB; OB}) = 45^\circ$

b)  $m(\widehat{CBD}) = 49^\circ$
 $m(\widehat{AB; CE}) = 49^\circ$

Mihai

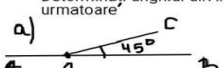
Determinați unghiul din imaginile următoare:

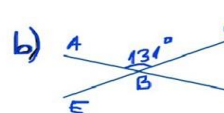
a)  $m(\widehat{AOC}) = 180^\circ - 45^\circ = 135^\circ$
 $m(\widehat{AB; OB}) = 45^\circ$

b)  $m(\widehat{CBD}) = 180^\circ - 131^\circ = 49^\circ$
 $m(\widehat{AB; CE}) = 49^\circ$

Moise Sara

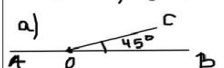
Determinați unghiul din imaginile următoare:

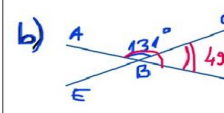
a)  $m(\widehat{AOC}) = 135^\circ$
 $m(\widehat{AB; OB}) = 45^\circ$

b)  $m(\widehat{CBD}) = 49^\circ$
 $m(\widehat{AB; CE}) = 49^\circ$

raducan adina

Determinați unghiul din imaginile următoare:

a)  $m(\widehat{AOC}) = 180^\circ - 45^\circ = 135^\circ$
 $m(\widehat{AB; OB}) = 45^\circ$

b)  $m(\widehat{CBD}) = 180^\circ - 131^\circ = 49^\circ$
 $m(\widehat{AB; CE}) = 49^\circ$

FOLOSIREA TIC ÎN PREDAREA BIOLOGIEI

Prof. Biolog Olaru Livia-Irina, Școala Postliceală Sanitară Fundeni, București

Dezvoltarea rapidă a resurselor informaționale în ultimul timp a determinat evoluția și interconexiunea diferitor tehnologii, integrând diverse aspecte, inclusiv gradul de interacțiune cu instrumentele digitale. Tinerii generații gândesc și procesează informațiile diferit de predecesorii lor, deoarece modul de gândire depinde de experiențele obținute cu instrumentele erei digitale, susține dr. D.Perry de la Colegiul de medicină Baylor. Ca rezultat, tinerii de astăzi sunt numiți „nativi digitali”, iar cei care nu s-au născut în era digitală, dar au adaptat aspectele tehnologiilor noi, prezintă „imigranți digitali” [1].

Instruirea și educația la momentul actual, pe lângă toate obiectivele principale propuse de învățământul modern, tind să îmbunătățească colaborarea dintre „imigranții digitali” – profesorii și „nativii digitali” – elevii. Utilizarea noilor tehnologii informaționale și de comunicație facilitează tranziția de la modelul tradițional al instruirii la acel modern, care valorifică limbajul nativilor digitali. Îmbunătățind procesul instructiv-educativ cu ajutorul TIC elevii își vor dezvolta achizițiile și performanțele cognitive, iar cadrele didactice vor deveni competente în domeniu și se vor adapta la evoluția caracterului interactiv al învățării.

Cadrele didactice din învățământul preuniversitar apelează la instrumentele TIC pentru a efectua diverse prezentări în format electronic, care contribuie la îmbunătățirea rezultatelor elevilor [2]. Profesorul dirijează procesul de predare-învățare și ghidează elevul spre performanțele așteptate, oferindu-i repere pentru a fi antrenat în procesul de instruire.

Cu cât activitățile sunt mai practice, se folosesc mai multe imagini și sunet, cu cât elevul este pus să realizeze sarcini practice, cu atât devine mai cointerestat față de ceea ce predă profesorul. Este greșită concepția potrivit căreia toate calculatoarele dintr-o școală trebuie concentrate într-o singură sală aflată sub cheie. Fiecare clasă trebuie să fie dotată cu calculator și proiector video pentru a putea accesa resursele web destinate instruirii. Numai astfel putem vorbi cu adevărat despre dinamizarea procesului de predare-învățare-evaluare [3].

Integrarea tehnologiilor informaționale și comunicaționale în procesul de predare-învățare-evaluare a devenit o prioritate a politicilor educaționale în toată lumea, deoarece deschide noi orizonturi pentru practica educației: avantajarea modalităților de prezentare a informației, de procesare a acesteia de către elev, de construire a cunoașterii, posibilități de autoinstruire, respectarea ritmului de învățare al fiecărui elev etc.

Tehnologiile multimedia oferă utilizatorului diferite combinații, imagini, sunet, voce, animație, video, pe când tehnologiile hipermedia combină multimedia cu hipertextul, facilitând navigarea fără obstacole între diferite tipuri de date: texte, sunete, imagini fixe, imagini animate.

Rolul cadrului didactic din învățământul tradițional, de transmițător al informației, trebuie să se transforme în cel de facilitator al învățării prin regândirea propriei misiuni: crearea unui ambient (scop, informații, resurse, strategie) care să permită elevului să-și construiască/dezvolte cunoașterea cu ajutorul TIC [4].

Formarea personalității elevului vis-à-vis de fluxul informațional are loc prin aplicarea de către profesor a noilor metode și strategii didactice, a curriculumului axat pe competențe. Competența de investigare permite cadrului didactic să valorifice cercetările pedagogice în direcția reglării și autoreglării procesului de învățământ în general și, în special, să rezolve diverse investigații în scopul eficientizării procesului educațional [5].

În didactica modernă, între competența de investigare și competența digitală se formează o simbioză în baza instrumentelor TIC cu diverse aplicații destinate cercetării, care *presupune explorarea realității prin activități intenționate de provocare, reproducere, reconstruire a unor fenomene și procese din realitatea înconjurătoare în aspect biologic cu scopul dobândirii unor noi adevăruri* [6]. Experimentul de cercetare și descoperire este complex și presupune modificarea condițiilor de manifestare a obiectelor și fenomenelor biologice [7].

Instrumentele TIC prezintă un suport de bază pentru metoda lucrărilor practice și a experimentului, care permite investigației să-și extindă oportunitățile în studierea structurilor și analiza proceselor biologice.

În didactica modernă tot mai mult se aplică termenul de laborator digital, care reprezintă un mediu de comunicare destul de răspândit în educație. Accesul la rețeaua Internet în școală permite deplasarea virtuală. Datorită acestui fapt, elevii pot să experimenteze și să exploreze în laboratoarele virtuale.

La Biologie investigația îmbunătățește cunoașterea științelor naturii prin lucrări practice, experimente și alte metode interactive. Competența de investigare la elevi începe să se formeze din momentul când fac primele observări asupra unor procese, fenomene ce au loc în natură. Dezvoltarea ulterioară a competenței continuă prin diverse activități didactice planificate și desfășurate de către profesor.

Completarea activităților de investigare cu noi aplicații destinate lucrărilor experimentale în era digitală ajută la înțelegerea mai bună a legăturilor biologice specifice unui organism viu. Spre exemplu, în calitate de instrumente didactice pentru cercetare pot fi aplicate diverse seturi de senzori ale laboratorului digital. Cu ajutorul lor, competența de investigare la Biologie se plasează pe o nouă treaptă de dezvoltare, având caracter motivațional pentru toți actorii sistemului educațional.

Senzorii permit desfășurarea unor serii de activități experimentale, ca: difuziunea celulară; respirația pulmonară; termoreglarea și transpirația; fotosinteza; respirația semințelor germinate; umiditatea solului pentru creșterea plantelor; ritmul cardiac și tuse; ritmul cardiac și activitatea fizică; măsurarea valorilor stresului emoțional prin testul poligraf; monitorizarea procesului de creștere a drojdiei; electrocardiograma; plămâni și parametrii spirometriei; variațiile de temperatură în corpul uman; viteza de respirație la om; forța musculară etc.

Bibliografie:

1. PRENSKY, M. Digital Natives, Digital Immigrants. În: *MCB University Press*, 2001, vol.9, no5, p.1-6. ISSN 0264-1615
2. COROPCEANU, E.; PLACINTA, D. Aplicațiile web în procesul educațional la biologie din perspectiva dezvoltării competenței digitale. În: *Univers pedagogic*, 2017, nr.1(53), p.104-111. ISSN 1815-7041
3. <file:///E:/articol%2025.12.17/Modul%208%20School%20Development.pdf> [Accesat: 15.03.2018]
4. <https://ccd-softuri-educationale.wikispaces.com/file/view/Modul+1+-+Educatia+si+folosirea+tehnologiilor+in+comunicare.doc> [Accesat: 16.02.2018]
5. file:///E:/articol%2025.12.17/cur_bio_romanian.pdf [Accesat: 15.03.2018]
6. BOTGROS, I. FRANȚUZAN, L. SIMION, C. *Competența de cunoaștere științifică – sistem optimizator. Ghid metodologic*. Chișinău: Institutul de Științe ale Educației, 2015. 128 p. ISBN 978-9975-48-076-5
7. IANOVICI, N. FRENȚ, A. O. *Metode didactice în predare, învățare și evaluare la biologie*. Timișoara: Mirton, 2009. ISBN 978-973-52-0682-6

ÎNVĂȚĂMÂNT ȘI EFICIENȚĂ PRIN PROIECTELE Etwinning

Prof. Oltean Sabina Larisa
Liceul cu Program Sportiv Alba Iulia

Motto:

Calculatorul ne face să vedem lumea într-un anumit fel. Cunoașterea digitală va resemnifica multe date ale cunoașterii clasice, reaşezând cumulul de valori pe care omenirea l-a avansat de-a lungul timpului. **Constantin Cucoș**

La câțiva ani de la intrarea în mileniul III, învățământul cunoaște permanent noi tendințe, orientări și dimensiuni. În evoluția sa, învățământul românesc se află în căutarea modelelor și metodelor optime de integrare a pregătirii teoretice, pentru cunoștințe, și a pregătirii practice pentru

competențe. În contextul utilizării calculatorului în toate aspectele vieții, comunitățile virtuale cunosc forme noi și o extraordinară dezvoltare prin depășirea distanțelor, atât temporale cât și spațiale, cu ajutorul tehnologiei. Așa că, este firesc să se vorbească și în domeniul educației de acest fenomen social relativ nou, cu potențial ridicat, dar și cu probleme specifice, denumit *e-learning*. Noțiunea de *e-learning* apare la interferența a trei concepte: comunitate, spațiu virtual și procese de învățare, adunând la un loc trăsăturile specifice ale acestora. Conform Comisiei Europene *e-learning-ul* este definit ca “utilizare a noilor tehnologii multimedia și a internetului pentru a ameliora calitatea învățării, facilitând accesul la resurse și servicii, precum și schimburile și colaborarea la distanță¹”. E-learningul face din mediul informațional un aliat, putând fi înțeles ca o abordare inovativă, interactivă, centrată pe educat.

Din astfel de necesități a fost creată platforma eTwinning, al cărei scop este acela de a ușura comunicarea și cooperarea dintre școli din țările membre ale Uniunii Europene. Platforma eTwinning lansată în anul 2005, este în prezent o comunitate vie, extrem de activă și implicată, reunind la nivelul general, instituții de învățământ preuniversitar, iar efectiv platforma este locul de întâlnire a peste 243000 de cadre didactice din peste 120000 de școli. În România acțiunea a fost introdusă în octombrie 2007 și este coordonată de Institutul de Științe ale Educației, cu sprijinul Centrului pentru Inovare în Educație.

eTwinning este o parte a Programului de Învățare permanentă a Comisiei Europene. Portalul concentrează o bază de date solidă, recomandată de Comisia Europeană pentru căutarea de parteneri pentru proiecte Comenius. eTwinning facilitează colaborarea și comunicarea între școli din țările membre UE, crearea de multiple produse educaționale care implică utilizarea noilor tehnologii, îmbunătățirea comunicării în limbi străine, crearea de noi relații sociale, colaborarea virtuală și interculturalitatea. Scopul central al utilizării portalului eTwinning îl constituie crearea de proiecte educaționale realizate prin parteneriate internaționale, eTwinning fiind comunitatea școlilor din Europa.

Am întâlnit comunitatea eTwinning în urmă cu 4 ani, de atunci am desfășurat alături de colegii mei 6 proiecte de colaborare internațională, având parteneri cu aspirații comune: autocunoaștere, cunoașterea și promovarea valorilor naționale și europene, comunicarea fără bariere lingvistice, stimularea creativității, dezvoltarea abilităților media, informarea și, mai ales depășirea limitelor spațiale și temporale. Am avut privilegiul de a stabili legături cu persoane extraordinare din mai toate țările europene. Alături de elevii mei și de colegi din școala în care lucrez am construit legături durabile, emoționale uneori, cu școli din alte țări, construind legături care, cu certitudine, au stimulat, impulsionat și eficientizat procesul de învățământ, aducând beneficii tuturor partenerilor.

Proiectul Happy European Day of Languages !

Ca profesor de Limba și Literatura Română în cadrul Liceului cu Program Sportiv Alba Iulia, am participat la o serie de proiecte europene alături de parteneri europeni pe platforma eTwinning. Unul dintre aceste proiecte, la care mă voi opri în cele ce urmează, a adunat la un loc parteneri din 37 de școli din țări precum: Romania, Italia, Franța, Serbia, Grecia, Lituania, Polonia, Regatul Unit al Marii Britanii, Cehia, Irlanda, Portugalia, Slovacia, Spania. Proiectul internațional s-a numit **Happy European Day of Languages !** și a avut ca scop promovarea unității prin diversitate, prin valorificarea surselor lingvistice și artistico-plastice, dezvoltarea colaborării între cadrele didactice din unități diferite de învățământ, promovarea comunicării între elevi din școli și țări diferite în cadrul unor activități extracurriculare. Am pornit de la premisa că Europa posedă o veritabilă comoară lingvistică: peste 200 de limbi europene. Această importantă resursă trebuie cunoscută, utilizată, valorizată. Cunoașterea și utilizarea limbilor prezintă avantaje pentru toată lumea, indiferent de vârstă. Nivelul de dificultate al proiectului a fost mediu.

Obiectivele au fost variate, complexe, comune tuturor celor 37 de școli europene:

- ♥ Antrenarea colectivului didactic și a colectivului de elevi în realizarea de activități comune cu alte școli la nivel internațional;
- ♥ Dezvoltarea și stimularea creativității;
- ♥ Dezvoltarea capacității de gândire critică, divergentă și creatoare;

♥ Dezvoltarea capacității de exprimare lingvistică și plastică prin compoziții și prin intermediul activităților practice;

- ♥ Dezvoltarea motivației pentru învățare;
- ♥ Antrenarea elevilor în a descoperi limbi noi și locuri noi;
- ♥ Sensibilizarea elevilor vizavi de alte culturi;
- ♥ Promovarea ideii de unitate în diversitate;
- ♥ Participarea cu plăcere și interes la activitățile organizate.

Parteneriatul s-a concentrat în jurul Zilei Europene a Limbilor și a urmărit 3 etape.

În prima etapă partenerii s-au contactat și elevii au început să se cunoască prin emailurile și mesajele trimise pe eTwinning; s-au scris primele impresii pe Twinspace; toți partenerii și-au trimis numele și adresa școlii, iar fiecare partener și-a descărcat lista cu adrese pentru a putea trimite plicurile la adresele specificate.

A doua etapă a constat în pregătirea unor cărți poștale pictate sau desenate de ei înșiși, cu diametrul maxim de 20x15, cu următoarele cuvinte scrise în limba lor maternă: „Bună prieteni! Noi locuim în Alba Iulia, în România și vorbim limba română. Numele școlii noastre este Liceul cu Program Sportiv Alba Iulia. O zi a limbilor europene fericită! Iubim confecționate de ei,acompaniate de una sau mai multe ilustrații cu zona sau localitatea în care trăiesc.

Ultima etapă s-a axat pe organizarea unei expoziții cu cărțile poștale primite din întreaga Europă de la școlile partener; s-au postat pe blog fotografii și impresii; au apărut ecouri în revista școlii. În final fiecare dintre cele 37 de școli partener au trimis și au primit o mulțime de cărți poștale spre încântarea tuturor elevilor implicați. Elevii coordonați de mine sunt în clasa a V-a, iar pentru ei această experiență a fost sinonimă cu participarea la un alt fel de activitate, diferită de ceea ce știau ei, ca activitățile tradiționale de învățare. Proiectul le-a solicitat implicare și colaborare. Elementul surpriza a fost extrem de interesant. Elevii și-au folosit cunoștințele de limbă străină și creativitatea, și-au exersat abilitățile de comunicare orală și scrisă, de documentare și au dobândit o mai bună înțelegere a limbii altor popoare și întărirea sentimentului puternic de apartenență la neamul românesc și la limba română.

Proiectele internaționale desfășurate pe platforma eTwinning sunt forme eficiente de învățare, și pentru că “elevii care participă la astfel de activități de învățământ online nu sunt constrânși din punct de vedere geografic sau temporal, se bucură de o autonomie și o flexibilitate mai mari în alegerea traseului didactic care li se potrivește, selectează și își construiesc propriul mediu de studiu și beneficiază de avantajele unei reduceri a costurilor pregătirii”².’Totul este să existe deschidere pentru a demara astfel de activități, să existe seriozitate și consecvență.

În ceea ce mă privește am să îmi implic elevii și în alte proiecte internaționale eTwinning, deoarece consider că aceste mijloace de învățare au drept scop educarea elevilor, astfel încât ei să se poată integra mai bine în viața socială. Voi continua activitatea pe platforma eTwinning, deoarece pentru mine și elevii mei, eTwinning înseamnă: cooperare, entuziasm, competență, implicare, noutate, diversitate, calitate, optimism.

Bibliografie

[1]www.etwinning.ro

[2] Adăscăliței, Adrian, *Instruirea asistată de calculator*, Ed. Polirom, 2007, București

3. Marinescu, Mariana, *Tendențe și orientări în didactica modernă*, Editura Didactică și Pedagogică, 2007, București

MODALITĂȚILE DE UTILIZARE A TIC ÎN PROCESUL DIDACTIC.

EXEMPLIFICARE LECȚIA „NEVOI ȘI RESURSE”

Prof. Orhean Vrânceanu Maria, Colegiul „Alexandru cel Bun” Gura Humorului
Prof. Orhean Vrânceanu Ionuț, Colegiul „Alexandru cel Bun” Gura Humorului

Rolul cadrului didactic din învățământul tradițional este de transmițător al informației, iar prin utilizarea TIC se poate transforma în cel de facilitator al învățării.

Utilizarea calculatorului în procesul de învățământ devine o necesitate în condițiile dezvoltării accelerate a tehnologiei informației. Pentru noile generații de elevi, deja obișnuiți cu avalanșa de informații multimedia, conceptul de asistare a procesului de învățământ cu calculatorul este o cerință intrinsecă.

A intrat deja în obișnuința zilnică utilizarea calculatorului, pentru comunicare, informare, instruire.

Conceptul de asistare a procesului de învățământ cu calculatorul include:

- predarea unor lecții de comunicare de cunoștințe;
- aplicarea, consolidarea, sistematizarea noilor cunoștințe;
- verificarea automată a unei lecții sau a unui grup de lecții.

Interacțiunea elev-calculator permite diversificarea strategiei didactice, facilitând accesul elevului la informații mai ample, mai logic organizate, structurate variat, prezentate în modalități diferite de vizualizare.

Calculatorul – instrument didactic

❖ Utilizarea calculatorului pentru tehnoredactarea computerizată a documentelor școlare : planificări, proiecte de unități de învățare, proiecte de lecție, cât și a unor documente de evidență școlară.

❖ Utilizarea calculatorului ca mijloc de predare în cadrul lecțiilor de comunicare de noi cunoștințe, de recapitulare sau a prelegerilor în care calculatorul poate reprezenta suport al unor sinteze, imagini, figuri ce pot fi proiectate în scopul transmiterii de cunoștințe.

❖ Realizarea unor calcule numerice, în rezolvarea unor probleme, prelucrarea unor date ;

❖ Învățarea unui limbaj de programare ;

❖ Realizarea unor laboratoare asistate de calculator

Soft educațional= program proiectat să rezolve o sarcină sau o problemă pedagogică.

Softurile educaționale pot fi:

- ✚ Softuri interactive pentru însușirea cunoștințelor noi;
- ✚ Softuri de exersare;
- ✚ Softuri pentru testarea cunoștințelor;
- ✚ Jocuri educative.

E-learning = reprezintă procesul de învățare asincronă sau sincronă, condus prin intermediul internetului, intranetului sau extranetului (clase virtuale, discuții interactive, forumuri).

Platforma AeL = aceasta oferă suport pentru:

- ✚ Predare –învățare – evaluare;
- ✚ Monitorizarea procesului de învățământ;
- ✚ Este structurată pe 4 categorii: bibliotecă virtuală, clasă virtuală, administrare și testare, dicționar.

Profesorii sunt actorii-cheie în consolidarea și promovarea noului mediu digital în școli.

Este vital ca România să aibă profesori bine instruiți, capabili să includă TIC în învățământ într-un mod care să conducă la trecerea de la vechea la noua paradigmă de învățare care este mai centrată pe elev decât înainte.

Exemple de instrumente TIC utilizate la clasă:

- ✚ Prezentări power point și prezi;
- ✚ Publicații;
- ✚ Bloguri.

Avantajele utilizării TIC:

- ✚ Stimularea gândirii logice și a imaginației;

- ✚ Dezvoltarea culturii vizuale;
- ✚ Asigurarea unui feed-back permanent;
- ✚ Ajută elevii cu deficiențe să se integreze în procesul educațional.

Utilizarea calculatorului și a Internetului permit o înțelegere mai bună a materiei într-un timp mai scurt. În cazul evaluării se elimină subiectivitatea umană, elevii pot să se autoevalueze. Se pot realiza sinteze, recapitulări animate care să conducă la înțelegerea mai rapidă a informațiilor esențiale.

Calculatorul nu poate însă înlocui profesorul, după cum cartea nu poate face să dispară lecția de clasă și nici nu poate substitui celelalte mijloace de învățământ. Practica arată că pe măsura dezvoltării tehnicii și tehnologiei învățământului, sarcinile școlii și profesorului cresc. Calculatorul poate să economisească timpul, elevii se pot corecta singuri când greșesc, dar să nu uităm că rolul profesorului este imens, deoarece elevii asimilează mai bine când sunt puși să se corecteze unii pe alții, când fiecare lucru neștiut de un elev creează o nouă problemă.

Printre **dezavantajele** folosirii calculatorului putem enumera: crearea unei posibile dependente, comunicarea doar cu ajutorul internetului, realizarea temelor fără o contribuție prea mare din partea elevilor.

EXEMPLU UTILIZARE TIC – LECȚIA „NEVOI ȘI RESURSE”

Am organizat lecția cu tema „Nevoi și resurse” pe 4 pagini web interconectate. Acestea au fost realizate cu programul Macromedia Dreamweaver.

Paginile web au o structură clară, aerisită și atrăgătoare astfel încât să permită o navigare simplă. Titlurile celor 4 pagini web sunt: Proiectare, Conținut, Demersul didactic, Evaluare.

Pentru prezentare am folosit un laptop, un videoproiector și un ecran. Prin observații directe, prin compararea nevoilor cu resursele și prin sesizarea unor aspecte specifice elevii și-au construit cunoștințele despre importanța raționalizării resurselor.

Pentru realizarea prezentării power point „Nevoi și resurse” mi-am fixat mai întâi ideile și am colectat materialele necesare. Am urmărit ca prezentarea să aibă o structură logică, să înceapă cu informațiile mai importante, să folosească propoziții scurte și clare alături de imagini reprezentative. Pentru manipularea imaginilor am folosit aplicațiile Paint și PhotoScape.

Cu ajutorul aplicației bubble.us am realizat o hartă conceptuală sub forma unui ciorchine „Resurse și raționalitate” iar apoi am publicat-o pe pagina web „Demersul didactic”. După completarea ciorchinelui, elevii au avut de completat și o Diagramă Venn pentru a identifica ce au în comun nevoile și resursele.

Pentru o evaluare eficientă, care să motiveze și să stimuleze implicarea elevilor am folosit PPT-ul „Nevoi și resurse. Evaluare” .

Astfel, elevii și-au dezvoltat spiritul de observație, și-au amintit și fixat cunoștințele dobândite în procesul de predare-învățare iar rezultatele vor fi eficiente pe termen lung.

Pe parcursul acestei ore am observat capacitatea de analiză, de înțelegere și de relaționare a elevilor.

Temă pentru acasă:

Realizați un filmuleț de maximum 4 minute împreună cu alți 3 colegi în care să prezentați un produs sau serviciu realizat de voi. Prezentați costurile, prețul, modul de calcul a profitului respectiv destinația acestuia. Încercați ca în perioada săptămânii „Școala Altfel” să vindeți produsele voastre în școală.

Bibliografie:

1. Dumitru, Ion Al., Dezvoltarea gândirii critice și învățarea eficientă, Editura de Vest, Timișoara, 2000
2. Noveanu, G.N. and Vlădoiu, D., Folosirea tehnologiei informației și comunicării în procesul de predare - învățare. Educația 2000+, București, 2009

ROATA MESERIILOR

Prof. Pascu Oana Alexandra, Centrul școlar de educație incluzivă Nr.1
Prof. Alecu-Slave Nicoleta, Centrul școlar de educație incluzivă Nr.1

Utilizarea calculatorului, atât a elevului cât și a profesorului, însă 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. Acesta trebuie să fie pregătit pentru schimbări, să le întâmpine cu entuziasm nu cu frică și rezistență. Dacă elevii sunt orientați cu încredere spre schimbare, ei vor simți nevoia de a fi instruiți cât mai bine pentru a face față noilor tipuri de profesii. Eșecul în dezvoltarea capacității de a reacționa la schimbare poate atrage după sine pasivitatea și alienarea.

Profesorul trăiește el însuși într-o societate în schimbare, și din fericire, în prima linie a schimbării, astfel încât va trebui să se adapteze, să se acomodeze, să se perfecționeze continuu. Deci, introducerea în școală a Internetului și a tehnologiilor moderne duce la schimbări importante în procesul de învățământ.

Actul învățării nu mai este considerat a fi efectul demersurilor și muncii profesorului, ci rodul interacțiunii elevilor cu calculatorul și al colaborării cu profesorul.

Această schimbare în sistemul de învățământ vizează următoarele obiective :

1. Creșterea eficienței activităților de învățare
2. Dezvoltarea competențelor de comunicare și studiu individual

PROIECT DIDACTIC

Unitatea de învățământ: Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr.1

Clasa: a VIII-a DMS

Disciplina de învățământ: Ludoterapie

Unitatea de învățare: Comunicare și relaționare socială

Subiectul lecției: “Roata meseriilor”

Tipul lecției: Fixare și sistematizare

Capacități de învățare: Colectivul clasei alcătuit din 6 elevi, cu DMS

Competențe generale:

3. Stimularea integrării în plan social

Competențe specifice:

- 3.2. Participarea la situații de comunicare și relaționare socială

- Obiective operaționale

Pe parcursul și la sfârșitul lecției, elevii vor fi capabili :

- Cognitive:

OC1. Să asocieze meseria cu imaginea data;

OC2. Să identifice caracteristicile specifice fiecărei meserii, având ca suport imagini date;

OC3. Să identifice obiectele de vestimentație specifice fiecărei meserii;

OC4. Să transpună în practica o acțiune specifică meseriei date, sub forma unui joc de rol;

- Afective:

OA- Să se implice activ în desfășurarea orei, manifestând interes.

- Psihomotorii:

OP - Să demonstreze modul de utilizare a obiectelor de vestimentație și a ustensilelor specifice fiecărei meserii;

- Strategii didactice

Metode și procedee: Explicația, demonstrația, dialogul dirijat, observația, exercițiul, lucrul cu sprijin, joc de rol, wordwall;

Resurse didactice:

- materiale: Imagini cu meserii, costume meserii, instrumente meserii (doctor, tâmplar, grădinar, bucătar, coafeza, poștaș) plicuri, calculator;

- umane: elevii clasei

Resurse spațiale: sala de clasă

Resurse informaționale : Programa școlară clasele a V-a- a VIII-a, învățământ special

SCENARIUL DESFĂȘURĂRII ACTIVITĂȚII

Nr. crt.	Etapetele lecției	Ob. Op.	Conținutul lecției	Strategii didactice			Itemi de evaluare
				Metode și procedee	Resurse didactice		
					Materiale	Umane	
1.	Momentul organizatoric		Se asigură condițiile optime desfășurării activității.				
2.	Captarea atenției		Captarea atenției cu ajutorul unui poștaș care aduce plic.		Plicul	Elevii clasei	
3.	Anunțarea temei și a obiectivelor		Profesorul anunță subiectul lecției: „Jocul meseriilor” și enunță în mod explicit obiectivele;	Explicația		Elevii clasei	
4.	Dirijarea învățării	OC1 OA OC2 OA OC3 OA OP OC4 OA OP	<p>Profesorul oferă câte un bilețel fiecărui elev pe care sunt notate denumirile unor meserii.</p> <p>Profesorul solicită elevilor să asocieze meseria de pe bilet cu imaginea data; Elevii sunt invitați să descrie caracteristicile specifice fiecărei meserii, având ca suport imagini date;</p> <p>Profesorul prezintă elevilor obiecte de vestimentație și ustensile specifice unor meserii;</p> <p>Elevii sunt invitați să identifice obiectele de vestimentație și ustensile specifice fiecărei meserii;</p> <p>Profesorul solicita elevilor să realizeze o acțiune specifică meseriei alese</p>	<p>Explicația Demonstrația Dialogul dirijat</p> <p>Explicația Demonstrația Dialogul dirijat</p> <p>Explicația</p> <p>Explicația Demonstrația Dialogul dirijat Lucru cu sprijin</p> <p>Joc de rol</p>	<p>Bilețele cu meserii</p> <p>Imagini cu meserii</p> <p>Imagini cu meserii</p> <p>Obiecte de vestimentație</p> <p>Obiecte vestimentație Ustensile</p>	<p>Elevii clasei</p> <p>Elevii clasei</p> <p>Elevii clasei</p> <p>Elevii clasei</p>	<p>Proba orală: -asocierea meseriei cu imaginea data;</p> <p>Proba orală -descrierea caracteristicilor specifice fiecărei meserii după imagini date;</p> <p>Proba practica</p> <p>Proba practica : -realizarea acțiunii specifice meseriei alese</p>
5.	Evaluarea	OC2 OA	Profesorul solicită elevilor să identifice caracteristicile meseriilor prin intermediul aplicației Wordwall; https://wordwall.net/play/25486/966/849	Explicația Lucru individual	Calculator	Elevii clasei	Probă practică: rezolvarea itemilor prin intermediul aplicației Wordwall

Nr. crt.	Etapetele lecției	Ob. Op.	Conținutul lecției	Strategii didactice		Itemi de evaluare	
				Metode și procedee	Resurse didactice		
					Materiale		Umane
6.	Încheierea activității		Se fac aprecieri asupra participării elevilor la activitate și asupra modului în care s-au realizat sarcinile.				

Bibliografie:

<https://dianaporojan18.wordpress.com/eficienta-utilizarii-tic-in-procesul-instructiv-educativ/>
<https://wordwall.net/play/25486/966/849>

DISEMINARE PROIECT ERASMUS+

2021-1-RO01-KA122 - SCH- 000015755

"e-CLASSA" - Elevi competitivi prin lecții atractive la școala de la școală și de acasă!

Prof. Monica PAȘCA
Prof. Dănuț Alexandru PAȘCA
Școala Gimnazială "Înv. M. Georgescu" Celaru- Dolj

Proiectul Erasmus+, având titlul "e-CLASSA" - Elevi competitivi prin lecții atractive la școala de la școală și de acasă! Și numărul de referință 2021-1-RO01-KA122 - SCH- 000015755, este implementat de unitatea noastră școlară în perioada 1.11.2021-1.05.2023.

Prin acest proiect ne propunem creșterea motivației elevilor de participare la cursuri prin crearea unor lecții atractive. Acest obiectiv poate fi realizat prin formarea competențelor TIC ale profesorilor, astfel încât să poată integra în lecții instrumente TIC moderne, atât pentru activitatea online, cât și pentru activitatea față în față. Informarea comunității locale, a părinților cu privire la noile cunoștințe, metode, dobândite la cursurile de formare parcurse, schimbul de bune practici cu colegi din alte țări europene, au ca scop implicarea acestora în problemele actuale ale școlii, în general, dar și implicarea lor în soluționarea problemelor particulare ale elevilor aflați în situații limită de abandon școlar.

Un alt obiectiv al proiectului urmărește valorificarea potențialului tehnologiei digitale în predare-învățare-evaluare, urmărind dezvoltarea competențelor digitale ale cadrelor didactice. Profesorii din școala noastră au o participare foarte slabă la cursuri de formare în domeniul TIC. În contextul pandemiei profesorii au fost forțați să predea și să comunice cu elevii online fără a avea competențele necesare predării online. La cursurile de formare din acest proiect vor participa 9 cadre didactice. Introducând instrumente și aplicații noi, lecțiile vor deveni atractive, stimulând interesul elevilor. Cele 9 cadre didactice vor deveni resursa pentru celelalte cadre didactice din școală. Atractivitatea va influența înțelegerea conținuturilor predate și dezvoltarea celor opt competențe cheie ale profilului de formare european. Eficiența învățării duce la creșterea randamentului școlar.

În clasele gimnaziale sunt elevi cu dificultăți de învățare. Majoritatea provin din familii monoparentale, cu situație economică precară. În familiile din care provin nu există persoane care pot să-i sprijine în învățare, astfel că media de promovare la aproape toate disciplinele de bază este 5, la limita. Prin implementarea proiectului urmărim ca prin lecții atractive, interactive să influențăm interesul pentru învățare a acestor copii, să utilizăm metode care să vină în sprijinul lor pentru înțelegerea și aplicarea noțiunilor învățate, să-și folosească abilitățile digitale pentru învățare.

Dezvoltarea dimensiunii europene a educației din unitatea noastră școlară, prin desfășurarea de proiecte și parteneriate locale, naționale și europene, este un alt obiect urmărit în implementarea proiectului.

În cadrul proiectului s-au derulat trei fluxuri, însumând nouă mobilități a personalului didactic din unitate. Acestea au participat la următoarele cursuri de formare:

- **Online school – Using digital tools to engage students in the future classroom** -Senglea, Malta, în sesiunea 07-15.05.2022 trei participanți, furnizor EDU2GROW;

-**Inclusive classroom through ICT** - Caldas de Rainha, Portugalia în sesiunea 20-28.08.2022 trei participanți), furnizor EDU2GROW;

- **Make technology your friend! – Using ICT to engage students in the modern classroom** – Senglea, Malta, în sesiunea 04-12.10.2022, trei participanți, furnizor EDU2GROW.

În cadrul mobilităților am desfășurat următoarele activități:

Cultură și interculturalitate

- Jocuri interculturale. Lucrul într-un proiect internațional – cum să comunicăm și să te conectăm
- Team building: lucrul cu colegii și părțile interesate – exerciții practice urmate de o dezbatere
- Stereotipuri și prejudecăți în clasă.
- Jocuri, metode și instrumente pentru îmbunătățirea comunicării.
- Excursie culturală – tur de proiect care explorează manifestările exterioare ale culturii

Instrumente digitale

- Învățarea utilizării instrumentelor digitale;
- Cercetare online - aplicații utilizate în realizarea proiectelor
- Realizarea de mici proiecte audio/video bazate pe propriile realități, folosind instrumentele digitale învățate;

Metodologia digitală

- Diseminarea proiectelor europene anterioare realizate de toți partenerii.

Evaluare

- Planificarea activităților de diseminare și valorificare.
- Utilizarea instrumentelor europene de certificare: certificatul de mobilitate Europass, actualizarea pașaportului lingvistic Europass și pașaportului de competențe Europass

Evaluarea proiectului.

- Ceremonia de certificare.

Prin participarea la acest proiect au fost îmbunătățite abilitățile noastre de utilizare a instrumentelor TIC și am dobândit cunoștințe noi în acest sens:

– utilizarea calificată a tehnicilor și instrumentelor digitale - Google Drive, Google Forms, Mentimeter, Filmora Go, Voki, Inshot, Arlopa, BPlan Net, Measu Height, Genialli, Wordwall, site web (producție de materiale de instruire, publicații, audio, video etc. . .) pentru propriul context de predare pentru a îmbunătăți motivația și implicarea studenților

– competențe TIC despre aplicarea tehnologiei în diferite medii educaționale pentru a îmbunătăți motivația elevilor

– dezvoltarea de instrumente despre modalități de aplicare a tehnologiei în educație pentru diferite grupe de vârstă

– transferul de cunoștințe și metode între diferite zone culturale și diferite vârste ale cursanților, prin adaptare active

-relaționarea și lucrul eficient între culturi în medii educaționale din Grecia, Franța, Finlanda, Portugalia

- îmbunătățirea competențelor profesionale și personale de comunicare în limba engleză.

Toate aceste cunoștințe noi, abilități de utilizare a calculatorului vin în sprijinul cadrelor didactice pentru desfășurarea lecțiilor atractive și eficiente pentru elevi.

Acest proiect a însemnat o experiență deosebită pentru toți participanții.

UTILIZAREA PLATFORMELOR ELECTRONICE DE ÎNVĂȚARE ȘI A APLICAȚIILOR EDUCAȚIONALE

Prof. Monica PAȘCA
Școala Gimnazială "Înv. M. Georgescu" Celaru

Unul dintre cele mai provocatoare aspecte ale predării moderne constă în utilizarea tehnologiei în predare. Din păcate tagma care ar trebui să fie cel mai bine instruită în acest domeniu, datorită imensei îndatoriri de a forma generațiile viitoare, este de regulă fie complet depășită de formele avansate de tehnologie, fie mereu cu cel puțin un pas în urmă. Și, cel mai tragic din punctul de vedere al formării continue al cadrelor didactice, majoritatea cadrelor didactice sunt nevoite să se autoinstruiască în acest domeniu. Este un domeniu în care poți fi autodidact, dar nimeni nu devine profesionist fără o instruire adecvată.

Prezenta lucrare își propune o scurtă prezentare a câtorva platforme electronice de învățare.

Cele mai multe platforme sunt freemium, adică au forme de utilizare gratuită cu posibilități premium de upgradare contra cost (free + premium), așadar sunt gratuite pe un pachet de bază, dar pentru opțiuni mai avansate trebuie să plătești. Personal, nu am plătit pentru nimic până acum și am beneficiat de servicii mai mult decât satisfăcătoare.

1. Zoom este o platformă care prin accesare și constituirea unui cont cu furnizarea e-mailului, permite susținerea de lecții online cu elevii. Se creează un eveniment, automat se generează un link de accesare care este transmis elevilor, iar ei se pot conecta în timp real cu profesorul, cu sau fără ca ei să poată fi văzuți sau auziți de profesor (profesorul poate seta dacă să vadă elevii sau să le dea permisiunea audio pe timpul lecției). În stânga ecranului video există și o secțiune chat în care elevii pot scrie fie eventuale întrebări în timpul prezentării, fie răspunde la întrebările profesorului. Varianta basic (gratuită) permite susținerea unei lecții de 45 de minute.

2. Microsoft Teams este o platformă prin care întreg corpul profesoral se poate conecta pentru a face schimb de documente în orice format sau pentru întâlniri/ consilii online. Evident, se pot forma grupe de lucru cu elevii (clase sau grupe de lucru pe diverse teme: club de matematică/ lectură/engleză, etc.)

3. Class Dojo este o platformă care poate fi folosită ca variantă de clasă digitală cu elevii de învățământ primar. Aceasta permite postarea de sarcini de lucru către elevi și teme individuale efectuate de elevi în diferite formate (document, înregistrare audio/video, link, etc.). De asemenea, marele avantaj al constituirii acestei clase, constă în asigurarea de feedback pentru efectuarea sarcinilor și pentru atitudinea acestora (cooperare, comportament față de colegi, atitudinea colegială, rapiditatea în rezolvarea sarcinilor, etc.) precum și în oportunitatea de a da acces părinților la întreaga activitate a copiilor (efectuarea sarcinilor, feedbackul primit de la profesor, date statistice despre progresul școlar al elevului, etc.)

4. Aplicația Socrative este o aplicație care permite accesarea unei baze de date cu chestionare/teste, dar și crearea de chestionare/teste proprii pe orice temă. Se pot crea chestionare cu variante de răspuns adevărat/fals, itemi cu alegere multiplă, itemi cu răspuns deschis, etc. Până aici, nimic fabulos. Însă, ceea ce face această aplicație special este că pune la dispoziție un soft care face ca afișarea răspunsurilor elevilor într-un tabel să se updateze în timp real, în timp ce elevii lucrează. Răspunsurile corecte se bifează cu verde de către aplicație, iar cele greșite se marchează cu un x roșu în mod automat. Elevii sunt extrem de motivați să lucreze, iar opțiunea video-proiectării ecranului cu tabelul de răspunsuri îi determină să lucreze cu eficiență atât ca timp petrecut pe rezolvare, cât și din punctul de vedere al corectitudinii. Un alt aspect extrem de interesant din perspectivă didactică, îl constituie faptul că, elevii doresc să repete testul, deoarece, observând unde au greșit, ei își doresc să reia întrebările pentru a rezolva rapid și corect. Se face astfel reluarea noțiunilor în mod repetitiv (asigurând învățarea) dintr-o motivație intrinsecă a elevilor. Alura aceasta de joc face ca elevii să

dorească să reia sarcinile până la obținerea unui rezultat impecabil, exact așa cum reiau același nivel la jocurile digitale, până reușesc să îl depășească, sau să treacă de nivelul respectiv ”pe podium”. Dar poate cel mai cool aspect al aplicației, îl constituie faptul că elevii și profesorul se pot conecta de oriunde, la momentul la care profesorul dă startul testului. Ei pot primi prin mesaj pe grupul de Whatsapp al clasei codul de conectare la test și profesorul poate evalua orice noțiune predată anterior din confortul casei fiecăruia, cu feedback imediat și fără presiunea unei testări standard. Această aplicație solicită înregistrarea, desigur, și este tot freemium, ca și platformele mai sus menționate.

5. Aplicația Mentimeter, este o aplicație care îți permite să interacționezi cu un grup țintă în timp real. Este un instrument pentru sondaje unde poți pune întrebarea și grupul țintă poate da răspunsul folosind un telefon mobil sau orice alt dispozitiv conectat la internet. Pentru a crea un sondaj se va apăsa pe butonul "New presentation" (Prezentare nouă), apoi se va alege numele acesteia. În partea dreaptă va fi meniul pentru editarea tipului de întrebare. După această alegere veți pune titlul întrebării și opțiunile de răspuns și modul în care vor fi afișate. Ultimul pas este prezentarea, ce se realizează cu ajutorul butonului "Present" din dreapta sus. După prezentarea întrebării în partea de sus a ecranului va fi vizibil un cod. Grupul țintă va accesa pagina aplicației și va introduce codul afișat în spațiul destinat acestuia, această acțiune fiind precedată de răspunderea întrebării pe dispozitivul propriu și afișarea rezultatului pe ecranul cu întrebarea.

6. Aplicația Filmora GO. În Google Play Store există numeroase aplicații care ne permit să modificăm [Clipuri video în stil YouTube](#), dar dacă ar trebui să alegem una dintre ele dintre cele **cele mai bune editori video pentru Android**, am ramas cu **FilmoraGO**. Aplicația în cauză poate să nu fie cea care oferă cele mai multe opțiuni de personalizare, dar este cea mai intuitivă și mai ușor de utilizat aplicație de editare video pentru Android cu care ne-am confruntat de mult timp. Și toate acestea fără a renunța la diferite opțiuni de control care reușesc să ofere videoclipurilor noastre un aspect foarte profesional. De îndată ce porniți aplicația, puteți alege între a crea un nou clip sau a edita unul pe care l-ați făcut deja. De acum înainte, aplicația în sine vă va ghida care sunt cele mai bune opțiuni pentru a vă edita videoclipul. În acest moment găsim două secțiuni diferite, o prezentare generală a videoclipului tău complet, putând adăuga tranziții, muzică și, cel mai interesant, teme prestabilite care schimbă complet estetica videoclipului tău fără a fi nevoie să faci practic nimic. Este foarte îndrăgită aplicație de elevi.

Iată așadar doar câteva dintre variantele posibile de instruire online atât pentru profesori, cât și pentru elevi. Există și inconvenientul că tehnologia poate claca în momente cheie, dar aceasta nu este decât o oportunitate de a avea mereu un plan B în mână, de a demonstra abilitatea noastră de adaptare și de flexibilitate. Și, asemenea principiului sinonimiei, conform căruia dacă știm mai multe cuvinte cu același sens nu ni se blochează mesajul niciodată, tot așa și în utilizarea tehnologiei, cu cât știm să folosim mai multe platforme sau aplicații educaționale, cu atât ne vom descurca mai bine în orice situație de predare. Este suficient să urmărim principiul de funcționare al tehnologiei- update continuu.

Webibliografie:

1. <https://www.cambridgeenglish.org/teaching-english/resources-for-teachers/webinars/>
2. <https://elt.oup.com/events?cc=ro&sellLanguage=en>
3. <https://elt.oup.com/feature/global/webinars/?cc=gb&sellLanguage=en&mode=hub>
4. <https://www.teachingenglish.org.uk/news-events/webinars>
5. <https://webinars.eltnl.com/>
6. <https://www.macmillanenglish.com/us/training-events/events-webinars>
7. <https://zoom.us/>
8. <https://products.office.com/en-us/microsoft-teams/group-chat-software>
9. <https://www.classdojo.com/>
10. <https://socrative.com/>
11. <https://aplicatiiutileinscoala.weebly.com/mentimeter.html>
12. <https://androidayuda.com/ro/filmorago-uno-los-mejores-editores-video-android/>

TIC ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

Prof. înv. primar Păun Ileana Doina
Școala Gimnazială "Înv. M. Georgescu" Celaru

Integrarea resurselor TIC în educație este benefică și duce la o creștere a performanțelor școlare, cu condiția ca elevii să posede cunoștințe de utilizare a calculatorului.

Calculatorul nu trebuie să fie doar un instrument pentru a prezenta conținuturile existente într-o altă manieră, ci trebuie să ducă la modificarea modului de gândire și stilului de lucru la clasă al profesorilor, cristalizate în secole de învățământ tradițional, în care eram prea puțin preocupați de personalitatea și de posibilitățile elevului.

Odată cu avansarea noilor tehnologii informaționale și de comunicație (TIC), viața de zi cu zi a omului, inclusiv componenta educație, este într-un proces de schimbare rapidă. Implementarea TIC în politicile educaționale este una dintre strategiile-cheie pentru a asigura o dezvoltare economică durabilă a oricărei țări. O viziune clară asupra integrării TIC în școli și un plan de transpunere a viziunii respective în realitate sunt esențiale pentru utilizarea eficientă a acestor instrumente în procesul educațional. Elaborarea planurilor este, fără îndoială, o sarcină complexă și consumatoare de timp, dar merită efortul, pentru un succes în acest sens. Integrarea TIC în educație poate îmbogăți demersurile de predare și învățare în numeroase moduri. Principalele beneficii sunt nivelul mai ridicat de implicare a elevilor și îmbunătățirea procesului de învățare. Rolul cadrului didactic din învățământul tradițional, de transmițător al informației, trebuie să se transforme în cel de facilitator al învățării prin regândirea propriei misiuni: crearea unui ambient (scop, strategie, resurse) care să-i permită elevului să-și dezvolte cunoașterea cu ajutorul tehnologiilor moderne.

Activitatea didactică presupune o bună relaționare profesor-elev-părinte. În situația actuală, în care implicarea părinților în evoluția școlară a copilului este adesea afectată de cauze diverse (timp, absența din țară etc), realizarea unui catalog electronic prin care părintele să afle în timp real situația exactă a copilului său prin simpla accesare a internetului ar putea constitui o modalitate de îmbunătățire a relației școală-părinți, cel puțin la nivel informațional.

Un aspect deosebit de important îl reprezintă avantajele pe care TIC-ul le are în sprijinul educațional al elevilor cu CES, fie că vorbim despre cei cu dificultăți de învățare, fie despre cei cu tulburări de comportament sau cu diferite dizabilități. De asemenea, în cazul unor clase eterogene, TIC-ul poate oferi posibilitatea realizării mult mai facile a unor documente de lucru adaptate nevoilor și ritmurilor diferite ale elevilor.

La ciclul primar, TIC poate fi valorificat cu preponderență la orele de științe când se pot prezenta copiilor într-un mod atrăgător și captivant anumite filmulețe, documentare, ilustrații, experimente care să stimuleze și să satisfacă nevoia de cunoaștere, descoperire, informare. Conform noului curriculum, toate conținuturile aferente programelor școlare trebuie predate folosind strategiile tehnologiei moderne. Auxiliarele școlare sunt digitale și acest lucru ne încurajează să utilizăm aproape la fiecare oră calculatorul, videoproiectorul sau alte mijloace tehnice care să faciliteze și să asigure buna funcționare a procesului instructiv-educativ. Copiii prezintă un mai mare interes față de școală, față de conținuturi deoarece modul în care sunt prezentate informațiile ce urmează a fi însușite de către aceștia le captează atenția și le dezvoltăm dorința de descoperire, de cunoaștere și experimentare.

Integrarea TIC în activitatea didactică poate avea un dublu avantaj: pe de o parte, permite accesul rapid la informații, pe de altă parte, contactul cu aceste informații poate fi orientat într-o manieră constructivă și eficientă de documentare și adesea îl preferă consultării unei bibliografii tradiționale (cărți, studii, reviste etc). Rolul profesorului este important aici în formarea elevilor în direcția selectării judicioase și critice a surselor pe care le au la dispoziție.

Faptul că elevul înțelege că nu orice informație găsită pe internet este valoroasă, ci numai cea care răspunde unei teme, unor ipoteze de lucru sau ca dovadă în susținerea unor argumente este adevăratul câștig al întâlnirii dintre tehnologie și educație. Ce câștigă elevul? Plăcerea explorării, urmată de dezvoltarea capacității de analiză, selectare, combinare și sintetizare a datelor obținute.

Obişnuinţa de a verifica o informaţie folosind mai multe surse poate dezvolta elevilor deprinderea de a gândi critic şi de a rezolva autonom o problemă.

Tehnologiile informaţiei şi comunicaţiilor aduc noi concepte şi resurse pentru procesul educaţional. Aceste noi posibilităţi nu trebuie reduse la instrumentele tehnologice (e-instrumente). În implementarea lor trebuie să se ţină seama de toate dimensiunile educaţiei. Sistemul de învăţământ trebuie să-şi adapteze ofertele, pentru a veni în sprijinul generaţiilor în creştere, actualizându-şi permanent finalităţile şi resursele de o manieră în care să poată răspunde noilor provocări. Scopul integrării TIC în educaţie vizează îmbunătăţirea calităţii predării-învăţării şi dezvoltarea competenţelor solicitate în lumea digitală. Pentru a atinge scopul dat, un profesor trebuie să posede abilităţi de:

- creare de conţinuturi atractive şi eficiente pentru învăţare;
- utilizare a instrumentelor TIC în activităţile de învăţare ale elevilor;
- elaborare a documentelor multimedia, pentru a facilita instruirea;
- demonstrare a cunoştinţelor legate de tehnologie.

Bibliografie:

- Şoitu L., Cherciu R.D. Strategii educaţionale centrate pe elev. <http://www.unicef.ro/wp-content/uploads/strategii-educationale-centrate-pe-elev.pdf>

- Istrate, Olimpius – Efecte si rezultate ale utilizării TIC în educaţie în *Lucrările Conferinţei Naţionale de Învăţământ Virtual*, Ediţia a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, Tehnologii Moderne în Educaţie si Cercetare, Editura Universităţii din Bucureşti, 2010

-Thorne, Kaye. *Blended Learning – How to Integrate Online and Traditional Learning*, 2003, Kogan Page Limited

- <http://iteach.ro/experientedidactice/avantajele-integrarii-tic-in-activitatea-didactica>

MEDIUL POLAR

Prof. Perşinaru Sorina, Centrul şcolar de educaţie incluzivă Nr.1, Bucureşti
Prof. Petrariu Luciana, Centrul şcolar de educaţie incluzivă Nr.1, Bucureşti

Instruirea şi învăţarea bazată pe Web (Web-based learning) oferă elevilor interactivitatea (posibilitatea schimbului de păreri, opinii, materiale), mediu multimedia (materialele prezintă cel puţin doua elemente multimedia: text, grafică, audio, animaţie, video etc), mediu deschis (se pot accesa diferite pagini Web sau aplicaţii), mediu sincron şi asincron de comunicare, independenţa faţă de echipamente, distanţă şi timp (elevii pot utiliza orice calculator conectat la Internet şi pot comunica cu persoane din orice colţ al lumii).

Se poate spune că utilizarea Internetului şi a tehnologiilor moderne reprezintă cea mai complexă formă de integrare a educaţiei informale în educaţia formală. Utilizarea tehnologiilor moderne în procesul de învăţământ este îngreunată de lipsa unor softuri de foarte bună calitate, de imposibilitatea adaptării softurilor, de costurile foarte ridicate, de lipsa unui personal specializat şi a dotărilor corespunzătoare, de rezistenţa la schimbare a cadrelor didactice.

Deşi avantajele utilizării TIC în educaţie sunt numeroase, tineretul studios nu trebuie transformat într-un “robot” care să ştie doar să folosească calculatorul. El trebuie să realizeze atunci când este posibil experimentele reale, deoarece îi dezvoltă spiritul de observaţie, capacitatea de concentrare, răbdarea, atenţia, abilităţile practice. De asemenea, educaţia nu se realizează numai prin simpla dezvoltare intelectuală.

Tot atât de importantă este şi necesitatea educaţiei pentru viaţă, tot ceea ce generează interes şi cunoaştere. Deci, nu se poate pune problema înlocuirii profesorului cu calculatorul. Acesta trebuie utilizat doar pentru optimizarea procesului instructiv-educativ, în anumite etape. Deoarece softul

educațional nu poate răspunde tuturor întrebărilor neprevăzute ale discipolilor, profesorul va deține întotdeauna cel mai important rol în educație.

PROIECT DIDACTIC

Unitatea de învățământ: Centrul Școlar de Educație Incluzivă Nr.1

Clasa: a V-a DMS

Disciplina de învățământ: Explorarea mediului înconjurător

Unitatea de învățare: Elemente ale mediului fizic natural

Subiectul lecției: Animale din mediul polar

Tipul lecției: Comunicare/însușire de noi cunoștințe

Capacități de învățare: colectivul clasei a V-a, format din 4 elevi cu DMS

➤ Competență generală:

Dezvoltarea capacităților de observare, de explorare și de înțelegere a lumii înconjurătoare

➤ Competență specifică:

Observarea fenomenelor și viețuitoarelor din mediul înconjurător

➤ Obiective operaționale:

Pe parcursul și la sfârșitul activității, elevii vor fi capabili :

➤ Cognitive :

O.C.1 Să identifice caracteristicile mediului polar;

O.C.2 Să recunoască animale din mediul polar;

O.C.3 Să descrie caracteristici ale viețuitoarelor din această zonă

➤ Psihomotorii:

O.P.1 Să poziționeze figurinele în mediul lor de viață, pe macheta

➤ Afective:

O.A.1 Să participe activ la sarcinile didactice propuse.

➤ Strategii didactice:

Metode și procedee: explicația, dialogul dirijat, exercițiul.

Resurse didactice : materiale: video ghicitori, film în aplicația Canva, PC, figurine viețuitoare, tablă, marker

Resurse temporale: 45 de minute

Resurse spațiale: sala de clasă.

Resurse informaționale: Programa școlară, Explorarea mediului înconjurător - Învățământ special gimnazial - Dizabilități intelectuale grave, severe și/sau asociate, București, 2021



SCENARIUL DEȘFĂȘURĂRII LECȚIEI

Nr. crt.	Secvențe educaționale	Ob. operaționale	Conținutul activității	Strategii didactice			Evaluare
				Metode și procedee	Resurse didactice		
					Materiale	Umane	
1.	Momentul organizatoric		Se asigură condițiile optime desfășurării activității didactice.				
2.	Captarea atenției		Macheta ce reprezintă mediului polar	Dialogul dirijat	Macheta	Colectivul clasei	

Nr. crt.	Secvențe educaționale	Ob. operaționale	Conținutul activității	Strategii didactice		Evaluare	
				Metode și procedee	Resurse didactice		
					Materiale		Umane
3.	Anunțarea subiectului și a obiectivelor		Se anunță subiectul activității: „Animale din mediul polar” și se enumeră în mod explicit obiectivele.		Tablă Marker	Colectivul clasei	
4.	Dirijarea învățării	O.C.1 O.A.1 O.C.2 O.C.3	Profesorul le prezintă macheta care prezintă mediul polar și vor identifica caracteristicile din mediul polar Profesorul le prezintă un scurt documentar despre viețuitoarele din mediul polar Elevii sunt solicitați să: -recunoască viețuitoarele din mediul polar; -să descrie caracteristici ale viețuitoarelor din mediul polar	Dialogul dirijat Observația Explicația	Machetă Gheață PC Film în Canva	Colectivul clasei	<i>Probă orală:</i> - identifică caracteristicile mediului polar <i>Probă orală:</i> - să recunoască și să descrie caracteristicile viețuitoarelor din mediul polar;
5.	Evaluarea	O.C.2 O.P.1 O.A.1	Profesorul îndrumă elevii - să recunoască figurinele/animalele specifice mediului polar; - să așeze pe macheta mediului polar animalele recunoscute	Dialogul dirijat Exercițiul	Machetă Figurine	Colectivul clasei	<i>Probă orală:</i> - să recunoască animalele <i>Probă practică</i> - să așeze pe macheta
6.	Încheierea activității		Se fac aprecieri asupra participării elevilor la lecție și asupra modului în care s-au realizat sarcinile.				

Bibliografie:

https://revista.amtap.md/wpcontent/files_mf/151490309219_stan_Eficientautilizariitehnologiilorinformationaleisicominicacionaleinprocesulinstructiv_educativ.pdf

UTILIZAREA TIC ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE

Prof. Petrescu Florentina, Colegiul Economic “Hermes” Petroșani

Societatea actuală este una digitalizată. Studiile realizate scot în evidență faptul că, dacă este utilizată într-un mod echilibrat și creativ, tehnologia prezintă reale beneficii care conduc către obținerea unor rezultate incontestabile în ceea ce privește evoluția copiilor, atât în plan cognitiv, dar și socio-emoțional, deoarece tehnologia face parte din viața generației actuale.

Integrarea tehnologiilor informaționale și comunicaționale în procesul de predare-învățare-evaluare, permite noii generații obținerea de competențe digitale ce pot fi aplicate în procesul de cunoaștere a fiecărei discipline, având ca scop crearea condițiilor pentru o colaborare eficientă profesor-elev, asigurând o educație de calitate.

Specialiștii au arătat că folosirea calculatorului în instruire prezintă foarte multe avantaje:

- prin folosirea calculatorului se poate atinge un nivel înalt de individualizare a procesului instructiv-educativ, acesta putând fi programat și folosit astfel încât să fie util în crearea unor situații educaționale diferite, indiferent de vârsta elevilor;
- parcurgerea programului de instruire fără bariere de timp;
- modalități de organizare a procesului instructiv-educativ modern și eficient;
- dă posibilitatea realizării unui șir de operații didactice foarte importante care țin de evaluarea și dezvoltarea creativității elevilor;
- oferă posibilitatea chestionării celui ce învață prin identificarea lacunelor în procesul de învățare a noului conținut;
- stimulează interesul față de nou, eliminând riscul ca elevul să se plictisească;
- elevul învață în ritm propriu, fără emoții și perturbări ale comportamentului determinate de factorii de mediu.

Noua tehnologie reprezintă un pas important în activitatea didactică, deoarece completează metodele tradiționale de predare-învățare-evaluare cu cele moderne care răspund generației actuale de elevi.

Integrarea instrumentelor digitale în procesul-învățare-evaluare odată cu dezvoltarea tehnologiilor informaționale devine o adevărată necesitate pentru toate disciplinele, contribuind la învățarea activă centrată pe elev, abordarea diferențiată a învățării, dezvoltarea creativității și a gândirii critice.

Iată câteva exemple de platforme educaționale ce pot fi folosite cu succes în procesul educational:

Liveworksheets.com – platformă ce permite convertirea fișelor, testelor tradiționale în exerciții interactive autocorectabile pe care elevii le pot rezolva online și le trimit profesorului.

Wizer.me – platformă ce permite crearea fișelor de lucru captivante, atractive, interactive, ușor de realizat. Wizer.me completează experiența și creativitatea profesorilor, permițând crearea rapidă a unei varietăți largi de tipuri de întrebări: întrebări deschise, alegeri multiple, perechi potrivite, completarea spațiului liber, tabele etc.

Nearpod este o platformă interactivă, ce permite profesorilor să facă fiecare lecție atractivă cu suporturi dinamice și evaluări formative; oferă feedback imediat pentru a monitoriza succesul elevilor; permite moduri de livrare asincron și sincron; permite crearea unei lecții folosind un amestec de conținut constructiv și activități de învățare; încurajează participarea elevilor și evaluarea răspunsurilor elevilor prin rapoarte detaliate asupra măsurii în care a fost finalizat fiecare segment al lecției.

FlexiQuiz este un software ce permite crearea chestionarelor, testelor măsurabile și captivante într-un timp rapid. Oferă diverse șabloane de tipuri de întrebări și opțiuni de formatare pentru a ajuta profesorul să creeze teste care să evalueze abilitatea și cunoștințele elevilor.

Această platformă oferă o gamă largă de opțiuni de personalizare flexibile pentru a ajuta profesorul să creeze aproape orice test sau curs: limite de timp pentru întregul test sau pe pagină; randomizarea întrebărilor; salvarea și continuarea mai târziu; bare de progres; maximizarea încercărilor de test; sistemul acordă puncte pentru fiecare răspuns corect; se afișează scoruri pe categorie; afișarea feedbackului pe baza unui scor de trecere sau de eșec.

Integrarea diverselor aplicații educaționale este benefică și duce la o creștere a performanțelor școlare, dar și la o colaborare mai rapidă, mai eficientă între profesor și elevi.

Învățarea eficientă trebuie să fie activă, așa cum foarte bine spunea Jim Kwik, „*învățarea nu este un sport pentru spectatori*”.

Bibliografie

- Hopkins D., Ainscow M., West M. - Perfecționarea școlii într-o eră a schimbării, Chișinău: Prut Internațional, 1998.
- Rădulescu E., Tîrcă A. - Școală și comunitate. Ghid pentru profesori. București: Humanitas Educațional, 2002
- Adăscăliței, A., Brașoveanu R. - Curs de Instruire asistată de calculator, Iași 2002-2003
- Noveanu, E., Istrate O. - Proiectarea pedagogică a lecțiilor multimedia, București, 2005
- Cucuș C. - Informatizarea în educație. Iași: Polirom, 2006.

PREDAREA TEHNOLOGIILOR CREATIVE FOLOSIND O ABORDARE MONTESSORI

Prof. Pîrvu Delia-Mihaela
Școala Gimnazială Eliza Opran, Dolj, Ișalnița

Ideea proiectului MonTech a fost aceea de a explora punctele de legătură dintre aceste două lumi, a priori separate, deoarece, în mod tradițional, metodologia Montessori nu a acordat prea multă importanță tehnologiilor digitale, iar informatica creativă s-a dezvoltat independent de orice pedagogie. Proiectul a fost inspirat de o întrebare: *Dacă Maria Montessori ar trăi astăzi, cum ar folosi tehnologia în clasă, cu copiii și profesorii, fără a trăda principiile metodologiei sale?*

Această lucrare încearcă să răspundă la această întrebare în mod practic: prin activități reale, concepute de experți în ambele domenii, cu scopul de a fi loiali principiilor de bază atât ale Montessori, cât și ale Informaticii Creative.

În plus, așa cum metodologia Montessori a fost inițial concepută pentru a ajuta copiii săraci din medii defavorizate, proiectul MonTech și acest ghid sunt concepute pentru a ajuta în special școlile multiculturale, cu copii aflați în risc de excludere. Ghidul oferă materiale și metode pentru a ajuta profesorii din școlile primare să promoveze incluziunea socială și echitatea în aceste clase multiculturale. Pentru a face acest lucru, MonTech propune activități extrem de inovatoare și atractive, bazate pe o nouă abordare care combină metoda Montessori cu experiențe de învățare de ultimă generație bazate pe tehnologiile creative și pe educația Maker.

Acest ghid oferă **o colecție de activități pentru copii cu vârste cuprinse între 6 și 12 ani** pentru a lucra pe teme legate de tehnologie, în mod interdisciplinar și urmând cele mai importante principii Montessori de auto-educație, învățare practică și libertate de alegere. Cu toate acestea, trebuie remarcat faptul că, deși ghidul este scris ținând cont de aceste principii, acesta nu este un ghid oficial al metodei Montessori, iar toate activitățile descrise în ghid pot fi implementate în școlile obișnuite.

Viziunea asupra tehnologiei propusă în acest ghid, cu un accent special pe codare, este de a percepe tehnologiile digitale ca instrumente care pot oferi "superputeri" copiilor. Tehnologia este văzută ca un material universal, cu ajutorul căruia copiii se pot exprima în mod creativ, își pot face auzite vocile, își pot crea propriile proiecte și, în același timp, se pot conecta și dezvolta "idei puternice".

Comunicare și limbaj în clasă

Pentru mulți profesori, dezvoltarea abilităților de comunicare ale elevilor, în special atunci când limba în care se desfășoară activitatea în clasă nu este prima lor limbă, reprezintă o provocare deosebită. În ghidul nostru privind modul de desfășurare a unei sesiuni (pagina 15), subliniem importanța interacțiunii în grupuri mici între profesor și elevi, cu multe întrebări, cu accent pe conceptele cheie și cu invitația de a rezolva probleme. Lucrând la nivel de grup mic, profesorul poate direcționa utilizarea limbii în funcție de stadiul de dezvoltare lingvistică al elevilor. Subliniem, de asemenea, importanța descrierii de către copii a ceea ce fac, ceea ce, în cazul celor care învață o a doua limbă, are avantajul suplimentar de a oferi o oportunitate de a dezvolta abilitățile de exprimare orală.

Activitățile incluse în acest ghid, relevante în mod specific pentru dezvoltarea limbajului, includ:

- Variabile gramaticale și Scratch ca limbaj
- Activități legate de conceptul de condițional
- Activități cu stimuli vizuali care întăresc instrucțiunile lingvistice
- Activități care încurajează elevii să producă reprezentări vizuale ale conceptelor (de exemplu, bucle, randomizare și acuarele).
- Activități care îi încurajează pe elevi să producă reprezentări audio ale conceptelor (de exemplu, sincronicitate și paralelism: percuție corporală).

Integrarea studenților

Integrarea elevilor din medii diferite se realizează cel mai bine prin activități care promovează colaborarea și comunicarea între colegi. MonTech oferă multe oportunități în acest sens, prin promovarea lucrului în grupuri mici, a Scratch ca instrument de învățare (capitolul doi) și a interacțiunii colaborative în multe dintre activitățile descrise în acest ghid.

Bunăstarea emoțională

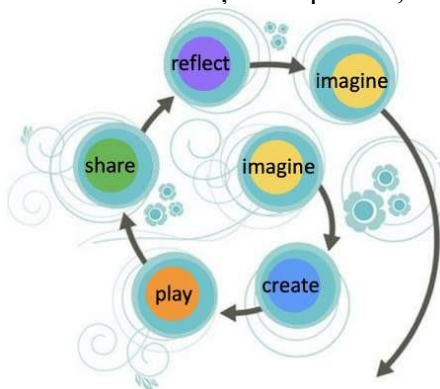
Interesul față de sănătatea mintală a elevilor a crescut ca urmare a perturbării vieții lor cauzate de pandemie, dar și a expunerii lor la comportamente deranjante și agresive pe internet. În cazul copiilor refugiați, la aceasta se adaugă trauma călătoriei lor și a situațiilor din care fug. Abordarea Montessori - în special îndrumările privind oferirea de feedback (pagina 18) și permiterea elevilor să preia controlul asupra propriei învățări - oferă un cadru special de îngrijire și predictibilitate, în care copiii se pot simți în siguranță. Construirea unor relații pozitive cu colegii este, de asemenea, un rezultat al numeroaselor activități de colaborare cuprinse în acest ghid.

Utilizarea tehnologiilor

Există deja o utilizare pe scară largă a tehnologiilor în școli, electronice și de altă natură. Cu toate acestea, unele sunt folosite mai mult decât altele. Utilizarea computerelor și a tablourilor interactive face acum parte din practica standard a clasei, alături de implicarea tradițională cu materiale artisanale. Animațiile digitale, jocurile pe calculator și cursurile sunt, de asemenea, din ce în ce mai populare, dar rămân a fi utilizate de majoritatea profesorilor. Printre tehnologiile aplicate mai puțin frecvent se numără codarea, robotica și confecționarea și bricolajul. Adoptarea acestor tehnologii este susținută în special de MonTech, iar activitățile care promovează utilizarea lor pot fi găsite, de exemplu, în:

- Utilizarea Scratch (capitolul doi)
- Bucle: descoperind micro:bit
- Bucle, randomizare și artă cu Scratch
- Muzică și conductivitate: chitară electrică cu micro:bit și Scratch

Activitățile din fiecare modul sunt concepute pentru a-i ajuta pe elevi să creeze proiecte unice și importante pentru ei, explorând în același timp un anumit concept tehnologic. Această activitate este susținută prin spirala de învățare creativă cu activități de explorare, creare, joc, împărtășire și reflecție.



Spirala gândirii creative conform lui M. Resnick (2007)

Bibliografie:

<https://montessoritech.eu/>

<https://montessoritech.eu/montech-guide/>

PROIECT DIDACTIC

PRIETENIA LUI DUMNEZEU CU NOE

RELIGIE ORTODOXĂ, CLS A V-A

Prof. Ponyori Nicolae

Liceul Teoretic "Mircea Eliade" Lupeni- Hunedoara

Bună ziua! Nimic fără Dumnezeu!

Se verifică tema de ora trecută: *Analogii cu folos*/pag. 20

Sarcini de lucru:

Citim cu atenție textul lecției, *Nestemate din Sfânta Scriptură și Defnim și căutăm*/pag. 21, apoi răspundem oral la *Întrebări cu tâlc*/pag. 19:

<https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20V-a/Religie%20Cultul%20Ortodox/Corint/#p=21>

Notăm în caietul de clasă **ideile principale**:

- Credința într-un singur Dumnezeu se numește credință monoteistă. Politeismul este credința în mai mulți zei;
- Noe a crezut în Dumnezeul Cel Adevărat și a fost binecuvântat împreună cu familia lui;
- Semnul legământului lui Dumnezeu cu Noe a fost curcubeul

Merinde (hrană) pentru suflet:

"Nimeni nu poate trăi fără prieteni, chiar dacă stăpânește toate bunurile lumii." Aristotel (filosof grec)

Aplicație:

Atelier pentru viață, primele 2 întrebări/pag. 23

- Prin ce fapte arătăm că suntem prieteni cu Dumnezeu și cu oamenii?
- Imaginați-vă că vă aflați într-o situație dificilă. Ce model vă oferă Noe? Cum vă raportați la colegii voștri?

Fixarea cunoștințelor:

Vizionați:

<https://www.youtube.com/watch?v=2oB-kRFweog>

https://www.youtube.com/watch?v=eg2DffPv_mw

Fișe de lucru:

<https://wordwall.net/ro/resource/9561934/noe>

<https://wordwall.net/ro/resource/19533308/prietenia-lui-dumnezeu-cu-noe-%c8%99i-avraam>

<https://learningapps.org/watch?v=pv6h3hy4a20>

<https://learningapps.org/watch?v=pe442tme520>

Această lecție de religie ortodoxă, am utilizat-o pe platforma: Google Classroom:

<https://classroom.google.com/c/MTg2NjkzNDI1NzA5/m/NDI0NzQ3MzMzMzA3/details>

PROIECT DIDACTIC

(TEXTUL NARATIV LITERAR)

Clasa: a V-a

Profesor: Popa Daniela Mariana

Aria curriculara: Limbă și comunicare

Disciplina: Limba și literatura română

Unitatea: De-a ce mă joc?

Titlul lecției: Textul narativ literar - *Ce mai mare dorință*, de Cornelia Funke

Tipul lecției: sistematizare

Timp: 50 minute

COMPETENȚE GENERALE:

2. Receptarea textului scris de diverse tipuri
3. Redactarea textului scris de diverse tipuri

COMPETENȚE SPECIFICE:

- 2.1. Identificarea informațiilor importante din texte literare și nonliterare, continue, discontinue și multimodale;
- 2.2. Identificarea temei și a ideilor principale și secundare din texte diverse;
- 2.3. Formularea unui răspuns personal și/sau a unui răspuns creativ pe marginea unor texte de diferite tipuri, pe teme familiare;
- 2.5 Observarea comportamentelor și a atitudinilor de lectură, identificând aspectele care necesită îmbunătățire;
- 3.1. Redactarea unui text scurt pe teme familiare, având în vedere etapele procesului de scriere și structurile specifice, pentru a comunica idei și informații sau pentru a relata experiențe trăite sau imaginate.

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

La sfârșitul lecției, elevul va fi capabil:

- să definească textul narativ literar;
- să formuleze ideile principale și secundare dintr-un text;
- să identifice personajele dintr-un text literar;
- să își exprime propria opinie pe marginea unor texte de diferite tipuri.

STRATEGIA DIDACTICĂ:

Metode și procedee didactice: conversația euristică, ascultarea activă, metoda cadranelor, lectura cu voce tare, lucrul cu textul, exercițiul, scrierea creativă.

Forme de organizare a activității elevilor: activitatea frontală alternativ cu activitatea individuală, activitatea în pereche și în grup.

Modalități de evaluare: observarea sistematică, aprecierea verbală, grila de evaluare a lecturii orale, evaluare formativă.

Mijloace didactice: tabla, creta, manualul, videoproiectorul, fișa de lucru, testul formativ.

Tipuri de interacțiuni: profesor – elev, elev- profesor, elev – elev.

Resurse: colectiv format dintr-o clasă de elevi cu ritmuri apropiate de învățare.

Locul de desfășurare: sala de clasă.

Bibliografie:

- *Programa școlară: Limba și literatura română, clasele a V-a – a VIII-a*, București, 2017.

- *Limba și literatura română. Clasa a V-a*, autori: Florentina Sâmișăian, Sofia Dobra, Monica Halaszi, Anca Davidoiu-Roman, Editura Art, București, 2017.
- Apetroaiei, Elena, *Strategii activ-participative în predarea-învățarea limbii și literaturii române*, Editura Paradigme, Pitești, 2009.
- Manolescu, Marin, *Evaluarea școlară. Metode, tehnici, instrumente*, Editura Meteor, București, 2006.
- Pamfil, Alina, *Limba și literatura română în gimnaziu. Structuri didactice deschise*, Editura Paralela 45, Pitești, 2008.
- Șchiopu, Constantin, *Metodica predării limbii și literaturii române*, Editura Carminis, Pitești, 2009.
- DEX=*Dicționarul explicativ al limbii române*, (ediția a II-a revăzută și adăugită), Editura „Univers Enciclopedic”, București, 2009.
- DOOM₂=*Dicționarul ortografic, ortoepic și morfologic al limbii române*, Academia Română (ediția a II-a revăzută și adăugită), Editura „Univers Enciclopedic”, București, 2010.

SCENARIUL DIDACTIC

I. Evocarea

1. Moment organizatoric

2 min

Este organizat contextul educativ, astfel încât demersul didactic să atingă un grad înalt de eficiență, se asigură liniștea în clasă, se pregătesc materialele necesare desfășurării activității. Elevii pregătesc caietele și textele suport. Se notează absenții.

2. Verificarea temei

5 min

Profesorul verifică efectuarea temei, calitativ și cantitativ. Verificarea calitativă se face selectiv.

3. Captarea atenției elevilor pentru activitatea ce urmează

3 min

Profesorul îi provoacă pe copii să completeze întrebarea “*Ce s-ar întâmpla dacă, într-o zi...?*”, cu prima idee care le vin în minte. Înainte de a da răspunsurile aceștia vor viziona un film video¹ cu răspunsuri model date de alți copii cu vârstă apropiată.

4. Anunțarea subiectului lecției și a obiectivelor

2 min

Profesorul anunță titlul lecției și obiectivele acesteia într-o formă accesibilă elevilor. Se scriu data și titlul lecției pe tablă, iar elevii le notează în caiete. (Astăzi vom aplica noțiunile învățate în lecțiile anterioare legate de textul narativ literar.)

5. Reactualizarea cunoștințelor

5 min

Prin activitate frontală sunt actualizate noțiunile teoretice studiate în orele anterioare referitoare la textul narativ literar. Totodată, pe planșa videoproietorului va fi afișată o schema recapitulativă² (definiția textului narativ literar, planul simplu de idei și planul dezvoltat de idei, personajele și trăsăturile acestora).

II. Realizarea sensului

6. Dirijarea învățării

25 min

Profesorul distribuie în clasă textul suport, *Cea mai mare dorință*, adaptare după Cornelia Funke, din volumul *Povești despre devoratori de cărți, fantome din pod și alte personaje de basm*³,

¹ ANEXA 1

² ANEXA 2

³ ANEXA 3

și propune spre ascultare înregistrarea audio a acestuia. În timpul derulării înregistrării, elevii ascultă și urmăresc cu atenție textul. Ulterior, profesorul desenează pe tablă un cadran, iar elevii în caiete, unde vor fi trecute întrebări care vizează primele impresii produse de audierea textului, de tipul:

De ce ti-a plăcut textul?

De ce nu ți-a plăcut textul?

Ce nu ai înțeles din text?

De cine ți-a amintit textul?

Elevii răspund individual la întrebările din cadran, acestea fiind discutate în clasă.

Apoi, elevii lecturează cu voce tare textul și sunt apreciați de către profesor conform grilei de evaluare a lecturii orale⁴. Aceștia sunt împărțiți în grupuri de câte patru și rezolvă cerințele din fișa de lucru, care vizează noțiuni legate de înțelegerea textului, de planul simplu și planul dezvoltat de idei și de identificarea tipurilor de personaje. După rezolvarea cerințelor, câte un raportor din fiecare grupă scrie răspunsurile pe tablă, acestea fiind discutate în clasă.

7. Asigurarea feedbackului

Se realizează pe parcursul întregii ore, prin aprecieri verbale. Profesorul va face aprecieri după realizarea fiecărei sarcini privind calitatea și nivelul activității, sugerând soluții/ reformulând răspunsurile care nu sunt corect construite sau nu sunt concludente (încadrarea personajului principal într-o zodie).

III. Reflecția

8. Evaluare formativă

6 min

Fiecare elev va primi testul de evaluare formativă și va rezolva cerințele individual, după care răspunsurile vor fi discutate în clasă.


9. Asigurarea retenției și a transferului

2 min

Elevii primesc tema pentru acasă:

- Alcătuieste planul dezvoltat de idei pentru textul studiat în clasă.

ANEXA 1 – AUDIO - VIDEO

CLIP VIDEO	AUDIOBOOK
 ce-ar-fi-daca-intro-z i.mp4 (click pe imagine!)	 AUDIOBOOK_ Cea mai mare dorință.m4 (click pe imagine!)

⁴ ANEXA 4

ANEXA 2 - TEXT SUPORT

Cea mai mare dorință

de Cornelia Funke, volumul *Povești despre devoratori de cărți, fantome din pod și alte personaje de basm*



„Hannes avea o dorință nebunească, pe care nimeni din lume nu i-o putea îndeplini. Aflând asta, mama lui i-a spus:

— Hm, foarte simplu. Scrii un bilețel, aștepti să bată vântul dinspre nord și arunci bilețelul pe fereastră.

Într-o noapte cu lună plină, cu cerul presărat de nenumărate stele, cineva a bătut la fereastra lui Hannes. Era ceva neobișnuit, căci el locuia la etajul al cincilea. De dincolo de geam privea spre el un ochi imens, mare cât roata carului.

Când Hannes a deschis fereastra cu degetele tremurânde, o labă cu luciri argintii s-a întins înăuntru. Ținea înfipt în gheara ei cea mai mică un bilețel.

— Este al tău? a întrebat o voce aspră și profundă.

Pe bilețel era scris de mână stângace a lui Hannes: „Îmi doresc să zbor pe un dragon prin noapte.“

Hannes a privit în ochiul uriaș și rotund și a încuviințat.

— Atunci, hai odată! a zis vocea profundă și laba puternică s-a întors, astfel că Hannes s-a putut cățăra pe ea.

Dragonul l-a tras pe băiețel afară în noapte și l-a așezat pe spatele lui uriaș, care acoperea stelele ca un munte. Două aripi s-au deschis la stânga și la dreapta lui Hannes, ca pânzele negre ale unei corăbii.

— Stai bine? a întrebat dragonul, întorcând capul astfel încât să-l poată vedea pe băiețel.

— Da, șopti Hannes, căruia-i bătea inima-n piept ca o tobă.

Foșnind din aripi, dragonul s-a înălțat în văzduh.

Urcară tot mai sus, până ce stelele ajunseră să se vadă mai aproape decât luminile de sub ei. Părul băiețelului flutura în vântul înghețat, dar lui nu-i era frig, se strângea lângă trupul solzos, încălzindu-se.

Și astfel zburară și tot zburară, în timp ce luna traversa încet cerul.

Dar, după o vreme, Hannes a simțit că dragonul încetinește și plutește spre pământ.

— Ce faci? îl întreabă el.

— Se apropie răsăritul soarelui, a răspuns dragonul. Simt asta. Trebuie să te întorci.

— Ah! exclamă Hannes.

Băiețelul a simțit o lacrimă prelingându-i-se pe nas, dar și-a șters-o repede pentru ca dragonul să nu o observe.

— Și dacă arunc încă un bilețel în bătaia vântului dinspre nord? a întrebat el, după ce dragonul îl depusese cu grijă în camera lui.

— O astfel de dorință este îndeplinită o singură dată, a zis dragonul. Să-ți meargă bine!

Hannes a auzit foșnetul aripilor și a văzut o umbră neagră îndepărtându-se spre luna care tocmai apunea.

Băiețelul a așteptat multe nopți la fereastră, dar dragonul nu s-a mai întors niciodată.“

ANEXA 3 - Grila de evaluare a lecturii orale

<i>Aspecte avute în vedere</i>	Foarte bine	Bine	Nesatisfăcător
Pronunță corect toate cuvintele			
Respectă punctuația			
Intonația este adecvată			
Viteza de lectură (punct de reper: aprox. 125 de cuvinte/min)			
Respectă pauzele logice ale textului			

Fișă de lucru

A. Înțelegerea textului.

Răspunde la întrebările de mai jos:

1. Scrie litera A (dacă apreciezi că afirmația este adevărată) sau litera F (dacă tu crezi că este falsă).
 - a. Textul are ca scop să trezească emoții cititorului.
 - b. Textul citat este narativ literar, deoarece prezintă o întâmplare imaginară, la care participă personaje.
 - c. Autorul textului este același cu povestitorul.
2. Alege varianta corectă. Acțiunea se desfășoară:
 - a. pe durata unei ore
 - b. pe durata unei zile
 - c. pe durata unei nopți
3. Indică personajele care apar în text.
4. Care crezi că este personajul principal? De ce?

B. Interpretarea textului

1. Notează ideea principală din primul paragraf al textului.

2. Notează ideea secundară corespunzătoare ideii principale de la cerința anterioară.

3. Menționează două trăsături ale lui Hannes pe care le deduci din text.

AUTOEVALUARE. Completează, în caiet, următoarele afirmații:

- Cel mai mult mi-a plăcut activitatea ...
- Cel mai dificil mi s-apărut

Test de evaluare formativă

Răspunde la următoarele cerințe:

1. Ce fel de întâmplare este zborul lui Hannes pe un dragon: o întâmplare imaginară sau una reală?

2. Menționează personajul secundar și cel episodic din textul lecturat în clasă.

3. Dragonul este:

- a. o ființă din realitate;
- b. o ființă care nu există în realitate;
- c. o ființă imaginară care are un model în realitate.

4. Imaginează-ți , în 2-3 rânduri, un alt final pentru povestea de astăzi.

UTILIZAREA PLATFORMEI E-LEARNING ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

**Prof. Predescu Georgeta-Janina,
Școala Gimnazială Apele Vii, jud. Dolj
Prof. Manolache Valerica,
Școala Gimnazială Apele Vii, jud. Dolj**

Prin elearning (sau e-learning) se înțelege totalitatea situațiilor educaționale în care se utilizează semnificativ mijloacele Tehnologiei Informației și Comunicării (TIC). Computerul și materialele electronice/ multimedia sunt utilizate ca suport în predare, învățare, evaluare sau ca mijloc de comunicare.

În sens restrâns, elearning-ul reprezintă un tip de educație la distanță, o experiență planificată de predare-învățare organizată de o instituție ce furnizează mediat materiale într-o ordine secvențială și logică pentru a fi asimilate de elevi, studenți în maniera proprie.

Medierea se realizează prin noile tehnologii ale informației și comunicării - în special prin Internet. Internetul constituie atât mediul de distribuție al materialelor, cât și canalul de comunicare între actorii implicați. Actualmente, termenul e-learning a ajuns să înlocuiască practic toți termenii care desemnau o nouă manieră de integrare a mijloacelor TIC în procesul de instruire.

Învățământul electronic (e-learning) poate fi caracterizat în felul următor:

- procesul de învățare este orientat către instruit și se realizează într-o locație virtuală;
- resursele educaționale sunt accesibile pe Web și distribuite prin utilizarea, integrarea, accesarea bibliotecilor electronice și materialelor multimedia, prin antrenarea specialiștilor în discuțiile subiecților;

- instruiții beneficiază de orientarea unui tutore (instructor, moderator) care planifică activitatea grupului de participanți, supune dezbaterii acestora subiecte din curs, fie în conferințe asincrone (forumuri de discuții, blog-uri), fie 148 sincrone (chat, clasă virtuală), furnizează resurse auxiliare, comentează teme, impune direcții;

- prin interacțiune și colaborare, grupul de participanți formează, pe parcursul cursului, o comunitate virtuală; aceștia pot fi caracterizați prin așa numita “fluiditate a rolurilor”, prin balansul continuu al rolului instructor-instruit în grupul de învățare, prin restructurarea continuă a echipelor de învățare în funcție de interese sau obiective;

- materialul cursului are o componentă statică, cea pregătită de tutore împreună cu o echipă specializată, și una dinamică, rezultată din interacțiunea participanților, din sugestiile, comentariile, resursele aduse de aceștia;

- cele mai multe medii de e-learning permit monitorizarea activității participanților, iar unele și simulări, lucrul pe grupuri, interacțiunea audio, video.

Începând cu anii 1990 pe piața românească de IT își fac apariția tot mai multe firme din domeniul e-learning-ului astfel că apare prima academie de instruire în domeniul rețelelor de calculatoare numită CISCO. În anul 2001 Ministerul Educației Naționale a lansat programul „Sistem de educație informatizat (SEI)”, program prin care se demarează o serie de proiecte cum ar fi implementarea și dezvoltarea de software educațional, formarea resurselor umane TIC în învățământul preuniversitar, introducerea în învățământul preuniversitar a IAC-ului, dezvoltarea unui centru de date, etc.

Este așadar o soluție de E-learning facilă, modernă, care generează diferite tipuri de conținut educațional cum ar fi: ghiduri interactive, material multimedia, simulări, teste etc. Principiile care stau la baza funcționării sistemului Ael sunt: obținerea unor cunoștințe de bază, dezvoltarea gândirii, dezvoltarea proceselor cognitive superioare.

Prin intermediul programului Ael învățarea este sincronă-împreună cu profesorul care controlează în întregime actul didactic ,asincronă – fiecare elev învață într-un ritm propriu, deasemenea sistemul mai funcționează prin intermediul proiectelor de colaborare, teste de evaluare și autoevaluare și este utilizat și în învățământul la distanță.

Astfel, dintre beneficiile Ael la nivelul unităților școlare amintim: standard ridicat al informației transmise, dotarea tehnică a unității cu echipamente performante, creerea și lărgirea bazei de date, elimină cheltuielile pentru achiziționarea materialelor didactice, asigură trecerea de la învățământul 19 centrat pe profesor la învățământul centrat pe elev, aliniaza învățământul românesc la standard europene. În ceea ce privește beneficiile aduse elevilor, sistemul Ael stimulează creativitatea, dezvoltă spiritual competitiv, oferă o învățare progresivă, oferă egalitate de șanse și stimulează gândirea și are rol formativ, etc.

Beneficiile aduse cadrelor didactice sunt: transmiterea unui volum mare de informații într-un timp relativ scurt, realizarea permanentă a feed-back-ului, crește standardul de pregătire profesională, identificarea mai rapidă a lacunelor și completarea lor, o mai bună corelare a conținutului învățării cu obiectivele și cu evaluarea, realizarea de conexiuni itradisciplinare și transdisciplinare

Globalizarea și schimbările tehnologice-procesele care s-au accelerat în tandem în ultimii 20 de ani stau la baza unei noi economii mondiale „pusă în mișcare de tehnologii, alimentată de informații și condusă de cunoștințe. Este cunoscut faptul că societatea actuală cere o pregătire continuă care să permită persoanelor implicate în actul educațional o actualizare permanentă a acelor cunoștințe achiziționate pe durata educației formale. În acest context, noile tehnologii ale informației aduc însemnate contribuții modului de organizare și comunicare al informației, promovării de noi modalități de a citi și scrie texte. Tehnologiile informaționale permit depozitarea, accesul și recuperarea unor mari cantități de informație.

E-learning reprezintă utilizarea de media electronică și tehnologii informaționale și de comunicație (ICT) în educație. E-learning la general include toate formele de tehnologie educațională în educație și învățare. Creșterea volumului de informație și schimbările tehnologice accelerate din 147 marile instituții cer ca personalul să aibă competențe adecvate pentru a putea lua decizii și pentru a rezolva problemele care apar. În acest context, individul trebuie săși dezvolte abilitățile care să-i permită, cu ajutorul noilor tehnologii, accesarea la educație (dacă nu ca prezență activă, măcar în cadrul unui program de educație la distanță). Pregătirea constă în dezvoltarea competențelor care permit o adaptare flexibilă la schimbările rapide care se produc în secolul nostru și la impactul utilizării T.I.C. în viața cotidiană.

E-learning-ul este o resursă frecvent utilizată în cadrul educației la distanță, concept cu care nu trebuie să se confunde. Așadar, în sens larg, prin elearning (sau e-learning) se înțelege totalitatea situațiilor educaționale în care se utilizează semnificativ mijloacele Tehnologiei Informației și Comunicării (TIC).

Computerul și materialele electronice/ multimedia sunt utilizate ca suport în predare, învățare, evaluare sau ca mijloc de comunicare. În sens restrâns, elearning-ul reprezintă un tip de educație la distanță, o experiență planificată de predare-învățare organizată de o instituție ce furnizează mediat materiale într-o ordine secvențială și logică pentru a fi asimilate de elevi, studenți în maniera proprie.

Medierea se realizează prin noile tehnologii ale informației și comunicării - în special prin Internet. Internetul constituie atât mediul de distribuție al materialelor, cât și canalul de comunicare între actorii implicați Platformele de învățare online, sau așa-zisele platforme e-learning, sprinjină procesul de învățare individual și permit utilizatorilor să acceseze o serie de surse de informare sau de medii online de dezbateri, pe teme diverse.

Trebuie de menționat faptul că E-learningul nu dorește să înlocuiască sistemele educaționale tradiționale, ci să întărească procesul de învățare. Platformele educaționale oferă oportunități de învățare, instruire și programe cu ajutorul mijloacelor electronice care sunt pe placul elevilor și studenților. Acestea sunt ușor accesibile. Stimul pentru învățare, interacțiune și colaborare.

Bibliografie

1. Corlat S. ș.a., Metodologia utilizării Tehnologiilor Informaționale și de Comunicație în învățământul superior. Chișinău, 2001.
2. Cucuș C., Informatizarea în educație. Iași: Polirom, 2006, p. 133.
3. <https://ro.wikipedia.org/wiki/E-learning>.
4. Cristea S. Dicționar de pedagogie. Chișinău-București, 2000.
5. <http://www.competente-it.ro/content/despre-e-learninggeneral%E2%80%A6>.
6. <http://www.portalhr.ro/avantajele-e-learning-ului/>
7. <http://www.elearning.ro/scoala-romaneasca-incotro>
8. Adăscăliței, A., (2007), Instruire Asistată de Calculator, Editura Polirom, Iași.
9. Cerghit, I., (2008), „Sisteme de instruire alteranitive și complementare. Structuri, stiluri și strategii” Editur Polirom, București, pp. 280-283;

APLICAȚIA WORDWALL

Prof. Răduc Ancuța
Liceul Tehnologic „Jacques M. Elias,, Sascut

Jocul a fost întotdeauna o modalitate frumoasă de a arăta copiilor o lume de basm, o lume diferită de cea pe care ei o cunosc. Și este foarte ușor să preluăm bunele practici prin joacă, atunci când copilul involuntar realizează acele acțiuni de care avem nevoie, acțiuni în urma cărora dezvoltarea cognitivă este pe prin plan. Implementarea jocului didactic în învățare este mai mult decât o necesitate. Copiii sunt atrași de conținutul jocului și captivați de însăși mersul lui că nici nu realizează acel moment când dobândesc noi abilități, noi cunoștințe.

Jocul didactic, ca activitate se poate organiza cu succes la toate disciplinele de învățământ, iar ca metodă, adică „o cale de organizare și desfășurare a procesului instructiv-educativ”, în orice moment al lecției. Conceperea jocului ca metodă de învățare, scoate mai mult în evidență contribuția lui în educația elevilor.

Jocul, în special cel didactic, angajează în activitatea de cunoaștere, cele mai importante procese psihice, având în același timp, un rol formativ și educativ.

Atunci când punem în fața unui copil un joc ar trebui să corelăm vârsta copilului cu tipul jocului propus, pentru că fiecare vârstă își are interesele ei și din punct de vedere psihologic fiecare joc se include într-o categorie aparte de interese.

Datorită caracterului formativ, jocul didactic influențează foarte mult dezvoltarea personalității elevului. Cu ajutorul jocului didactic reușim să cultivăm la elevi dragostea pentru studiu, îi determinăm să lucreze cu plăcere, cu interes, atât la oră, cât și în afara ei. Fiind utilizat frecvent, **jocul didactic**, în cadrul desfășurării orelor de clasă, reușim să îmbinăm ineditul cu plăcutul, ajungem să constatăm că activitatea devine mai interesantă, mai atractivă, după cum remarcă psihologul american, Jerome S. Bruner:

”Jocul constituie o admirabilă modalitate de a-i face pe elevi să participe activ la procesul de învățare. Elevul se găsește aici în situația de actor, de protagonist și nu de spectator, ceea ce corespunde foarte bine dinamismului gândirii, imaginației și vieții lui afective, unei trebuințe interioare de acțiune și afective, unei trebuințe interioare de acțiune și afirmare”.

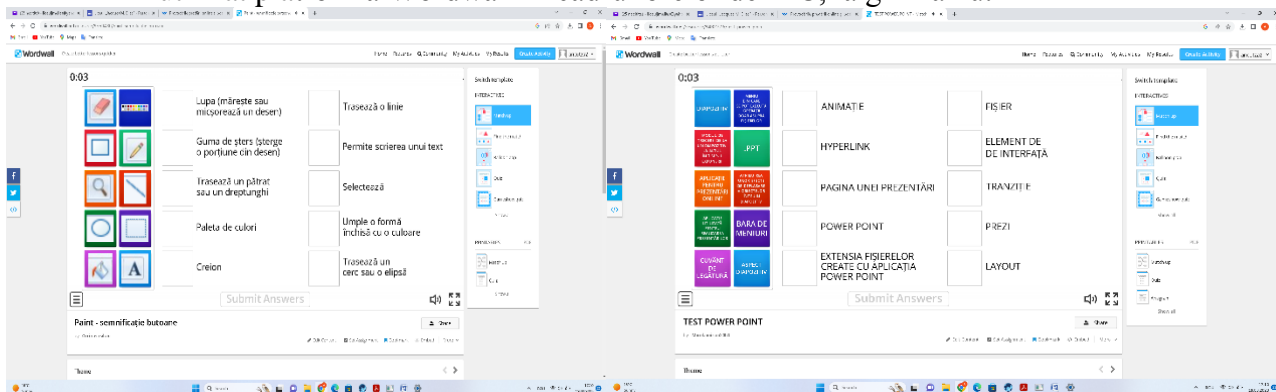
Platforma educațională WordWall este una din acele platforme care vin în ajutorul cadrului didactic pentru a face o lecție mai interactivă, mai frumoasă și cu mai mult stil, reușim să ne jucăm atât în cadrul orelor cât și acasă. Ni se propune mai multe forme de joc, chiar și realizând o activitate, elevul are opțiunea să-și schimbe conținutul jocului condițiile rămânând aceleași și spre uimirea mea această platformă încadrează cu succes toate categoriile de vârstă, vine cu opțiuni diferite de a crea și a dezvolta creativitatea.

Știu că o să apară întrebarea profesorilor ce facem cu formulele, cum le încadrăm corect în joc, păi, bine, au avut și de asta grijă programiștii, WordWall este cea platformă care ne permite înscrierea formulelor și dacă este necesar și inserarea unor imagini, care să ne dezvolte percepția vizuală.

Atunci când scopul tău ca profesor e să-ți uimești elevii cu ceva nou accesează platforma WordWall, o să găsești atât jocuri gata create de către alte cadre didactice cât și posibilitatea să-ți crezi în orice moment jocul tău și să îl adaptezi după contingentul de elevi la clasa pe care o ai!

Multitudinea de posibilități și jocuri propuse de platformă este inedită de la trenuțuri cu balonașe la lanțuri logice, la jocuri cu adevărat – fals, sau potrivirea noțiunii cu definiția, carduri deschise, potriviri de grup și multe alte oportunități apar în fața dumneavoastră ca cadrul didactic și în același timp pe ecranele elevilor ca jocuri propuse spre realizare, conținuturi spre aplicare, cunoștințe spre asimilare.

Am utilizat platforma Wordwall în cadrul orelor de TIC, la gimnaziu.



Bibliografie

1. Olimpius Istrate, Provocări pedagogice în proiectarea programelor de elearning. În: Elearning. Romania, 2011. Online: elearning.ro/provocari-pedagogice-in-proiectarea-programelor-de-elearning;
2. Mihaela Brut, Instrumente pentru e-learning – ghidul informatic al profesorului modern, Editura Polirom, Iași, 2006;
3. Petre Botnariuc și colaboratorii, Școala online – elemente pentru inovarea educației, Editura Universității din București, 2020. Online: unibuc.ro/wp-content/uploads/2020/05/Scoala-Online-Raportaprilie-2020.pdf

UTILIZAREA TIC ÎN ACTIVITĂȚILE DIDACTICE

PROIECT DIDACTIC

Prof. Recalo Lidia,
C.Ș.E.I. Sighetu Marmației

UNITATEA ȘCOLARĂ: Centrul școlar de educație incluzivă

CLASA: I, elevi cu DMM și DMS

PROFESOR: Recalo Lidia

ARIA CURRICULARĂ: Limbă și comunicare

DISCIPLINA: Abilități de comunicare și limbaj

UNITATEA TEMATICĂ: „Primăvara”

SUBIECTUL: „Flori de primăvară”

FORMA DE REALIZARE: activitate integrată la nivelul disciplinei

TIPUL LECȚIEI: consolidare

COMPETENȚE GENERALE:

1. Receptarea de mesaje orale în contexte de comunicare cunoscute
2. Exprimarea de mesaje orale simple în diverse situații de comunicare
3. Receptarea unei varietăți de mesaje scrise, în contexte de comunicare cunoscute

COMPETENȚE SPECIFICE VIZATE:

- 1.1 Sesizarea semnificației globale a unui mesaj scurt, pe teme familiare, rostit clar și rar
- 1.2 Recunoașterea unor detalii dintr-un mesaj scurt, rostit clar și rar
- 1.3. Identificarea cuvintelor din enunțuri scurte, rostite clar și rar
- 1.4. Identificarea silabelor și a sunetului inițial și final în cuvinte clar articulate
- 2.1. Articularea de enunțuri folosind accentul și intonația corespunzătoare intenției de comunicare
- 2.2. Oferirea de informații referitoare la sine și la universul apropiat, prin mesaje scurte
- 2.3. Participarea la dialoguri scurte, în situații de comunicare uzuală

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

A) Cognitive

- OC1 - Să numească florile de primăvară din vază;
- OC2- Să despartă în silabe cuvintele date;
- OC3- Să recunoască sunetul inițial al cuvintelor date;
- OC4- Să scrie sunetul inițial în dreptul imaginilor;
- OC5- Să formuleze enunțuri simple;
- OC6- Să dea exemple și de alte cuvinte care încep cu sunetele date;
- OC7- Să precizeze pluralul cuvintelor propuse;
- OC8- Să dea exemple de persoane care poartă nume de flori;

B) Afective

- OA1 – Să manifeste interes pentru lecție;
- OA2 –Să relaționeze pozitiv cu membrii grupului de apartenență (grupul clasei);

C) Psiho-motrice

- OM1 –Să aibă o poziție corectă în bancă;
- OM2 - Să mănuiască cu grijă florile;

STRATEGII DIDACTICE:

- I. **Procedurale:** Conversația, exercițiul, problematizarea, jocul didactic.
- II. **Materiale:** vaza cu flori de primăvară, PPT cu jocul *Eu spun una, tu spui multe*, calculator, video proiector, cartonașe cu nume de persoane;

III. Temporale: 30 minute.

IV. Spațiale: sala de clasă.

V. Forme de organizare: frontal, individual.

VI. Forme și tehnici de evaluare: Observarea sistematică a comportamentului elevilor, aprecieri verbale.

BIBLIOGRAFIE:

Curriculum pentru învățământul special

Cristina Iordache, Maria Ionescu, Învățăm comunicare în clasa pregătitoare,

București, Edit. Booklet



DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

Evenimentul didactic	Ob. Op.	Conținut științific	STRATEGII DIDACTICE			Evaluare
			Metode și procedee	Mijloace de învăț.	Forme de organizare	
1. Momentul organizatoric		- Pregătesc elevii pentru activitate;	Conversația		Frontal	
2. Captarea atenției		- Într-o cutie mare le prezint sub formă de surpriză o vază cu flori de primăvară; - Observăm vaza, mirosim florile, putem să le pipăim;	Conversația	Vază cu flori	Frontal	Observare sistematică
3. Anunțarea temei și a obiectivelor		- Precizez subiectul lecției și obiectivele operaționale urmărite: „Astăzi la activitatea noastră <i>„Flori de primăvară”</i> vom observa aceste flori minunate, vom numi florile de primăvară, apoi vom despărți cuvintele în silabe, vom recunoaște sunetele învățate și vom alcătui propoziții cu acestea.	Explicația Conversația	Imagini cu flori de primăvară	Frontal	Observarea sistematică
4. Dirijarea învățării	OC1 OC2 OC3 OC4 OC5 OC6	- Dirijarea învățării se va realiza frontal; - Elevii numiți vor recunoaște florile, eventual vor spune câteva trăsături (culoare, cu ce alte flori seamănă); - Pe tabla magnetică se vor pune imaginile cu fiecare floare în ordinea în care vor fi numite de elevi; - Fiecare elev după ce va numi floarea, va despărți în silabe cuvântul, va recunoaște sunetul inițial, va scrie sunetul inițial în dreptul imaginii (litera de tipar), apoi cu sprijinul meu va formula o propoziție; - La despărțirea fiecărui cuvânt în silabe vom specifica numărul silabelor; - Voi solicita să găsească și alte cuvinte care încep cu sunetul respectiv; - Flori de sezon de diverse culori: Lalele, Narcise, Liliac/Mălin, Iris, (Anexa 1)	Conversația Conversația Exercițiul Problematizarea	Vaza cu flori Imagini	Frontal	Observarea sistematică Aprecieri verbale

Obținerea performanței	OC7	- Joc didactic: Eu spun una, tu spui multe! - Imaginile vor fi proiectate pe tablă, elevii pe rând vor numi forma de singular apoi la plural imaginile prezentate. (Anexa 2-PPT)	Joc didactic Conversația Problematizarea	PPT cu jocul didactic	Individual	Observarea sistematică Aprecieri verbale
Activitate în completare	OC8	Joc: Dați exemple de copii, persoane care poartă numele de flori! De la ce floare provine numele? În funcție de timpul rămas vom încerca să ne gândim la persoane care poartă numele de flori (Floare, Florica, Florin, Narcis, Narcisa, Liliana, Viorel, Viorica, Violeta , etc.) Anexa 3-cartonașe pe care le vom pune pe tablă în dreptul florilor de la care provin.	Jocul didactic	Cartonașe cu numele scrise		Aprecieri verbale
Încheierea activității		- Se vor face aprecieri generale și individuale asupra participării elevilor la lecție.	Explicația		Frontal	Aprecieri verbale

Anexa 1
Imagini cu florile din vază pentru a fi expuse pe tablă

Lalele



Narcise



Liliac/Mălin



Iris



Anexa 2

PPT cu jocul didactic Eu spun una, tu spui multe!

Anexa 3

Cartonașe cu nume de flori pentru persoane

LILIANA

IRIS

FLORIN

FLORICA

VIOREL

VIORICA

NARCIS

NARCISA

AVANTAJELE ȘI LIMITELE UTILIZĂRII TIC ÎN PROCESUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT

Prof. înv. primar, Roșca Carmen
Prof. înv. preșcolar- Gavrilă Florentina
Școala Gimnazială „Înv. M. Georgescu” Celaru

Potențialul tehnologiilor informației și comunicării pentru îmbunătățirea predării și pentru eficientizarea învățării este uriaș, însă depinde de câțiva factori, capacitatea cadrului didactic de a le integra în activitatea didactică, de sprijinul și deschiderea întregului colectiv de profesori și de manageri școlari, precum și de resursele tehnologice disponibile. Infrastructura școlară asigură în proporție însemnată accesul la laboratorul cu computere și conectivitatea la internet.

Utilizarea calculatorului în procesul de predare – învățare – evaluare reprezintă o metodă modernă de activitate didactică, interactivă și dirijată.

Tehnologiile digitale nu trebuie să reprezinte o simplă adăugare în planul de învățământ, ele Gavrilă trebuie să fie integrate deplin „în serviciul educației” la toate nivelurile sistemului școlar. Actorii educaționali trebuie să fie formați pentru a face față schimbării, incertitudinii și inovării. Complexitatea crescută a școlilor și mediilor de învățare de astăzi sugerează nevoia realizării într-o nouă manieră a activităților educaționale. De aceea referatul prezintă avantajele și limitele utilizării TIC în procesul de învățământ și o analiză asupra eficienței utilizării TIC în procesul instructiv-educativ. Atingerea acestor obiective depinde de gradul de pregătire al cadrului didactic în utilizarea calculatorului, de stilul acestuia, de numărul de elevi, de interesul, cunoștințele și abilitățile acestora, de atmosfera din clasă și tipul programelor folosite, de timpul cât se integrează softul în lecție, de sincronizarea explicațiilor cu secvențele utilizate, de metodele de evaluare, de fișele de lucru elaborate.

Utilizarea la întâmplare, fără un scop precis, la un moment nepotrivit a calculatorului în timpul lecției duce la plictiseală, monotonie, ineficiența învățării prin neparticiparea unor elevi la lecție, nerealizarea obiectivelor lecției și poate produce repulsie față de acest mijloc modern de predare – învățare - evaluare. Folosirea în exces a calculatorului poate duce la pierderea abilităților practice, de calcul și de investigare a realității, la deteriorarea relațiilor umane. De asemenea individualizarea excesivă a învățării duce la negarea dialogului elev-profesor și la izolarea actului de învățare în contextul său psihosocial. Materia se segmentează și se atomizează prea mult, iar activitatea mentală a elevilor este diminuată, ea fiind dirijată pas cu pas.

II. 1. Tehnologia informației și a comunicațiilor (TIC) este tehnologia necesară pentru prelucrarea (procurarea, procesarea, stocarea, convertirea, transmiterea) informației, în particular prin folosirea calculatoarelor. Utilizarea calculatorului în procesul de predare – învățare – evaluare reprezintă o metodă modernă de activitate didactică, interactivă și dirijată.

În procesul de predare – învățare – evaluare, TIC presupune:

- facilitarea proceselor de prezentare a informației;
- facilitarea procesării informației de către elev;
- facilitarea procesului de construire a cunoașterii

prin:

- tehnologie multimedia (MM) care oferă utilizatorului diferite combinații: imagine, sunet, voce, animație, video și
- tehnologie hipermedia (HM) care combină multimedia cu hypertextul, facilitând navigarea fără obstacole între diferite tipuri de date: texte, sunete, imagini fixe, imagini animate.

Majoritatea specialiștilor consideră că nu trebuie să ne mai întrebăm dacă instruirea se îmbunătățește prin utilizarea calculatoarelor, ci cum pot fi utilizate mai bine calitățile unice ale calculatoarelor, care le deosebesc de alte medii.

Calitățile unice ale calculatorului relevate în procesul de instruire sunt:

- interactivitatea calculatorului;
- precizia operațiilor efectuate;
- capacitatea de a oferi reprezentări multiple și dinamice ale fenomenelor;
- interacțiune semnificativă și diferențiată cu fiecare ele în parte.

II. 2. Softuri educaționale

Instruirea asistată de calculator, în ultima perioadă, este marcată prin softuri complexe care încurajează construcția activă a cunoștințelor, asigură contexte semnificative pentru învățare, promovează reflecția, eliberează elevul de multe activități de rutină și stimulează activitatea intelectuală.

Utilizarea calculatorului a condus, odată cu evoluția lui, la dezvoltarea unui sistem de instruire extrem de flexibil cunoscut sub numele de instruire asistată de computer (IAC). Această flexibilitate se datorează:

- elaborării softului educațional;
- organizării interacțiunii dintre elev și program;
- individualizării parcursului în raport cu reacțiile elevului;
- proiectării întregului demers utilizând cea mai eficientă strategie pedagogică în raport cu obiectivele planificate.

Pentru a nu se reduce IAC la utilizarea computerelor pentru activități punctiforme, prin “soft educațional” înțelegem un program proiectat să rezolve o sarcină / problemă pedagogică, adică softul proiectat pentru a fi utilizat în instruire / învățare.

În urma activităților desfășurate pe calculator se poate constata:

- utilizarea calculatorului la vârstă școlară este utilă și posibilă;
- stimulează comunicarea cu condiția să fie corect utilizat;
- permite sporirea competiției sociale și cognitive;
- grăbește procesul de socializare al copiilor la nivelul vârstei școlare;
- jocurile pe calculator contribuie la dezvoltarea gândirii logice, a spiritului de observație, a memoriei vizuale și a atenției voluntare. Întregul material intuitiv pe care îl formează imaginile reprezentând obiecte, fenomene, ființe, acțiuni, devine o sursă de cunoștințe noi, iar măsura în care copilul învață să le înregistreze, să le descrie, să le interpreteze, acestea dezvoltă spiritul de observație, operațiile de analiză și sinteză, de generalizare și abstractizare.

Cu ajutorul programelor didactico-informatic, a softurilor educaționale, se eficientizează procesul de predare – învățare - evaluare a cunoștințelor. Utilizând softurile educaționale în cadrul activităților se vor dezvolta:

- gândirea logică;
- spiritul de observație;
- memoria vizuală;
- atenția voluntară;
- operațiile intelectuale matematice;
- deprinderile de lucru cu calculatorul,
- abilitățile de utilizare a informațiilor primite prin intermediul softurilor educaționale.
- stimulează implicarea activă a copilului în învățare.

Se poate spune că integrarea resurselor TIC în educație este benefică și duce la o creștere a performanțelor școlare, cu condiția ca elevii să posede cunoștințe de utilizare a calculatorului.

Bibliografie

- [1] Miron Ionescu, Ioan Radu - **Didactica modernă**, Ed. Dacia, Cluj Napoca, 2004.
- [2] Romiță Iucu, Marin Manolescu - **Elemente de pedagogie**, Ed. Credis, București 2004.
- [3] Michaela Logofătu, Mihaela Garabet, Anca Voicu, Emilia Păușan - **Tehnologia informației și a comunicațiilor în școala modernă**, Ed. Credis, București, 2003
[www.sigur.info/siguranta-on line/copii-pe-internet/copii.html](http://www.sigur.info/siguranta-on-line/copii-pe-internet/copii.html)

SOFTUL EDUCATIONAL IN PROCESUL INSTRUCTIV-EDUCATIV

Prof. înv. primar Sandu Mihaela
Școala Gimnazială "Înv. M. Georgescu", Celaru, Dolj

În contextul societății moderne actuale, datorită faptului că întreaga lume tinde să se transforme într-o societate informațională, apare nevoia ca, încă de la cele mai fragede vârste, copiii să fie pregătiți pentru un contact benefic cu lumea în care trăiesc, prin intermediul calculatorului. Lumea contemporană reprezintă o permanentă și inedită provocare pentru educație.

Existența fiecărui individ în parte, ca și a întregii societăți în ansamblul ei, capătă deci un ritm din ce în ce mai alert, devine tot mai marcată de necesitatea cunoașterii rapide, complete și corecte a realității înconjurătoare, pentru ca luarea deciziilor să fie făcută ferm, oportun și competent. Aceasta duce inevitabil, la creșterea volumului de informații ce trebuie analizat, la necesitatea stocării și prelucrării acestora, deci la necesitatea utilizării calculatorului atât în viața de zi cu zi cât și în procesul instructiv-educativ.

Tehnologiile digitale nu trebuie să reprezinte o simplă adăugare în planul de învățământ, ele trebuie să fie integrate deplin „în serviciul educației” la toate nivelurile sistemului școlar. Actorii educaționali trebuie să fie formați pentru a face față schimbării, incertitudinii și inovării. Complexitatea crescută a școlilor și mediilor de învățare de astăzi sugerează nevoia realizării într-o nouă manieră a activităților educaționale.

Interacțiunea elev-computer permite diversificarea strategiei didactice, facilitând accesul elevului la informații mai ample, mai logic organizate, structurate variat, prezentate în modalități diferite de vizualizare. Nu doar computerul în sine ca obiect fizic, înglobând chiar configurație multimedia, produce efecte pedagogice imediate, ci și calitatea programelor create și vehiculate corespunzător, a produselor informatice, integrate după criterii de eficiență metodică în activitățile de instruire.

Softul educațional este un program proiectat pentru a fi folosit în procesul de predare

– învățare – evaluare, fiind un mijloc de instruire interactiv, care oferă posibilitate de individualizare. Este realizat în funcție de anumite cerințe pedagogice (conținut specific, caracteristici ale grupului țintă, obiective comportamentale și anumite cerințe tehnice: asigurarea unei interacțiuni individualizate, a feedback-ului secvențial și a evaluării formative).

Bazându-se pe caracterul atractiv și antrenant al jocului didactic, îl putem folosi cu succes la scoaterea din impas a elevilor ce înregistrează rezultate mai slabe la învățătură.

Soft-urile educaționale acționează favorabil asupra acestora, crescându-le performanțele, căpătând încredere în capacitățile lor, siguranță și promptitudine în răspunsuri, deblocând astfel potențialul creator al acestora. Dacă softul educațional a fost ales cu discernământ și este accesibil grupei de elevi pe care o vizăm, succesul este garantat.

Nu se pledează pentru renunțarea la metodele învățământului tradițional, mai ales în cazul primilor ani de educație în școli, când influența personală a educatorului rămâne determinantă, totuși utilizarea tehnologiilor moderne, a softurilor educaționale reprezintă o necesitate a procesului educativ la particularitățile individuale ale fiecărui elev, care trebuie confirmate.

Un exemplu de soft de tip tutorial pe care l-am folosit pentru elevii care întâmpină dificultăți în învățarea matematicii la clasele primare este jocul „*Matematica interactivă*”. Programul cuprinde mai multe jocuri (lecții) și pe tot parcursul lecției, elevii sunt ghidați de o voce prietenoasă. Rezolvările sunt facile, alegerile realizându-se cu un simplu click. Alegerile corecte sau cele incorecte sunt însoțite de mesaje de încurajare sau de felicitare (**Bravo! Ai reușit ! ; Ai greșit ! Mai încearcă !**)

Un exemplu concludent este jocul interactiv „*Adunări și scăderi fără treceri peste ordin*”, **clasa I**. Acest joc solicită elevul să rezolve corect operațiile de pe drum pentru a ajunge la castel. În același timp elevul rezolvă oral exercițiile de adunare și scădere, dar utilizează și calculatorul pentru a completa răspunsurile corecte.

Un alt joc educativ care se rezolvă cu ajutorul calculatorului este „*Hai deți să facem o faptă bună !*”. Acest joc îi invită pe elevii clasei a II-a să o ajute pe Scufița Rosie să ajungă la casa bunicuței,

fără să se întâlnească cu lupul. Pentru asta trebuie să rezolve corect toate exercițiile. Elevii vor alege răspunsul corect pentru rezultatul exercițiilor sau pentru termenul necunoscut cu un singur click, având la dispoziție 3 variante. Prin acest joc elevii cu dificultăți în învățarea matematicii recapitulează cunoștințele dobândite în clasa I. exercitiile.

Soft-urile de tip tutorial sunt mai potrivite pentru școlarii mici, în timp ce soft-urile investigative sunt recomandate mai ales elevilor mai mari. Avantajul utilizării soft-urilor tutoriale la elevii mici este acela că întregul demers este perceput ca un joc, activitatea de învățare este foarte atractivă. Să ne imaginăm cu câtă „plăcere” rezolvă elevii de clasa I, de exemplu coloane întregi de adunări și scăderi pe caiet sau la tablă, în comparație cu exersarea adunării și scăderii prin intermediul unui joc la calculator, cu o grafică atractivă și cu un prieten care îi însoțește la fiecare pas.

Experiența didactică m-a determinat să ajung la concluzia că softul educațional matematic organizat și desfășurat metodic cu ajutorul calculatorului constituie un mijloc eficient de recuperare a elevilor cu dificultăți la învățatură.

Fiind obiect de bază în clasele primare, matematica ne ajută să descoperim elevii dotați și sânguincioși care lucrează cu plăcere pentru a înregistra cât mai multe succese la învățatură. Noi, învățătorii, trebuie să fim foarte receptivi pentru a-i descoperi pe acești elevi și a-i ajuta să-și dezvolte aptitudinile matematice.

Plecând de la faptul că procesul de învățământ este unul bazat în primul rând pe comunicare interumană, persoanele supuse procesului de instruire trebuie să aibă capacitatea de a recepta și stoca informații pentru o perioadă în propria memorie, de a le prelucra prin propria acțiune de gândire în scopul obținerii unei noi cunoștințe și de a le transmite în diverse forme și conjuncturi, putem aborda întreg procesul printr-o viziune cibernetică.

În predarea variatelor discipline: chimie, fizică, matematică, geografie, biologie, psihologie, se folosesc în prezent pe scară largă soft-urile educaționale, adică lecții interactive adaptate nivelurilor de vârstă și claselor respective. Astfel, calculatorul este cel care oferă instruirea elevilor, fiecare lecție urmând niște secvențe și fiind dirijată de profesor, cel care stabilește și obiectivele educaționale. De multe ori, calculatorul oferă și modalități de exercițiu după ce conținuturile lecției au fost prezentate, pentru predarea unor elemente de bază, așa cum sunt operațiile aritmetice – adunarea, scăderea, înmulțirea și împărțirea. La finalul secvențelor de învățare, există și posibilitatea ca elevii să fie testați pentru a conștientiza informațiile pe care le-au memorat și înțeles și pentru a corecta eventualele erori sau lacune. Testarea se realizează de obicei prin intermediul itemilor cu alegere multiplă, elevilor dându-li-se astfel posibilitatea de a reveni asupra celor învățate și de a consolida informația. Simulările utilizate în cadrul lecțiilor virtuale sunt de multe ori spectaculoase pentru elevi. Astfel, ei pot vedea cum se formează, de exemplu, formele de relief, pot asista la experimente de fizică sau de chimie, sau pot vizualiza rotirea în spațiu a diferitelor forme geometrice. Înțelegerea diferitelor procese și fenomene este mult ușurată prin oferirea unui suport vizual elevilor, iar aceștia devin mult mai motivați să participe la lecție și să învețe.

Bibliografie:

- Doina Giurgea, Ghid metodologic pentru disciplinele optionale. D&G EDITUR 2006
- Stoica – *Sinteze de pedagogie și psihologie*, Editura Universitaria, Craiova, 1992.
- Miron Ionescu, Ioan Radu, *Didactica moderna*, Editura Dacia, Cluj Napoca, 2004.
- Romita Iucu, Marin Manolescu, *Elemente de pedagogie*, Editura Credis, București 2004.

Prof. pt. învăț. primar Simion Mariana-Nina
Școala Gimnazială „C-Tin Platon,, Bacău

Dezvoltarea tehnologiilor informațiilor și comunicării și avantajele folosirii acestora reprezintă o realitate a lumii actuale față de care școala prin specialiștii săi trebuie să manifeste deschidere, capacitate de asimilare, adaptare și valorificare eficientă în raport cu beneficiarii săi direcți. Atât timp cât acceptăm, ca profesori, că tehnologia modernă care facilitează accesul la informații și relaționarea rapidă și complexă cu medii dintre cele mai diverse ocupă astăzi un loc foarte important în viața elevilor noștri, trebuie să înțelegem și că acest aspect poate și trebuie valorificat și în activitatea noastră.

Utilizarea calculatorului în școala nu trebuie să fie limitată doar la un anumit domeniu, de exemplu informatica; calculatorul trebuie să-și găsească loc și în cadrul altor discipline, într-un mod rațional și bine gândit!

Un prim avantaj îl constituie chiar faptul că elevii, chiar și cei din ciclul primar, fiind deja familiarizați cel puțin cu utilizarea internetului și a mediilor de socializare, pot fi, în principiu, convinși să le utilizeze și în activitatea școlară. Internetul, spațiu virtual labirintic, vine spre noi cu bune și cu rele. Ca adulți, reușim, probabil, mult mai ușor să evităm anumite capcane ale bombardamentului cu informații disparate, haotice și care necesită efort de ordonare. Integrarea TIC în activitatea didactică, din această perspectivă, poate avea un dublu avantaj: pe de o parte, permite accesul rapid la informații, pe de altă parte, contactul cu aceste informații poate fi orientat într-o manieră constructivă și eficientă de documentare și adesea îl preferă consultării unei bibliografii tradiționale (cărți, studii, reviste etc). Rolul profesorului este important aici în formarea elevilor în direcția selectării judicioase și critice a surselor pe care le au la dispoziție. Faptul că elevul înțelege că nu orice informație găsită pe internet este valoroasă, ci numai cea care răspunde unei teme, unor ipoteze de lucru sau ca dovadă în susținerea unor argumente este adevăratul câștig al întâlnirii dintre tehnologie și educație. Ce câștigă elevul? Plăcerea explorării, urmată de dezvoltarea capacității de analiză, selectare, combinare și sintetizare a datelor obținute. Obișnuința de a verifica o informație folosind mai multe surse poate dezvolta elevilor deprinderea de a gândi critic și de a rezolva autonom o problemă.

Metodele activ-participative descriu un tip de „experiență învățare” care urmează a fi parcursă pentru a ajunge la competențele stabilite. Ele se definesc, în modul cel mai simplu, prin competențele de atins.

1. Învățarea prin descoperire

Învățarea prin descoperire este o strategie complexă de predare învățare care oferă elevilor posibilitatea de a dobândi cunoștințe prin efort personal, independent. Fiind o metodă de factură euristică, constă în crearea condițiilor de reactualizare a experiențelor și capacităților individuale, în vederea rezolvării unor situații problemă. Învățarea prin descoperire asigură o învățare bazată pe problematizare, experimentare și cercetare, pe experiența directă și concretă, creativă, susținută cu efort personal.

Folosind metoda învățării prin descoperire la TIC vei lansa o provocare spre căutări, explorări și muncă individuală sau în echipă, prin documentare și activități experimentale aplicative, prin investigație științifică și tehnică.

2. Brainstorming

Asaltul de idei (brainstorming-ul) este o modalitate complexă de a crea în cadrul unui grup, în mod spontan, anumite idei, modele, soluții necesare abordării (rezolvării) unor teme teoretice sau practice. Asaltul de idei este o metodă care presupune generare de idei într-o situație de grup, bazată pe principiul suspendării judecății. Evaluarea este realizată de către profesor împreună cu elevii, în faza ulterioară emiterii tuturor ideilor și, eventual în mai multe runde. Aplicând la TIC metoda asaltului de idei vei constata că aceasta are un dublu aspect: este o metodă de studiu, de învățare și este o metodă de investigație științifică, de creativitate.

Metode complementare de evaluare la TIC

Teoria și practica evaluării face diferențiere între metodele tradiționale de evaluare și cele complementare. Metodele tradiționale de evaluare au căpătat această denumire datorită consacrării

lor în timp ca fiind cele mai des utilizate. Pornind de la această realitate obiectivă, strategiile moderne de evaluare caută să accentueze acea dimensiune a acțiunii evaluative care să ofere elevilor suficiente și variate posibilități de a demonstra ceea ce știu și ceea ce pot să facă (priceperi, deprinderi, abilități). Acest lucru se poate realiza prin utilizarea metodelor complementare de evaluare. Principalele metode complementare de evaluare la TIC, al căror potențial formativ susține individualizarea actului educațional prin sprijinul acordat elevului sunt:

- observarea sistemică a activității și a comportamentului elevului;
- proiectul
- portofoliul
- autoevaluarea

De exemplu, la ciclul primar, TIC poate fi valorificat cu preponderență la orele de științe când se pot prezenta copiilor într-un mod atrăgător și captivant anumite filmulețe, documentare, ilustrații, experimente care să stimuleze și să satisfacă nevoia de cunoaștere, descoperire, informare. Să nu mai spun de faptul că, conform noului curriculum, toate conținuturile aferente programelor școlare trebuie predate folosind strategiile tehnologiei moderne. Auxiliarele școlare sunt digitale și acest lucru ne încurajează să utilizăm aproape la fiecare oră calculatorul, videoproiectorul sau alte mijloace tehnice care să faciliteze și să asigure buna funcționare a procesului instructiv-educativ. Copiii prezintă un mai mare interes față de școală, față de conținuturi deoarece modul în care sunt prezentate informațiile ce urmează a fi însușite de către aceștia le captează atenția și le dezvoltă dorința de descoperire, de cunoaștere și experimentare.

Un aspect deosebit de important îl reprezintă avantajele pe care TIC-ul le are în sprijinul educațional al elevilor cu CES, fie că vorbim despre cei cu dificultăți de învățare, fie despre cei cu tulburări de comportament sau cu diferite dizabilități. De exemplu, având la clasă un elev cu grave deficiențe vizuale, de un real folos a fost faptul că am putut realiza cu ușurință documente de lucru cu caracterele și dimensiunile care să-i asigure o bună receptare. Eu, personal, am avut la clasă un copil cu autism, care nu avea capacitatea de a relaționa eficient cu cei din jur datorită anumitor tulburări de personalitate pe care le avea, dar, ori de câte ori, utilizam mijloacele TIC, în special la orele de muzică și mișcare, reușea să se cupleze cu noi și să se implice în activitatea pe care o desfășuram în momentul respectiv. De asemenea, în cazul unor clase eterogene, TIC-ul mi-a oferit posibilitatea realizării mult mai facile a unor documente de lucru adaptate nevoilor și ritmurilor diferite ale elevilor.

Se poate spune că integrarea resurselor TIC în educație este benefică și duce la o creștere a performanțelor școlare, cu condiția ca elevii să posede cunoștințe de utilizare a calculatorului. Calculatorul nu trebuie să fie doar un instrument pentru a prezenta conținuturile existente într-o altă manieră, ci trebuie să ducă la modificarea modului de gândire și stilului de lucru la clasă al profesorilor, cristalizate în secole de învățământ tradițional, în care eram prea puțin preocupați de personalitatea și de posibilitățile elevului.

Activitatea didactică presupune o bună relaționare profesor-elev-părinte. În situația actuală, în care implicarea părinților în evoluția școlară a copilului este adesea afectată de cauze diverse (timp, absența din țară etc), consider că realizarea unui catalog electronic prin care părintele să afle în timp real situația exactă a copilului său prin simpla accesare a internetului ar putea constitui o modalitate de îmbunătățire a relației școală-părinte, cel puțin la nivel informațional.

În concluzie pot spune că, pentru a realiza un învățământ de calitate și pentru a obține cele mai bune rezultate trebuie să folosim atât metodele clasice de predare, învățare, evaluare cât și metodele moderne, printre care putem să menționăm TIC. Dacă se dorește un proces educațional de calitate și rezultate de succes este foarte important să îmbinăm metodele tradiționale cu cele moderne, însă, să nu uităm că, ținând cont de particularitățile, cerințele societății, cât și de caracteristicile elevilor “noi generații”, mijloacele TIC nu trebuie să lipsească din proiectarea didactică și din activitatea de predare-învățare-evaluare.

Bibliografie:

- Istrate, Olimpiu – *Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație* în *Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual*, Ediția a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare, Editura Universității din București, 2010

- Thorne, Kaye. *Blended Learning – How to Integrate Online and Traditional Learning*, 2003, Kogan Page Limited
- <http://iteach.ro/experiencedidactice/avantajele-integrarii-tic-in-activitatea-didactica>

SOFTUL EDUCAȚIONAL ÎN LECȚIA DE FIZICĂ

Prof. Szekely Daniela Maria
Școala Gimnazială Nr.3 Lupeni

Procesul de predare - învățare presupune formarea la elev a unei gândiri divergente, care se poate forma numai dacă elevul este pus în situația de a opera independent de informațiile verbale, în condițiile unei dirijări minime. Acest proces trebuie să conțină sarcini de tip rezolvare de probleme apărute din punct de vedere fizic, și necesită o abordare euristică și este însoțit de o cantitate minimă de informații necesare rezolvării sarcinilor de lucru. Instruirea trebuie să formeze la elev strategii de rezolvare a unor tipuri de probleme. Sarcinile de lucru din cadrul unui program de instruire trebuie să fie concepute astfel încât să ofere elevului ocazia de a parcurge toate etapele unui act complet de învățare.

Pentru a demonstra elevilor că fizica este prezentă pretutindeni în jurul nostru, că este indispensabilă în viața de zi cu zi, trebuie ca aceștia să observe că învățarea acestei discipline nu le permite numai dobândirea unor cunoștințe teoretice ci și dezvoltarea abilităților practice

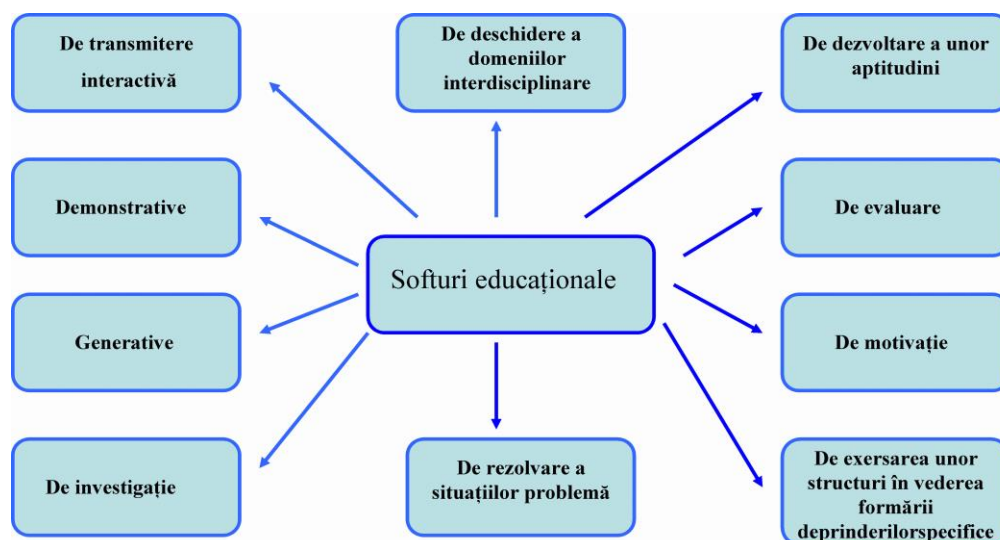
Laboratorul virtual de fizică se constituie ca o resursă alternativă sau complementară în studiul experimental al fenomenelor fizice.

Prin intermediul calculatorului putem utiliza soft-uri educaționale cu conținuturi diferite care să îndeplinească funcții didactice variate în cadrul predării-învățării tuturor disciplinelor.

Există soft-uri educaționale care fac mai bună înțelegerea unor fenomene fizice, chimice, biologice, tehnice, dar și realizarea unor experimente ușor controlabile și în deplină siguranță.

Softurile sunt programe analitice în format electronic sau cursuri înregistrate pe dischete, carduri, CD, DVD etc.

O clasificare generală, care ar putea fi completată, arată astfel:



Exemple de softuri:

„**Softwin Intuitext**” - permite realizarea în lecții a unei învățări eficiente, oferind profesorului un instrument util pentru completarea mijloacelor clasice de predare și realizarea de experimente în care sunt folosite animații multimedia, jocuri interactive, ecrane de studiu, fiind considerat cel mai bun proiect educațional al anului 2003.

„Fizik” 5, 7, și 8 - realizat într-o formă grafică deosebită, softul pentru studiul fizicii în gimnaziu este unul dintre cele mai reușite, îmbinând activitățile de învățare cu joaca. În modelul *demo*, găsim un experiment demonstrativ de electromagnetism însoțit și de instrucțiunile de lucru. Jocurile electronice cu caracter tematic, pun elevii în situația de a dezlega cuvinte, stârnindu-le interesul pentru rezolvarea acestora și îmbogățindu-le vocabularul cu terminologie de fizică. Programele permit realizarea unor experimente complexe cu o varietate de conexiuni.

„Crocodile Physics”- realizat pentru fizică, chimie și tehnologie, permite profesorilor și elevilor să recreeze experimente, să modeleze teorii matematice și să simuleze viața reală ușor și rapid, constituind laboratoare virtuale sigure și exacte în predarea științelor. În fizică simulează fenomenele, permițând atât studiul calitativ al acestora, cât și cantitativ, sau recreeri de experimente pentru electricitate, electronică, optică, mecanică, unde și sunet. Softul reprezintă un instrument didactic foarte puternic, deoarece elevii pot urmări secvențial experimental studiat.

„Interactive Physics”- permite elevilor să controleze unul sau mai mulți parametri relevanți pentru fenomenele fizice studiate. Sunt adaptabile și accesibile în funcție de filiera teoretică sau tehnologică specifică. Ajută elevii să vizualizeze experimentele, să efectueze măsurări cantitative ce pot fi prezentate, sub forma grafică sau numerică. La unele softuri, simulările pot fi apoi salvate și revăzute după un timp, permițând introducerea lor direct în lecții.

Aplicarea instruirii asistate de calculator duce la:

consolidarea capacității de învățare inovatoare, adaptabilă la condițiile de schimbare socială rapidă.

considerarea învățării din punct de vedere al folosirii ulterioare a cunoștințelor dobândite.

individualizarea învățării prin utilizarea învățării programate, creșterea randamentului însușirii de cunoștințe

realizarea învățării interdisciplinare, interactive, centrate pe elev, folosind metode euristice

reducerea timpului de învățare și ridicarea calității învățării

folosirea unui sistem complet de verificare a cunoștințelor

Laboratorul real nu trebuie eliminat din procesul de pregătire a elevilor. Cele două tipuri de experimentări trebuie să se completeze reciproc.

Bibliografie

1. Felicia Huides, „Instruirea asistată de calculator”, Editura Credis, București, 2007;
2. Logofătu, M. Logofătu „Instruirea asistată de calculator”, Editura Credis, București; 2001.
3. G. Stoenescu, R. Constantinescu, „Metodica Predării fizicii”, Editura SITECH, Craiova 1999.

PROIECT DIDACTIC

Profesor-educator Toma Mihaela
Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă Târgu Neamț

Data:

Unitatea de învățământ : Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă Târgu Neamț

Clasa: a V-a

Profesor: Toma Mihaela

Disciplina: Formarea autonomiei personale

Subiect: Obiecte vestimentare și încălțăminte de primăvară

Tipul lecției: consolidare de cunoștințe

Competența generală: selectarea obiectelor de îmbrăcăminte/încălțăminte în funcție de criteriile: anotimp/ gen, utilitatea lor;

Obiective operaționale:

- Obiective cognitive

La sfârșitul lecției elevii vor fi capabili:

O1 - să denumească toate obiectele de îmbrăcăminte și încălțăminte prezentate în imagini.

Nivel maxim - să denumească toate obiectele de îmbrăcăminte și încălțăminte;

Nivel mediu - să denumească cinci obiectele de îmbrăcăminte/încălțăminte;

Nivel minim - să identifice trei obiectele de îmbrăcăminte/încălțăminte în imagini;

O2 - să trieze obiectele de îmbrăcăminte/încălțăminte specifice anotimpului-primăvara.

Nivel maxim - să aleagă toate obiectele de îmbrăcăminte/încălțăminte pentru anotimpul în care ne aflăm;

Nivel mediu - să trieze cinci obiectele de îmbrăcăminte/încălțăminte pentru anotimpul-primăvara;

Nivel minim - să identifice trei obiecte de îmbrăcăminte/încălțăminte pentru anotimpul în care ne aflăm;

O3 - să grupeze obiectele de îmbrăcăminte și cele încălțăminte specifice anotimpului-primăvara.

Nivel maxim - să diferențieze toate obiectele de îmbrăcăminte și cele de încălțăminte pentru anotimpul în care ne aflăm;

Nivel mediu - să trieze trei obiecte de îmbrăcăminte și de încălțăminte pentru anotimpul-primăvara;

Nivel minim - să grupeze câte două obiecte de îmbrăcăminte și încălțăminte pentru anotimpul în care ne aflăm;

O4 - să selecteze obiectele de îmbrăcăminte/încălțăminte în funcție de gen.

Nivel maxim - să aleagă toate obiectele de îmbrăcăminte/încălțăminte pentru genurile: masculin și feminin;

Nivel mediu - să obiectele de îmbrăcăminte/încălțăminte pentru cele două genuri, cu ajutor;

Nivel minim - să identifice obiecte de îmbrăcăminte/încălțăminte pentru propriul gen;

O5 - să numească utilitatea fiecărui obiect de îmbrăcăminte și încălțăminte prezentat în imagini.

Nivel maxim - să specifice utilitatea tuturor obiectele de îmbrăcăminte și încălțăminte;

Nivel mediu - să denumească utilitatea pentru cinci dintre obiectele de îmbrăcăminte/încălțăminte prezentate în imagini;

Nivel minim- să identifice utilitatea a trei dintre obiectele de îmbrăcăminte/încălțăminte prezentate în imagini;

O6 - să denumească acțiuni legate de obiecte de îmbrăcăminte și încălțăminte(îmbrăcat-dezbrăcat, încheiat-descheiat, încălțat-descălțat).

Nivel maxim-să denumească toate acțiunile legate de obiecte de îmbrăcăminte și încălțăminte;

Nivel mediu- să numească cinci dintre acțiunile legate de obiectele de îmbrăcăminte/încălțăminte prezentate în imagini ;

Nivel minim- să identifice trei dintre acțiunile legate de obiectele de îmbrăcăminte/încălțăminte prezentate în imagini;

Obiective psihomotrice

O7 - să asambleze pe siluete obiectele de îmbrăcăminte/încălțăminte potrivite pentru fată/băiat.

Nivel maxim - să asambleze obiectele de îmbrăcăminte/încălțăminte potrivite pentru fată/băiat;

Nivel mediu - să asambleze fata sau băiatul pe siluete cu obiectele de îmbrăcăminte/încălțăminte;

Nivel minim- să lipească pe siluetă fată/băiat în funcție de propriul gen, obiectele de îmbrăcăminte /încălțăminte, cu ajutor;

O8 - să efectueze exerciții practice de întreținere a obiectelor de îmbrăcăminte și încălțăminte expuse.

Nivel maxim-să execute exerciții practice de întreținere a obiectelor de îmbrăcăminte și încălțăminte, fără ajutor;

Nivel mediu- să realizeze exerciții practice de întreținere a obiectelor de îmbrăcăminte și încălțăminte, cu ajutor;

Nivel minim- să efectueze exerciții practice de întreținere a obiectelor de îmbrăcăminte sau încălțăminte;

O9-să efectueze exerciții- practice de așezare a șireturilor pe încălțăminte și de legare a acestora, de coasere a unui nasture.

Nivel maxim - să efectueze acțiuni practice ce țin de obiectele de îmbrăcăminte/încălțăminte potrivite pentru fată/băiat;

Nivel mediu - să execute acțiuni practice ce țin de obiectele de îmbrăcăminte/încălțăminte potrivite pentru fată/băiat, cu ajutor;

Nivel minim - să realizeze una dintre acțiunile practice ce țin de obiectele de îmbrăcăminte/încălțăminte potrivite pentru fată/băiat;

O10- să mânuiască obiecte, respectând norme simple de protecție și de securitate;

Obiective afective

O11 – să participe cu interes, într-o atmosferă destinsă, plăcută, stimulativă la activitatea propriu-zisă;

Strategii de realizare:

Metode și procedee: conversația, explicația, exercițiul, demonstrația, exemplificarea, metoda diamant;

Mijloace didactice: puzzle, imagini cu obiecte de îmbrăcăminte/încălțăminte, foarfece, lipici, siluete din carton (fata/băiat), ochișori din plastic, diferite accesorii pentru înfrumusețat, carioci, hârtie creponată, creioane colorate, nasturi, șireturi, încălțăminte din carton, obiecte de îmbrăcăminte cu nasturi, fermoar, capse, ace, ață, lavete.

Modalități de organizare: frontal, individual.

Resurse temporale:45 de minute

Bibliografie:

- programa școlară
- www.didactic.ro

Locul de desfășurare: sala de clasă

Efectiv de elevi:7

Etapetele lecției	Ob.	Tim p	Activitatea profesorului	Activitatea elevilor	Resurse didactice			Evaluarea activității
					Metode didactice	Mijloace Didactice	Forma de organizare	
1. Moment organizatoric		2 min	Se asigură condițiile necesare unei bune desfășurări a lecției.	Elevii își pregătesc materialele și instrumentele de lucru necesare desfășurării activității.	Conversația		Activitate de tip frontal	
2. Reactualizare a cunoștințelor		2 min	Le propun elevilor să își reamintească obiectele de îmbrăcăminte și încălțăminte reprezentative pentru fiecare anotimp.	Elevii formulează răspunsuri la întrebările adresate.	Conversația	Imagini	Activitate de tip frontal, individual	Aprecieri verbale
3. Captarea atenției		5 min	Le propun copiilor să rezolve împreună un puzzle interactiv realizat în Jigsaw, la calculator/laptop, ce reprezintă fetița și băiatul cu obiecte de îmbrăcăminte și încălțăminte. https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=25b40baacd08	Elevii soluționează puzzle-ul și descoperă imaginea pe care o reprezintă.	Conversația Explicația Exemplificarea	Puzzle	Activitate de tip frontal, individual	Aprecieri verbale
4. Anunțarea temei		2 min	Le comunic elevilor titlul lecției și obiectivele propuse: Obiecte vestimentare și încălțăminte de primăvară.	Elevii sunt atenți la informațiile date.	Conversația Explicația			
5. Prezentarea optimă a conținutului	O1 O2 O3 O4 O5	20 min	Se vor împărți elevii în două grupe și vor construi împreună diamantul, după explicațiile cadrului didactic. Li se va solicita elevilor să denumească toate obiectele de îmbrăcăminte și încălțăminte, atât în fișele interactive în cadrul programului Logopedix, cât și expuse în imagini, respectiv aleg doar obiecte de îmbrăcăminte și încălțăminte adecvate pentru fată/băiat potrivite pentru anotimpul-primăvara.	Elevii sunt atenți la explicațiile profesorului și aleg imaginile potrivite. Elevii privesc cu atenție și	Explicația Demonstrația Conversația	Imagini Creioane colorate Carioci Hârtie creponată Hârtie glacie Foarfece Lipici	Activitate individuală și de grup	Aprecieri verbale Observație sistematică

6. Obținerea performanței	O6		Apoi, li se cere să coloreze, decupeze, apoi le vor lipi și decora pe siluetele din carton. Vor realiza o pereche(fetiță și băiețel) sau doar genul său.	aleg doar obiecte de îmbrăcăminte și încălțăminte adecvate pentru fetiță/băiețel potrivite pentru anotimpul-primăvara și vor răspunde la întrebările adresate.	Conversația Exemplificarea	Accesorii Rafturi Obiecte de îmbrăcăminte și încălțăminte Lavete	Activitate de tip individual Activitate de tip frontal	Aprecieri verbale
	O7		De asemenea, elevii vor înfrumuseța siluetele cu diferite accesorii.					
	O8							
7. Aprecieria performanțelor	O9	12 min			Conversația			Aprecieri verbale
	O10		Apoi, vom discuta despre utilitatea, igiena îmbrăcăminte și încălțăminte, depozitarea și îngrijirea lor. Le propun înlocuirea fișelor de lucru tradiționale cu exerciții practice de simulare a igienei încălțăminte, împăturirea și gruparea obiectelor de îmbrăcăminte. La final, se realizează exerciții-practice de exersare a abilităților de așezare și legare a șireturilor, de coasere a unui nasture.	Elevii urmează etapele de realizare a lucrării.	Conversația	Activitate de tip frontal, individual		
8. Încheierea activității	O11	1 min						Aprecieri verbale
		1 min	Aprecieri generale cu privire la desfășurarea activității. Se strâng materialele folosite la desfășurarea activității.	Elevii manifestă interes pentru această propunere și sunt atenți la demonstrația executată. Elevii lucrează în liniște. Elevii ajută la strângerea materialelor folosite la desfășurarea activității.				

PROIECT DIDACTIC

Prof. Tudor Veronica-Liceul Teoretic "Dunărea"

Disciplina: Informatică

Clasa a X-a

Unitatea de învățare: Subprograme

Subiectul lecției: Transmiterea parametrilor în subprograme

Tipul lecției: transmitere de noi cunoștințe (*predare*)

Durata: 50 minute

Competența generală: Utilizarea subprogramelor pentru rezolvarea unor probleme specifice

Competențe specifice vizate:

- Recunoașterea situațiilor în care este necesară utilizarea unor subprograme
- Analiza problemei în scopul identificării subproblemelor acesteia
- Utilizarea corectă a subprogramelor predefinite și a celor definite de utilizator

Strategii didactice:

Principii didactice:

- principiul participării active;
- principiul asigurării progresului gradat al performanței;
- principiul conexiunii inverse.

Metode de învățământ:

- descoperire, discuții în grup, studiul de caz, viziune de prezentări didactice interactive;

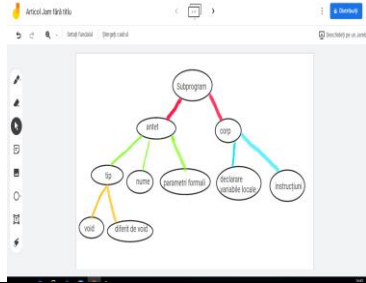
Procedee de instruire:


- explicația în etapa de comunicare;
- învățarea prin descoperire, prin rezolvare de probleme ;
- conversația de consolidare în etapa de fixare a cunoștințelor.

Forme de organizare: frontală, individual, pe grupe

Resurse materiale: dispozitiv conectat la Internet (laptop, tablete, telefoane), proiector, fise de lucru interactive, platforme educaționale

Metode de evaluare: prin probe practice, interactivă folosind platforma educațională www.learningapps.org

Momentele lecției	Activitate desfășurată de		Strategii didactice	Evaluare
	Profesor	Elev		
1. Organizare a și pregătirea clasei (2min)	<ul style="list-style-type: none"> verificarea frecvenței elevilor; verificarea echipamentelor IT și a conexiunii la Internet 	<ul style="list-style-type: none"> anunță absenții anunță profesorul de eventualele probleme tehnice 	Conversația euristică	
2. Captarea atenției elevilor(3min)	<ul style="list-style-type: none"> anunțarea subiectului lecției; anunțarea obiectivelor lecției; precizarea modului de desfășurare a activității; 	<ul style="list-style-type: none"> elevii ascultă profesorul 	Conversația	
3. Verificarea cunoștințelor anterioare(5 min)	<p>Profesorul realizează reactualizarea cunoștințelor folosind metoda ciorchinelui și o tablă on-line Jamboard</p> <ul style="list-style-type: none"> Care sunt elementele unui subprogram? Care sunt părțile unui subprogram? Ce specificăm în antetul unui subprogram? 	<p>Elevii răspund la întrebări și notează pe aplicația interactivă Jambord folosind metoda ciorchinelui</p> 	Conversația	Orală
4. Prezentarea noilor noțiuni-predare (30 min)	<p>Profesorul prezintă cele două modalități de transfer al parametrilor între subprograme: Transferul parametrilor este o tehnică folosită pentru schimbul de date între module. Există două metode de transfer: prin valoare și prin referință.</p> <p>1. Transferul prin valoare</p> <ul style="list-style-type: none"> -se folosește în general numai pentru transmiterea datelor de intrare către subprogram. -în momentul apelării subprogramului o copie a valorii parametrului este încărcată în stivă. 	<p>Elevii vizionează prezentarea explicată de profesor și notează noțiunile nou apărute.</p>	<p>Conversația</p> <p>Expunerea</p> <p>Problematizarea</p>	

Momentele lecției	Activitate desfășurată de		Strategii didactice	Evaluare
	Profesor	Elev		
	<p>-parametrul transmis prin valoare este văzut în subprogram ca variabilă locală cu valoarea transmisă de modulul apelant prin parametrul actual din apel.</p> <p>-modificarea valorii parametrului nu se reflectă în modulul apelant.</p> <p>Exemplu: void suma (int a,int b)</p> <p>2. Transferul prin referință</p> <p>-se folosește în general pentru parametri de intrare-ieșire sau parametri de ieșire.</p> <p>-în momentul apelării subprogramului în stivă se încarcă adresa de memorie la care se găsește valoarea parametrului. Astfel subprogramul va lucra direct în zona de memorie în care se găsește data.</p> <p>-orice modificare a valorii acestui parametru făcută în subprogram se va reflecta și în modulul apelant.</p> <p>-parametrii pentru care se folosește transferul prin referință sunt precedați de operatorul adresă de memorie &.</p> <p>Exemplu: void medie(int a, int b, float &m) unde a,b sunt parametri transmiși prin valoare iar m este parametru transmis prin referință</p> <p>⇒ Parametri actuali corespunzători parametrilor valoare pot fi: constante, expresii, variabile de memorie, adrese ale unor variabile.</p>	 <p>- rezolvă cerințele date de profesor, cu ajutor din partea acestuia</p> <p>- elevii implementează programele din fișa de lucru</p>	<p>Observația</p> <p>Studiu de caz</p> <p>Exercitiul</p>	<p>Orală</p>

Momentele lecției	Activitate desfășurată de		Strategii didactice	Evaluare
	Profesor	Elev		
	<p>Exemplu: <code>suma(3,4);</code> <code>suma(a,b);</code> <code>suma(a*b,c*d);</code></p> <p>⇒ Parametri actuali corespunzători parametrilor variabilă pot fi doar variabile de memorie.</p> <p>Exemplu: <code>medie(a,b,m);</code></p> <p>☞ Profesorul propune implementarea programelor din fișa de lucru, în care se utilizează modalitățile de transfer ale parametrilor prin valoare și prin adresă (fișă de lucru-anexa). Programele vor fi rulate folosind codebloks sau compilatorul on-line: https://www.onlinegdb.com/online_c++_compiler</p>			
5. Evaluarea activității (feed-back) (10 min)	<p>Pentru evaluarea activității se vor folosi instrumente de evaluare on-line pe platforma learningapps</p> <p>Se vor face aprecieri individuale și colective asupra activității desfășurate. https://learningapps.org/display?v=pnnwzk0rc20</p>	<p>Deschid aplicația și asociază elementele aplicației interactive https://learningapps.org/display?v=pnnwzk0rc20</p> <ul style="list-style-type: none"> elevii sunt atenți la aprecieri și la recomandările făcute de profesor 	Conversația	on-line pe platforma learningapps

Momentele lecției	Activitate desfășurată de		Strategii didactice	Evaluare
	Profesor	Elev		
				

Bibliografie:

1. Cristian Masalagiu, Ioan Asiminoaei, *Didactica predării informaticii*, Editura Polirom, 2004
2. Mariana Miloșescu, *Manual Informatică, clasa a X-a, real, intensiv informatică*, Editura *Didactică și pedagogică* 2004
3. Metode interactive de predare, învățare, evaluare. <https://www.academia.edu/11825268> (vizitat 19.01.2019).
4. <https://learningapps.org/>

1. Ce se va afișa în urma executării următoarei secvențe de program?

```
int x;
void sb1(int x) {x=10; cout<<x;}
void sb2(int x) {x=20;cout<<x;}
int main()
{x=30; sb1(x) ; cout<<x ; sb2(x) ; cout<<x ; return 0;}
```

2. Ce se va afișa în urma executării următoarei secvențe de program?

```
int x;
void sb1(int x) {x=20; cout<<x ;}
void sb2(int &x) {x=30 ; cout<<x ;}
int main()
{x=50 ; cout<<x ; sb1(x) ; cout<<x ; sb2(x) ; cout<<x ; return 0;}
```

3. Ce se va afișa în urma executării următoarei secvențe de program?

```
int a,b;
void sb1(int x,int y) {x=x-y; y=y-x;}
void sb2(int x,int y) {sb1(x,y); sb1(y,x);}
int main()
{a=1 ; b=2 ; sb1(a,b) ; cout<<a<<b; sb1(b,a) ; cout<<a<<b ; return 0;}
```

4. Ce se va afișa în urma executării următoarei secvențe de program?

```
float x;
void sb(float &x) {cout<<x ; x=1; cout<<x ;}
int main()
{x=2.5; sb(x) ; cout<<x ;return 0; }
```

Răspunsuri așteptate :

1. se afișează 10302030
2. se afișează 5020503030
3. se afișează 1212
4. se afișează 2,511

Prof. Tuns Valentina
Liceul Tehnologic "Grigore Moisil", Târgu Lăpuș

Pe fondul schimbărilor majore în domeniul tehnologic din ultimii ani și a progresului extraordinar în domeniul comunicațiilor, utilizarea accentuată a tehnologiilor moderne și implicit a elearning-ului în activitatea didactică ar putea deveni una dintre realizările importante ale secolului nostru. Utilizarea tehnologiilor informaționale moderne atribuie noi dimensiuni procesului de predare-învățare-evaluare. În mai multe țări, și în România sunt elaborate strategii și programe naționale vizând implementarea TIC în procesul de învățământ la toate nivelurile, inclusiv a impunerii manualelor digitale și resurselor informatice ca principale resurse materiale la clasă.

Integrarea cu succes a TIC în activitatea didactică face parte din evoluția naturală a învățării și este o oportunitate de a integra ultimele descoperiri tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Studii recente (2009) relevă că ariile prioritare susținute de TIC sunt: matematica (87%), limba engleză (77%) și științele (62%). (Harnessing Technology Review, 2008).

Calculatoarele sunt în mod deosebit utile pentru adaptarea activităților de învățare și pentru elevii cu cerințe speciale sau dificultăți de învățare; facilitează activitatea de predare și au un impact deosebit. Modernizarea calculatoarelor și conectarea instituțiilor gimnaziale și liceale la Internet este o realizare importantă, însă impactul lor este limitat de numărul mic de calculatoare. Inițiativele guvernamentale din ultima perioadă, de a introduce internetul în școlile din zona rurală ar putea conduce la utilizarea tehnologiilor moderne în școli și ar putea produce modificări la nivelul comportamentelor intelectuale, emoționale, sociale ale elevilor, concretizate în aspecte precum: creșterea interesului de a învăța, creșterea frecvenței la ore, obținerea unei mai bune concentrări și stimularea lucrului în echipă, îmbunătățirea rezultatelor școlare, dezvoltarea competenței de comunicare, optimizarea managementului proiectelor, precum și dezvoltarea capacității de rezolvare a problemelor. Pe lângă valențele formative ale utilizării TIC, mijloacele informatice moderne ar putea spori semnificativ atractivitatea procesului educațional.

Utilizarea la întâmplare, fără un scop precis, la un moment nepotrivit a calculatorului în timpul lecției duce la plictiseală, monotonie, ineficiența învățării prin neparticiparea unor elevi la lecție, nerealizarea obiectivelor lecției și poate produce repulsie față de acest mijloc modern de predare-învățare-evaluare. Folosirea în exces a calculatorului poate duce la pierderea abilităților practice, de calcul și de investigare a realității, la deteriorarea relațiilor umane. De asemenea individualizarea excesivă a învățării duce la negarea dialogului student-profesor și la izolarea actului de învățare în contextul său psihosocial. Materia se segmentează și se atomizează prea mult, iar activitatea mentală a elevilor este diminuată, ea fiind dirijată pas cu pas. Totuși utilizarea calculatorului are numeroase avantaje:

- Stimularea capacității de învățare inovatoare, adaptabilă la condiții de schimbare socială rapidă;
- Consolidarea abilităților de investigare științifică;
- Conștientizarea faptului că noțiunile învățate își vor găsi ulterior utilitatea;
- Creșterea randamentului însușirii coerente a cunoștințelor prin aprecierea imediată a răspunsurilor elevilor;
- Întărirea motivației elevilor în procesul de învățare;
- Stimularea gândirii logice și a imaginației;
- Introducerea unui stil cognitiv, eficient, a unui stil de muncă independentă;
- Instalarea climatului de autodepășire, competitivitate;
- Mobilizarea funcțiilor psihomotorii în utilizarea calculatorului;
- Dezvoltarea culturii vizuale;
- Formarea deprinderilor practice utile;
- Asigurarea unui feed-back permanent, profesorul având posibilitatea de a reproiecta activitatea în funcție de secvența anterioară;

- Facilități de prelucrare rapidă a datelor, de efectuare a calculelor, de afișare a rezultatelor, de realizare de grafice, de tabele;
- Asigură alegerea și folosirea strategiilor adecvate pentru rezolvarea diverselor aplicații;
- Asigură pregătirea elevilor/studentilor pentru o societate bazată pe conceptul de educație permanentă (educația de-a lungul întregii vieți);
- Determină o atitudine pozitivă a tineretului studios față de disciplina de învățământ la care este utilizat calculatorul și față de valorile morale, culturale și spirituale ale societății;
- Ajută elevii cu deficiențe să se integreze în societate și în procesul educațional.

De asemenea calculatorul este extrem de util deoarece simulează procese și fenomene complexe pe care nici un alt mijloc didactic nu le poate pune atât de bine în evidență. Astfel, prin intermediul lui se oferă educabililor, modelări, justificări și ilustrări ale conceptelor abstracte, ilustrări ale proceselor și fenomenelor neobservabile sau greu observabile din diferite

motive. Permite realizarea unor experimente imposibil de realizat practic datorită lipsei materialului didactic. Elevii au posibilitatea să modifice foarte ușor condițiile în care se desfășoară experimentul, îl pot repeta de un număr suficient de ori astfel încât să poată urmări modul în care se desfășoară fenomenele studiate, spre exemplu: (proiectarea – la designul interior și exterior, montajul filmului la multimedia, modificării sunetului, modificarea melodiilor la coloana sonoră; compunerea și redactarea muzicii, notelor muzicale); pot extrage singuri concluziile, pot enunța legi. Deși efectuarea experimentelor reale este extrem de utilă, pregătirea și realizarea acestora consumă timp și material didactic.

În același timp, calculatorul, construiește contexte pentru aplicații ale conceptelor studiate, permite verificarea soluțiilor unor probleme sau identificarea condițiilor optime de desfășurare a unui nou proiect - experiment.

De asemenea, calculatorul este folosit pentru dezvoltarea capacităților de comunicare, pentru colectarea, selectarea, sintetizarea și prezentarea informațiilor, pentru tehnoredactarea unor referate, lucrări teoretice, avize, invitații, postere ș.a. Astfel elevii își dezvoltă capacitatea de a aprecia critic acuratețea și corectitudinea informațiilor dobândite din diverse surse. Calculatorul permite crearea de situații problemă cu valoare stimulativă și motivațională pentru elevi, sau cu statut de instrument de testare a nivelului cunoștințelor și abilităților însușite de către elevi, îmbunătățirea procesului de conexiune inversă, grație posibilităților de menținere sub control a activității elevilor.

Utilizarea calculatorului în școală nu trebuie să fie limitată doar la un anumit domeniu, de exemplu - informatica; computerul trebuie să-și găsească loc și în cadrul altor discipline, într-un mod rațional și bine gândit.

Se poate spune că integrarea resurselor TIC în educație este benefică și duce la o creștere a performanțelor școlare, cu condiția ca educații să posede cunoștințe de utilizare a calculatorului. Aceasta implică introducerea orelor de informatică și TIC la toate profilurile și la toate treptele de învățământ. De asemenea ar trebui să se lucreze cu grupe mici de elevi, iar clasele de studii să fie dotate cu calculatoare performante conectate la Internet, ar trebui realizate biblioteci de programe și sisteme expert în acord cu curriculum-ul universitar în curs de reformare, iar promovarea pătrunderii spiritului informatic în instituții să fie intensificată. Profesorii ar trebui să posede pe lângă cunoștințele teoretice și practice aferente disciplinei studiate și abilitați de utilizare a TIC. Concentrarea pe utilizarea tehnologiilor informației și comunicațiilor de către profesori și de către cei care învață devine o prioritate. De asemenea ar trebui realizate mai multe cercetări metodice privind implementarea TIC în educație. TIC nu trebuie să fie doar un instrument pentru a prezenta conținuturile existente într-o altă manieră, trebuie să ducă la modificarea modului de gândire și stilului de lucru al profesorilor, cristalizate în secole de învățământ tradițional, prea puțin preocupat de personalitatea și de posibilitățile elevului.

Utilizarea TIC nu trebuie să devină o obsesie, deoarece fiecare elev are dreptul la succes universitar și la atingerea celor mai înalte standarde curriculare posibile de aceea trebuie găsite metodele pedagogice adecvate în fiecare caz în parte. Nu trebuie să renunțăm la cretă, tablă și burete, la lucrul cu diverse materiale, manuale, la rezolvarea de probleme și la efectuarea experimentelor reale.

Bibliografie

1. „*The role of technology and its impact on education*”, Harnessing Technology Review, Full report, BECTA, November 2008, Coventry, UK, pp . 34-104, www.becta.org.uk
2. Făt S, Labăr, A., *Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație*. EduTIC. Raport de cercetare evaluativă. București: Centrul pentru Inovare în Educație, online: www.elearning.ro/resurse/EduTIC2009_Raport.pdf , 2009.
3. Enache, C., Gherghel C., *Proiect pachete software – Hot Potatoes*, Galați, 2009, p.5
4. Sandru D, Toma S, *Interactivitate și interdisciplinaritate în realizarea Educației tehnologice în gimnaziu*, în *Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual* , Ediția a XI-a, 25–26 octombrie 2013, Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare, Editura Universității din București, 2013, p. 194

<http://www.sketchup.com/3Dfor/k12-education>

<http://elearning.lauder-reut.ro>

<https://moodle.org/>

<http://www.geogebraTube.org/>

<http://compileonline.com>

<https://www.sourcelair.com>

<http://www.scoaladevara.eu/program/module/utilizarea-noilor-tehnologii-in-educatie>

AVANTAJELE ȘI DEZAVANTAJELE INTRODUCERII MIJLOACELOR TIC ÎN PROCESUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT

Prof. Turtureanu Silvana Elena
Școala Gimnazială Radovan

În școală introducerea Internetului și a tehnologiilor moderne duce la schimbări importante în procesul de învățământ. Astfel actul învățării nu mai este considerat a fi efectul demersurilor și muncii profesorului, ci rodul interacțiunii elevilor cu calculatorul și al colaborării cu profesorul. Această schimbare în sistemul de învățământ a urmărit niște obiective bine structurate și anume :

1. Creșterea eficienței activităților de învățare
2. Dezvoltarea competențelor de comunicare și studiu individual

Ca orice altă metodă de învățare și această instruire asistată pe calculator prezintă avantaje și dezavantaje.

Ca avantaje putem aminti:

1. Stimularea capacității de învățare inovatoare, adaptabilă la condiții de schimbare socială rapidă;
2. Creșterea randamentului însușirii coerente a cunoștințelor prin aprecierea imediată a răspunsurilor elevilor;
3. Întărirea motivației elevilor în procesul de învățare;
4. Instalarea climatului de autodepășire, competitivitate;
5. Dezvoltarea culturii vizuale;
6. Conștientizarea faptului că noțiunile învățate își vor găsi ulterior utilitatea;
7. Facilități de prelucrare rapidă a datelor, de efectuare a calculelor, de afișare a rezultatelor, de realizare de grafice, de tabele;
8. Introducerea unui stil cognitiv, eficient, a unui stil de muncă independentă;
9. Asigură alegerea și folosirea strategiilor adecvate pentru rezolvarea diverselor aplicații;
10. Asigurarea unui feed-back permanent, profesorul având posibilitatea de a reprojecția activitatea în funcție de secvența anterioară;

11. Dezvoltă gândirea astfel încât pornind de la o modalitate generală de rezolvare a unei probleme elevul își găsește singur răspunsul pentru o problemă concretă;
12. Stimularea gândirii logice și a imaginației;
13. Metode pedagogice diverse;
14. Perspectiva relațională este îmbunătățită prin stabilirea unei relații umane și sociale între educat și educator.

Cu toate acestea avem și dezavantaje:

1. Folosirea în exces a calculatorului poate duce la pierderea abilităților practice, de calcul și de investigare a realității;
2. Individualizarea excesivă a învățării duce la negarea dialogului profesor – elev;
3. Utilizarea la întâmplare a calculatorului, fără un scop precis în timpul orelor poate provoca plictiseala, monotonic;
4. Costurile ridicate ale tehnologiei de ultimă oră ceea ce constituie un impediment pentru o bună parte a populației României și este accesibilă persoanelor cu o situație financiară bună.

Utilizarea calculatorului vizează:

- Predarea cunoștințelor în maniera tehnologiilor audiovizuale;
- Instruirea individualizată;
- Facilitarea diverselor activități specifice procesului instructiv-educativ;
- Informatizarea orientării școlare și profesionale;
- Utilizarea calculatoarelor ca instrumente administrative în școli;

Acestea pot fi detaliate pentru a evidenția diferitele forme sub care poate fi utilizat calculatorul în activitățile didactice:

- secvențe de pregătire pentru transmiterea informațiilor;
- formularea întrebărilor
- simularea unor jocuri didactice;
- evaluarea rezultatelor învățării și autoevaluare;
- organizarea și dirijarea învățării independente pe baza unor programe de învățare
- rezolvări de exerciții și probleme;
- prezentarea de algoritmi pentru rezolvarea unor probleme tip;
- proiectarea de grafice, de diagrame;
- aplicații practice;
- demonstrarea unor modele;
- simularea unor fenomene, a unor experiențe și interpretarea lor;
- simulatoare pentru formarea unor deprinderi (conducere auto, dactilografie);etc.

Ceea ce este nou în folosirea calculatorului ca mijloc de învățământ, față de celelalte mijloace didactice, este caracterul interactiv al procesului învățării. Oricare ar fi domeniul de utilizare a calculatorului în instruire, acesta nu înlătură celelalte mijloace aflate în recuzita de lucru a cadrului didactic. Calculatorul este un mijloc didactic care se integrează în contextual celorlalte mijloace, amplificându-le valențele instructiv-formative, completându-le atunci când este necesar.

Introducerea calculatorului în procesul didactic și învățarea asistată de calculator prefigurează doar schimbări calitative în tehnologia didactică, domeniu care asigură scurtarea timpului de evaluare obiectivă a calităților mijloacelor de învățământ și a metodelor,

reținând pe cele care se impun valoric:

- individualizarea activităților de învățare;.

Folosirea TIC nu este un scop în sine, ci și un mijloc de a rezolva anumite cerințe prin care elevii reușesc să exploreze idei, să dobândească anumite abilități, procesul de învățare devenind din ce în ce mai personalizat, individualizat și eficient. Se remarcă o serie de avantaje ale utilizării TIC în procesul educațional al copiilor cu cerințe educaționale speciale:

- Promovarea accesului fizic al persoanelor cu dizabilități

TIC poate acționa pentru a transforma cea mai mică mișcare într-un răspuns la unele solicitări de învățare, oferă un acces real la o calitate mult îmbunătățită a vieții persoanelor cu dizabilități.

- Creșterea motivației

TIC influențează motivația unui copil și abilitatea acestuia de a pune în practică cunoștințele însușite, până la formarea și consolidarea unor deprinderi, abilități de lucru.

- Facilitarea colaborării și lucrului în echipă

TIC poate încuraja și dezvolta colaborarea în clasă, multe programe fiind folosite pentru a stimula elevii să lucreze în echipă. Munca în echipă poate fi o bună strategie pentru integrarea copiilor cu CES, deseori interacțiunile cu aceștia fiind evitate de colegi.

- Îmbunătățirea calității învățării

Prin folosirea TIC, calitatea produsului final dintr-o schemă de lucru poate fi considerabil îmbunătățită. În școli mulți elevi își scriu lucrările la computer, pentru a se putea concentra pe calitatea ideilor și nu pe abilitatea de a scrie literele. Pentru copiii cu dizabilități această modalitate de lucru contribuie la realizarea cu succes a procesului de învățare, la dezvoltarea stimei de sine.

- Planificarea și organizarea ideilor

Elevii pot folosi diferite programe informatice, nu numai pentru a înregistra o experiență, ci și pentru a organiza ideile și activitățile înainte de a le efectua. Prin programe adecvate se utilizează imagini audio-video ca material demonstrativ pentru predarea unor teme de matematica (de exemplu figuri plane, la geometrie), pentru limba română sunt utilizate programe a căror derulare ajută elevii să-și formeze deprinderi de citire și scriere, de vorbire corectă, fluentă și ritmică.

- Controlul eficient asupra mediului

Elevii cu dificultăți profunde de învățare reușesc să învețe că prin acționarea unei taste pot să controleze o anumită secțiune a ecranului, astfel înțelegând noțiunea de cauză și efect, devin conștienți de posibilitatea de a interveni, schimba mediul în care trăiesc. De exemplu, unul dintre cele mai eficiente moduri de a folosi tehnologia informatică se referă la dezvoltarea mobilității independente (persoanele cu dizabilități motorii învață să folosească scaunul automat cu roțile descoperind autonomia personală de mișcare). Folosirea TIC permite copiilor să devină din spectator (în cazul folosirii calculatorului pentru stimulare senzorială), participant (în cazul interacțiunii cu mediul de învățare), iar apoi creator (în cazul modificării mediului conform dorințelor, intereselor).

Ca spectator, copilul privește, ascultă și răspunde pasiv, iar relația dintre copii și mediul de învățare se reduce la receptarea simplă a diverselor informații. În acest context, folosirea tehnologiei evidențiază partea senzorială prin stimulări vizuale, auditive sau tactile, într-un context stimulat și motivant.

Ca participant, copilul începe să interacționeze cu mediul său și învață o acțiune specific împreună cu efectele produse (ex. atingerea unui computer produce un răspuns, sub forma unei explozii de culori, imagine prezentată pe monitor). La acest nivel, programele implica atingerea de către copil a unei taste sau atingerea unei *ferestre* pentru a observa efectele.

La nivelul de creator, copilul folosește tastatura, *fereastra* sensibilă pentru a alege răspunsurile corecte. Cu ajutorul a două taste, copilul stabilește viteza de lucru, întrucât o tastă evidențiază opțiunile, iar a doua realizează selecția.

Bibliografie:

1. Făt, Silvia & Adrian Labăr. Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație. EduTIC 2009. Raport de cercetare evaluativă. București: Centrul pentru Inovare în Educație, 2009.
2. (Online: www.elearning.ro/resurse/EduTIC2009_Raport.pdfhttp://www.1educat.ro/resurse/software_educational/tehnologii_in_educatie.pdf)
3. <http://www.scoaladevara.eu/program/module/utilizarea-noilor-tehnologii-in-educatie>
4. <http://webcache.googleusercontent.com/>

PROIECT DE LECȚIE

Prof. Vasile Elena
Școala Gimnazială Alexandru Odobescu

CLASA: a VI- a

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: DOINA

SUBIECTUL LECȚIEI: ADVERBUL – Clasificare. Grade de comparație

TIPUL LECȚIEI: Lecție mixtă – reactualizare, sistematizare a cunoștințelor dobândite în anul anterior, însușire de noi cunoștințe

MOTIVAȚIA:

Lecția este importantă, deoarece permite consolidarea informațiilor existente referitoare la adverb. Elevii vor fi puși în fața unor texte literare unde vor identifica adverbele în funcție de clasificarea acestora.

COMPETENȚE GENERALE:

Utilizarea corectă și adecvată a limbii române în producerea de mesaje orale în situații de comunicare monologată și dialogată;

Receptarea mesajului scris, din texte literare și nonliterare, în scopuri diverse

Utilizarea corectă și adecvată a limbii române în producerea de mesaje scrise, în diferite contexte de realizare, cu scopuri diverse .

COMPETENȚE SPECIFICE

1.1 înțelegerea semnificației generale a unui mesaj oral

1.4 sesizarea abaterilor de la normele limbii literare într-un mesaj ascultat

2.3 respectarea normelor morfosintactice în propoziții și în fraze

2.1 asigurarea coerenței ideilor exprimate într-un mesaj oral

2.2 valorificarea categoriilor morfologice învățate, în contexte diferite

COMPETENȚE DERIVATE

a) informative : elevii vor reuși

- rezolvarea cerințelor, lucrând pe grupe și individual, recapitulând astfel noțiunile elementare despre adverb;

b) formative :

- exprimarea coerentă, nuanțată în limba română;

c) educative :

- dezvoltarea sentimentului de disciplină a muncii;

- cultivarea muncii în echipă și a creativității elevilor.

e) cognitive:

- precizarea celor trei tipuri de adverbe;

- definirea adverbului;

- definirea corectă a adverbului;

- identificarea modalităților de obținere ale adverbilor prin derivare sau conversiune;

- definirea conversiunii;

- încadrarea morfologică a adverbilor subliniate într-un context dat;

- crearea unor enunțuri astfel încât adverbele marcate să-si modifice categoria gramaticală, indicând și valoarea morfologică;

- indicarea funcțiilor sintactice și identificarea gradelor de comparație ale unor adverbe;

f) afective :

- consimțirea la continuarea efortului de atenție;
- aplicarea cu interes a cunoștințelor dobândite;
- dorința de a selecta, explica, motiva;
- interesul spre rezolvarea cerințelor.

Condiții prealabile:

- elevii sunt deprinși să lucreze pe baza algoritmului, majoritatea recunoscând adverbele care indică locul, timpul sau modul ;
- nivelul clasei este mediu, copiii având deprinderi de muncă independentă și în echipă;

STRATEGII DIDACTICE

a) METODE ȘI PROCEDEE: prin descoperire, conversația, rebusul, ciorchinele, dictarea, lucrul în grup, exercițiul, jocul didactic, problematizarea.

b) FORME DE ORGANIZARE: frontal, individual, în grupe.

c) RESURSE MATERIALE: fișe de lucru pentru fiecare elev, creioane colorate, mapa activității (file de portofoliu), culegeri de exerciții de limba română, Manualul de Limba Română – Clasa a VI-a, Ed. ArtKlett, laptop , videoproiector

d) FORME DE ORGANIZARE A ACTIVITĂȚII: activitate frontală, activitate individuală, activitate pe grupe.

e) RESURSE ȘI MANAGEMENTUL TIMPULUI:

- capacități normale de învățare;
- cunoștințele dobândite;
- timpul afectat activității : 50 de minute

ETAPELE LECȚIEI	ACTIVITATEA PROFESORULUI	ACTIVITATEA ELEVILOR	STRATEGII DIDACTICE	EVALUARE
Moment Organizatoric (3 minute)	Voi verifica componența clasei și voi nota absenții.	Elevul de serviciu va anunța elevii absenți și vor pregăti materialele pentru lecție.	Discuția Conversația	
Evocarea (7 minute)	Voi verifica tema și voi solicita elevilor informații despre noțiunile studiate în lecția anterioară: <u>Gradele de comparație ale adjectivelor.</u> Profesorul le pune elevilor pe videoprojector un PowerPoint o fișă cu definiția și caracteristicile adjectivului. Voi solicita elevilor să definească adjectivul, să le clasifice, iar apoi să exemplifice fiecare categorie numită. De asemenea unii elevi numiți de mine vor trece oral la toate gradele de comparație cele două adjective primite ca temă: <i>alb, bun</i> . Voi împărți elevii în 4 grupe de aproximativ 5 elevi fiecare.	Elevii vor prezenta caietele și vor răspunde întrebărilor mele. Aceștia vor fi împărțiți în patru grupe având fiecare câte un lider care va prezenta răspunsurile obținute conform cerințelor. Răspunsurile elevilor vor avea următoarea formă: <u>pozitiv</u> (bun), <u>comparativ de superioritate</u> (mai bun), <u>de egalitate</u> (la fel de bun), <u>de inferioritate</u> (mai puțin bun), <u>superlativ relativ de superioritate</u> (ce mai bun), <u>de inferioritate</u> (cel mai puțin bun), <u>superlativ absolut de superioritate</u> (foarte bun), <u>de inferioritate</u> (foarte puțin bun). La fel se va proceda și cu adjectivul <i>alb</i>	Discuția Conversația euristică Problematizarea Conversația euristică Discuția	Elevii vor fi notați cu plusuri pentru răspunsurile oferite. Elevii vor primi puncte suplimentare pentru fiecare răspuns elaborat corect.
Realizarea sensului (30 minute)	Înainte de a anunța titlul, elevii vor primi o scurtă dictare . Voi cere elevilor să extragă în ciorchinele din prima fișă ortogramele	Elevii vor scrie după dictare textul dictat de către profesor.	Discuția Problematizarea Conversația euristică	Elevii vor fi notați cu plusuri pentru răspunsurile oferite.

<p>Realizarea sensului (30 minute)</p>	<p>identificate și să explice ortografia unora dintre ele. Pe baza textului suport ei vor completa rebusul. vor identifica titlul noii lecții. Voi anunța titlul noii lecții: Adverbul. Voi nota titlul pe tablă. Voi adresa următoarele întrebări: <i>1. Ce sunt părțile de vorbire neflexibile?</i> <i>2. Care sunt acestea?</i></p> <p>Voi începe predarea noii lecții după ce voi apela din nou la textul suport și vom identifica oral adverbele și cuvintele pe care acestea le determină.</p> <p>Voi începe predarea lecției conform schemei de pe Pawor</p> <p>Voi propune spre rezolvare pe fișă exercițiile 1, 2, 6, 7.</p>	<p>Elevii vor completa ciorchinele fiecărei grupe.</p> <p>Elevii își vor alege un lider și vor nota în caiete textul pe care eu îl voi dicta.</p> <p>Fiecare grup va primi un model din fiecare anexă și o vor completa în grup apoi în caiete.</p> <p>Elevii vor nota în caiete schema recapitulativă pe care o voi scrie pe tablă.</p> <p>Elevii vor identifica aceste adverbe și le vor clasifica oral</p> <p>Elevii vor nota în caiete noțiunile predate în cadrul orei. Apoi fiecare elev va primi fiecare câte o fișă conform anexei 5 unde vor avea propuse o serie de exerciții având la bază diferiți itemi.</p>	<p>Dictarea</p> <p>Ciorchinele</p> <p>Rebusul</p> <p>Discuția</p> <p>Problematizarea</p> <p>Conversația euristică</p> <p>Dictarea</p> <p>Discuția</p> <p>Problematizarea</p> <p>Conversația euristică</p> <p>Dictarea</p> <p>Discuția</p> <p>Problematizarea</p>	<p>Elevii vor fi notați cu plusuri pentru răspunsurile oferite.</p> <p>Elevii vor fi notați cu plusuri pentru răspunsurile oferite.</p> <p>Elevii care vor lucra diferențiat vor fi notați separat de restul grupului.</p> <p>Elevii care vor lucra diferențiat vor fi notați separat de restul grupului.</p> <p>Elevii vor fi notați cu plusuri pentru răspunsurile oferite.</p>
--	---	--	--	---

			Conversația euristică	
Reflecția (8 minute)	<p>Voi propune elevilor un joc realizat în PowerPoint. Fiecare grupă va trebui să răspundă la 10 itemi, iar la sfârșit grupa câștigătoare va primi câte un punctuleț pentru reușită.</p> <p>La final voi adresa elevilor un set de întrebări prin care voi fixa cunoștințele reactualizate.</p> <p>1. Ce este adverbul? 2. Cum se clasifică? 3. Dați câte un exemplu de adverbe compuse sau obținute prin conversiune.</p> <p>Vom completa ciorchinele din anexa 6 pentru fixarea cunoștințelor.</p>	<p>Elevii vor rezolva individual sarcinile propuse.</p> <p>Cei care vor rezolva mai repede cerințele vor munci suplimentar.</p> <p>Elevii vor răspunde acestor întrebări.</p> <p>Elevii vor completa aceste ciorchine individual.</p>	<p>Discuția</p> <p>Problematizarea</p> <p>Conversația euristică</p> <p>Discuția</p> <p>Problematizarea</p> <p>Conversația euristică</p> <p>Discuția</p>	<p>Elevii vor fi notați cu plusuri pentru răspunsurile oferite.</p> <p>Elevii vor fi notați cu plusuri pentru răspunsurile oferite.</p>
Asigurarea retenției și a transferului (3 minute)	<p>Voi cere elevilor să noteze tema pentru acasă: exercițiile 3, 4, 5 din fișa primită în clasă.</p>	<p>Elevii vor nota tema pentru casă.</p>	<p>Discuția</p> <p>Conversația euristică</p>	<p>La final va fi notat cu note respectiv plusuri grupul cel mai activ în timpul orei.</p>

ANEXA 1

Moment ortografic clasa a VI-a

Identificarea ortogramelor, a adverbelor și rolul folosirii semnelor de punctuație și ortografie

Sâmbătă, Claudia s-a dus la verișoara sa, Iulia. S-au hotărât să picteze împreună frunze de toamnă.

- Pictați afară sau în casă? le-a întrebat mama.

S-au dus afară, luându-și toate materialele. Îndată, câinele a coborât binevoitor scările. N-au avut timp să-l oprească sau să-l întoarcă. S-a năpustit bucuros spre măsuță și-a împrăștiat toate lucrurile. S-ar fi jucat cu ele, dar n-a știut cum să le spună.

- Mai pictăm sau ne jucăm? A întrebat Iulia râzând.

1) Corecțai textul dictat conform slide-ului de pe videoproiector

2) Identificați ortogramele din textul dat.

ANEXA 3

1. Identificați în coloana marcată partea de vorbire neflexibilă:

1. Verbul “**să picteze**” la infinitiv?

2. La ce mod este verbul **pictăm**?

3. Copii **veseli** sau copii **vesel**?

4. Ce și-au dus fetele cu ele afară?

5. Numiți timpul ce indică desfășurarea acțiunii în momentul vorbirii?

6. Verbul “**a coborî**” la participiu?

ANEXA 4

Adverbul

1. DEFINIȚIE:

Adverbul este partea de vorbire neflexibilă care exprimă caracteristica unei acțiuni, stări, însușiri și împrejurarea în care are loc o acțiune.

Merge repede. (caracteristica unei acțiuni)

Stă bine. (caracteristica unei stări)

Are o privire destul de ageră. (caracteristica unei însușiri)

Va veni aici , mâine . împrejurarea în care are loc o acțiune (locul și timpul acțiunii)

DETERMINĂ:

- Merge repede. **verb**
- Rana suferindă odinioară e vindecată./ Are o privire puțin ageră. **adjectiv**
- El se află aparent aproape. **adverb**
- Hai acum! **interjecție**
- Mersul acolo nu mai e valabil. **substantiv**
- Acela de aici e fratele lui. **pronume**
- Primul de sus e vecinul său . **numeral**

2. CLASIFICARE:

- a) **După formă** (alcătuire): - adverbe simple: *aici; azi; așa; bine; destul;*
- adverbe compuse: *astă-vară; după-masă; altădată; niciodată; oarecum.*
- b) **După înțeles**: - adverbe de loc: *aici; acolo; sus; jos; aproape; departe...* ;
- adverbe de timp: *azi; mâine; ieri; totdeauna; niciodată...* ;
- adverbe de mod: *așa; bine; românește.*
- c) **După proveniență**:
- **prin derivare** : târâș, românește, finalmente.....
 - **prin compunere**: astă-vară, bineînțeles....
 - **prin schimbarea valorii gramaticale**

Frumos- substantiv, adjectiv, adverb (*Frumosul* citește./ Copilul *frumos* citește./Citește *frumos*.)

Primăvara- substantiv , adverb (*Primăvara* e anotimpul meu preferat./ Merg *primăvara* la munte.)

3. CATEGORII GRAMATICALE:

Fiind o parte de vorbire neflexibilă, **nu își schimbă forma**.

Totuși, unele adverbe au **grade de comparație**, care sunt identice cu ale adjectivului.

Ex. Gradele de comparație ale adverbului *sus*:

- o **pozitiv**: *sus*;
- o **comparativ – de superioritate**: mai sus;
- **de inferioritate**: mai puțin *sus*;
- **de egalitate**: tot așa de sus, la fel de sus;
- o **superlativ – relativ**: cel mai sus;
- **absolut**: foarte sus, tare sus;

4. FUNCȚII SINTACTICE:

a) Complement circumstanțial:

- de loc: *Vino aici!*
- de timp: *Vor pleca mâine.*
- de mod: *El aleargă foarte repede.*

b) Atribut adverbial: *Ziua de mâine va fi grea.*

↑ s. | adv.
care?

c) Nume predicativ: *Tata este mai bine.*

Model de analiză:

foarte repede = complement circumstanțial de mod exprimat prin adverb de mod la gradul superlativ absolut;

de mâine = Atr. adv.I adv. de timp, prep. s. *de*

PREDAREA FIZICII PRIN INSTRUMENTE T.I.C.

Prof. Venczel Diana
Colegiul Tehnic Aurel Vlaicu Baia Mare

A instrui și a educa, înseamnă , în primul rând a organiza și a stimula o activitate a elevilor la nivelul cerințelor activității intelectuale și practice , prevăzute pentru respectiva etapă a procesului instructiv educativ.

Sarcinile didactice legate de conținutul activităților instructiv-educative din școală, se realizează cu metode și mijloace de învățământ. Metoda de învățământ este modul de lucru folosit de profesori și elevi în desfășurarea activității didactice, prin care elevii își însușesc un sistem de cunoștințe, își formează priceperi și deprinderi și dezvoltă aptitudini.

Alegerea mijloacelor de învățământ și a procedurilor, depinde de scopul lecției de conținut, de obiectivele lecției și de particularitățile de vârstă și individuale ale elevilor.

Metoda folosită în procesul educativ, nu constituie decât trăsătura dominantă ce caracterizează acest proces într-una sau alta din etapele lui de desfășurare.

Dependența metodelor de specificul obiectului de învățământ , nu trebuie să ducă nici la concluzia că fiecare obiect de învățământ se poate preda numai prin una sau mai multe metode proprii doar unui obiect respectiv, dar nici la concluzia că existența unei metode ar fi general valabilă aplicării oricărui obiect de învățământ, același conținut putând fi transmis prin metode diferite, potrivit gradului de pregătire și a particularităților de vârstă ale elevilor. Astăzi, în contextul informatizării educației, apar noi tehnologii inovatoare moderne care deschid noi oportunități pentru organizarea unei interacțiuni eficiente între subiecții procesului educațional.

În condițiile în care școala nu mai deține monopolul asupra difuzării informațiilor, a instrui elevii înseamnă a-i învăța să învețe

Statisticile arată că reușita procesului de instruire pentru 90% din elevi, este condiționată de aplicarea metodelor participative și mai nou prin folosirea tehnologiei informaționale.

Tehnologiile informaționale și comunicării se pot folosi în diferite scopuri și în diferite etape ale lecției:

- explicație ilustrativă, vizuală a materialului;
- auto-studiu ,cu ajutorul profesorului
- îndeplinirea sarcinilor creative și independente de acasă;
- utilizarea unui computer pentru calcule, grafice;
- utilizarea programelor care simulează experimente și lucrări de laborator
- organizarea activităților proiectului elevilor;
- învățământ on-line

Fizica este știința care se pretează mult pentru înțelegere la aplicarea metodelor activ participative, respective a instrumentelor TIC.

Din analiza posibilităților existente ale tehnologiilor informaționale putem identifica cinci noi instrumente pedagogice: interactivitate, multimedia, modelare, comunicativitate, performanță.

Din punct de vedere al predării fizicii, consider că se pot distinge două argumente principale în favoarea aplicării tehnologiei informaționale:

1. Multe fenomene studiate la fizică, nu pot fi demonstrate, în condițiile unei săli de clasă Computerul nu numai că poate crea un model de astfel de fenomene, dar va permite simularea acestora și de asemenea, acesta va putea fi reluat funcție de necesitățile și nivelul elevilor.

2. Fizica fiind o știință experimentală, este dificil să ne imaginăm studiul fizicii fără lucrări de laborator. Din păcate, laboratoarele școlare ,nu permit întotdeauna lucrări complexe de laborator, care necesită echipament sofisticat. TIC vine în ajutor, permițând efectuarea unor lucrări de laborator destul de complexe. Elevul poate astfel, să observe fenomenele , să analizeze ceea ce au văzut, să concluzioneze și să învețe. Noile tehnologii informaționale fac din învățare un proces distractiv, contribuie la dezvoltarea abilităților de cercetare ale elevilor și stimulează profesorii să stăpânească

metodele proiectului de cercetare. Tehnologiile informaționale fac posibilă individualizarea procesului de învățare, activarea activităților elevilor dificili în pregătirea și desfășurarea lecției.

Utilizarea TIC în clasă crește motivația elevilor față de procesul de învățare, se creează condiții pentru ca elevii să dobândească mijloacele de cunoaștere și de studiu ale lumii. Computerului îi revine un rol deosebit în modelarea, reproducerea și studierea fenomenelor, proceselor naturale, proceselor tehnologice prin realizarea experimentelor virtuale.

Mai exact, utilizarea TIC în lecțiile de fizică face posibilă creșterea interesului pentru studiul subiectului, extinderea posibilităților de demonstrare a experimentelor prin utilizarea imaginilor virtuale. Astăzi, un profesor care utilizează TIC în procesul educațional are o ocazie unică de a face o lecție mai interesantă, vizuală și dinamică.

Personal aplică mijloace TIC în fiecare oră și fiecărei clase, fie ca secvență pentru explicarea unor fenomene din viața cotidiană, fie ca moment de sine stătător, în care pornind de la folosirea unui soft educațional, elevii pot să experimenteze și astfel să învețe prin descoperire, conținuturile dorite.

Consider că a aplica metode moderne de învățare, nu înseamnă a renunța la predarea sistematică a cunoștințelor. În perioada de reșezare a învățământului românesc pe noi baze, trebuie găsită calea de mijloc, între suprasaturarea informațională de care se abuzează și deficitul informațional, spre care se poate aluneca.

Bibliografie

1. Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines, D.R. Garrison, N. D. Vaughan, Editura John Wiley (2008),
2. Palicica Maria, Gavrilă Codruță, Ion Laurenția, Pedagogie, Editura Mirton, Timișoara, 2007, p.480, Laborator virtual,
3. <http://www.elearning.ro/valoarea-noilor-tehnologii-n-procesul-instructiv-educativ>.
4. *Ghid metodologic de implementare a TIC în curriculumul național. Instrument pentru facilitarea includerii în programele școlare de competențe cheie și detalierea modului de lucru*, 2011, București, http://tic.ncit.pub.ro/Ghid%20general%20TIC_.pdf.

EFICIENTIZAREA ÎNVĂȚĂRII LA CICLUL PRIMAR PRIN UTILZAREA INSTRUMENTELOR ȘI RESURSELOR DIGITALE

**Prof. înv. primar Vîrtopeanu Elisabeta Ștefania
Școala Gimnazială "Alexandru Colfescu" Alexandria**

Datorită dezvoltării permanente a societății este nevoie ca învățământul să depășească granițele învățământului tradițional și să se utilizeze resurse disponibile, materiale didactice, prin intermediul mijloacelor moderne adecvate (Internet, software educațional).

"e-Learning reprezintă un tip de educație la distanță, ca experiență planificată de predare-învățare organizată de o instituție ce furnizează mediat materiale într-o ordine secvențială și logică pentru a fi asimilate de studenți în manieră proprie." (O.Istrate, "Educația la distanță. Proiectarea materialelor, editura Agata, 2000, pg 13).

E-Learning-ul îmbină un proces instructiv educativ cu prezență fizică la școală cu o educație la distanță Școala este cea care promovează utilizarea tehnologiei ca instrument esențial pentru copiii care trăiesc într-o eră digitală, tehnologia ajutând cercetarea iar cercetarea este cea care susține productivitatea personală, creativitatea și promovează comunicarea eficientă în școală și cu rețele mai largi de învățare.

Avantajele învățării digitale:

- promovează învățarea interactivă: munca în echipă și autoevaluarea sunt doar câteva dintre abilitățile dezvoltate prin suporturi digitale.

- se bazează pe multimedia: imaginile 3D și instrumentele media sunt cu siguranță mai atractive pentru elevi.
- oferă feedback imediat: copiii văd imediat cât de performanți sunt. Acest lucru le permite să se auto-corecteze dacă este necesar.
- dezvoltă creativitatea celor instruiți: instrumentele digitale sporesc și susțin creativitatea. Exemple pot fi găsite în mai multe cariere profesionale (graficieni, fotografi)
- este o educație centrată pe copil

Educația digitală oferă în prezent numeroase stimulente pentru dezvoltarea procesului educațional, ce provin din mai multe teorii diferite ale învățării, ceea ce duce la diferite niveluri și metode de utilizare. Din această perspectivă, instruirea electronică este fundamentată de câteva surse teroretice ale teoriei behavioriste, teoriei cognitiviste, teoria învățării constructiviste, până la cea mai recentă teorie a conectivismului- utilizarea rețelelor sociale în educație.

”...învățământul se desfășoară acum într-un alt context - un context tehnologic - responsabil de dezvoltarea unui alt model de cunoaștere și de cultură specific etapei istorice pe care o traversăm” (I.Cerghit, ”Metode de învățământ” ,Ediția a IV a revăzută și adăugită, Ed Polirom, 2006, pg 89). Educația digitală devine, astfel, o necesitate deoarece societatea evoluează, iar informatizarea școlii este legată de tehnologiile didactice asistate de calculator care sunt în continuă dezvoltare.

Educația digitală a fost inspirată de apariția Web 2.0. ”Termenul de Web 2.0 se referă la a doua generație de dezvoltare web și design, care are scopul de a facilita comunicarea, schimbul de informații sigure, interoperabilitatea, precum și colaborarea pe World Wide Web.” (Dobrițoiu M, ”Instruire Asistată de Calculator și Platforme educaționale On-Line”, Ed Universitas, Petroșani, 2019, pg 33)

Există multe instrumente oferite de Web 2.0 ce sunt folosite la ciclul primar cu scopul de a se realiza activități de învățare centrate pe elev. Acestea permit colaborarea și comunicarea între elevi, participare activă sau evaluare reciprocă în timpul activităților instructive, oferă feedback imediat, au un design atractiv, sunt simplu de utilizat, cu ajutorul lor pot fi partajate informațiile foarte ușor. Atunci când se utilizează instrumente digitale este important ca învățătorii să aibă în vedere scopul activității pe care o desfășoară pentru a ajuta pe elevi să participe activ în propria instruire, să învețe colaborând cu ceilalți, sau să devină creativi. Ele nu ar trebui să devină pentru elevi alte sarcini de realizat, ci trebuie să îmbunătățească actul didactic.

Podcastings: sunt modalități de distribuție și creare a unor fișiere foto și/ sau audio prin intermediul internetului:

Blabberize- (<https://blabberize.com/>) un instrument gratuit ce permite să creăm rapid imagini vorbitoare, ce stârnesc curiozitatea, încurajează implicarea și colaborarea elevilor. Se încarcă fotografiile, se înregistrează vocea de către utilizator -profesor sau elev- apoi se realizează prezentarea. În funcție de creativitatea fiecărui cadru didactic, acest instrument poate fi folosit la orele de istorie-diferite personalități istorice prind viață în cadrul lecției, în cadrul orelor de limba și literatura română prin exerciții de vocabular sau prezentarea unor personaje literare. Videoclipul realizat se salvează pe site, poate fi descărcat în computer, dar poate fi partajat elevilor și în clasa virtuală.

Fig 1.. Exemplu de ”blabber” pentru ora de limba română (<https://blabberize.com/view/id/1992452>)

Aplicații colaborative ce încurajează gândirea critică: ”Într-un mediu de învățare colaborativă online, elevii experimentează perspective multiple de abordare a unui subiect, încercând să exerseze învățarea de profunzime prin activități de scris colaborativ, prin discuții și dialog” (Catalano M.C. ”Blogul-spațiu virtual de învățare academică de tip colaborativ, sprijinită de calculator” Presa Universitară Clujeană, 2019, pg 63)

Astfel, dacă în învățământul tradițional membrii unui grup al clasei erau permanent în competiție, acum elevii lucrează împreună, cooperează pentru îndeplinirea sarcinilor.



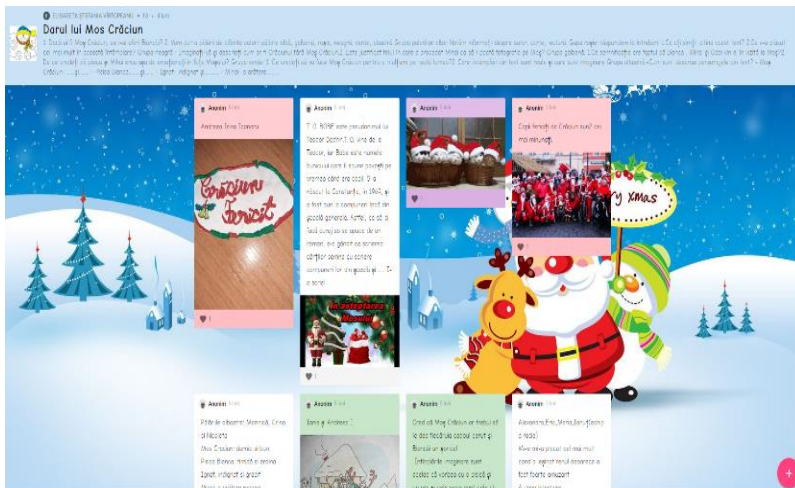


Fig 2 .Panou digital -metoda pălăriilor gânditoare
(<https://padlet.com/elisabetavirtopeanu1/4fyyc5vxos1jnzj4>)

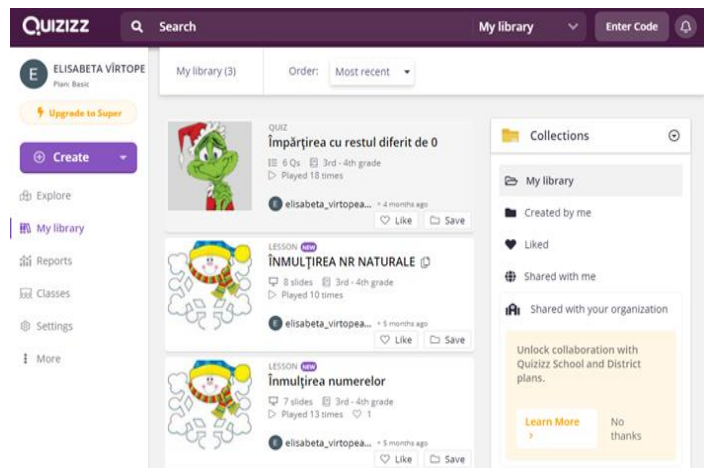
prezentarea proiectelor realizate de echipele de elevi și în diverse momente ale lecției. ”Panoul” conține diverse modalități de așezare a ”sticker-urilor”, de colorare a acestora, de realizarea a legăturilor între ele, având o interfață atractivă.

Instrumente digitale de evaluare ”Pătrunderea tehnicii moderne în instruire are numeroase avantaje, precum prezentarea informațiilor și a cunoștințelor, organizarea și dirijarea învățării, cercetarea științifică și evaluarea obiectivă, ” (Tiron E., Stanciu T ” Teoria și metodologia instruirii Teoria și metodologia evaluării” Editura Didactică și Pedagogică, 2019, București, pg 136) .

Cu mare succes la clasă am folosit și instrumentul digital Quizizz (<https://www.quizizz.com>)

Quizizz este un instrument gratuit de evaluare a claselor virtuale, conține avatură amuzante, utilizatorul poate realiza teste cu anumită tematică, poate partaja elevilor link.ul, iar aceștia, fără a avea un cont, răspund întrebărilor într-un timp dat, stabilit de profesor.

Fig 3.. Teste pentru matematică realizate pe Quizizz
(<https://quizizz.com/admin/private>)



Introducerea instrumentelor digitale interactive **Web2.0** în activitatea didactică aduce nenumărate **beneficii**: învățarea devine interactivă, actul didactic devine dinamic și eficient, sunt implicați toți elevii, evaluarea se realizează în timp real, stimulează învățarea personalizată.

Bibliografie

1. Catalano M.C. (2019) *Blogul-spațiu virtual de învățare academică de tip colaborativ, sprijinită de calculator” Presa Universitară Clujeană, Cluj*
2. Cerghit I. (2006) - *Metode de învățământ, Ediția a IV a revăzută și adăugită, Ed Polirom, București*
3. Istrate O. (2000) - *Educația la distanță. Proiectarea materialelor, Ed Agata, București*
4. Dobrițoiu M. (2019) - *Instruire Asistată de Calculator și Platforme educaționale On-Line”, Ed Universitas, Petroșani*

UTILIZAREA APLICAȚIILOR ONLINE-CONDIȚIE PENTRU LECȚII DE SUCCES

P.Î.P. Voican Victoria
Școala Gimnazială „Mihai Eminescu” Craiova

Activitatea didactică prin intermediul TIC a devenit o modalitate de organizare a lecției ce a implicat îmbinarea momentelor de predare-învățare-evaluare clasice cu cele moderne. Mediul online este foarte generos în termeni de propuneri, iar cei mici pot să dea curs cu ușurință tendinței lor naturale de explorare, ajungând să întâlnească spații sau activități online foarte atractive. Prin diversele activități specifice care presupun o evaluare, prin scor sau prin conectarea cu alte persoane, ei pot să își măsoare competența, propriul progres, primesc feedback individual rapid, se pot exprima și adesea se simt „ei înșiși”.

La ora actuală există o serie de materiale didactice, de site-uri și aplicații care sunt absolut necesare unui profesor la orele de curs. Aceste materiale, deși au fost create pentru vreme îndelungată drept niște simple mofturi, ele au devenit în condițiile pandemiei un strict absolut necesar pentru că ele au făcut în așa fel încât predarea și comunicarea să existe.

După renunțarea la predarea on line am continuat să le folosim, utilizarea lor făcând lecțiile mult mai eficiente. Nu este moft utilizarea unui alfabetar virtual sau a unui abac virtual cu bile, a unui xilofon virtual sau un joc pe calculator astfel încât elevul, dincolo de desktop, să înțeleagă mecanismul cititului și al socotitului, cum, la fel, nu este un moft utilizarea unui scanner cu cameră cu ajutorul căruia elevul să vadă, în timp real, greșelile pe care le-a făcut la munca independentă pentru a fi corectate. *În fond, noi pregătim copiii pentru ziua de mâine, deci trebuie să fim ancorați în prezent, dar având drept țintă viitorul. Nimic din ceea ce este nou și aplicabil în sistem nu ar trebui să ne fie străin.*

Pentru predarea lecțiilor în sala de clasă continuăm să utilizăm manualele digitale, folosind în sala de clasă un videoproiector cu proiectare pe tabla albă, astfel încât elevii să poată vizualiza filmele didactice cuprinse în aceste manuale. Menționez că nu am utilizat doar manualul digital pe care elevii îl aveau pe suport de hârtie de la începutul anului ci toate manualele aprobate de minister, accesând link-ul <https://www.manuale.edu.ro/>

Ca și aplicații de pe net am utilizat:

<https://awwapp.com/?fbclid=IwAR08e2zrzoJIKTSEimIeb4aOlhq1Wd6k43sWWIQcWb3dwEcGfWG1vIHfTzw#>, <https://learningapps.org/>, <https://wordwall.net/>, <https://www.google.com/intl/ro/earth/>, <http://www.profudegeogra.eu/category/harti/>, <https://artsandculture.google.com/category/historical-figure>, <https://explore.org/livecams>, <https://xylo.playsprout.industries/?pwa=1>, https://typatone.com/?fbclid=IwAR2-yq6AErcpjUdppNTufAfz_1YsmUZ9kqcxzC0ZhniG77RRxnTJinaQ9E.

S-a constatat că resursele web contribuie la schimbarea tipului de predare dintr-un model static într-unul dinamic, în care joculețe simple cu potrivire de cuvinte, puzzle-uri, quiz-uri și multe alte tipuri de aplicații pot susține într-un mod atractiv învățarea. În situația în care am fost nevoiți ca predarea să o facem prin intermediul mijloacelor digitale, am constatat că folosirea unor jocuri didactice interactive în cadrul orelor prin intermediul unor aplicații digitale duc la îmbunătățirea rezultatelor școlare ale elevilor.

Platforma educațională **WordWall** este una din acele platforme care vin în ajutorul cadrului didactic pentru a face o lecție mai interactivă. Ni se propun mai multe forme de joc, chiar și realizând o activitate, elevul are opțiunea să-și schimbe aspectul jocului, condițiile rămânând aceleași; această platformă încadrează cu succes toate categoriile de vârstă, vine cu opțiuni diferite de a crea și a dezvolta creativitatea. Aplicația **Wordwall** este o aplicație utilă pentru crearea activităților, exercițiilor interactive și distractive pentru copii. Este interesantă prin faptul că elevii percep aceste

exerciții ca drept jocuri, dar prin aceste jocuri le dezvoltăm competențe, le formăm aptitudini și deprinderi utile

Aplicația **LearningApps** este o aplicație concepută pentru a sprijini procesele de predare. Este un instrument potrivit pentru a fi utilizat în cadrul lecțiilor online cât și offline și poate fi folosit la oricare etapă a lecției. De asemenea, platforma oferă posibilitatea de a crea conturi pentru clasele de elevi, în care elevii au posibilitatea de a realiza sarcinile și rezolva exercițiile digitale propuse de către cadrul didactic. Respectiv, cadrul didactic are posibilitatea de a vizualiza corectitudinea realizării sarcinii propuse, timpul realizării sarcinii și numărul elevilor care au realizat sarcina corect.

WordArt este o aplicație care realizează ușor un „*nor de cuvinte*” – un mod de reprezentare vizuală a unui text sau a unui șir de cuvinte, în care, de obicei, semnificația unui element-cuvânt este relevată de mărimea acestuia relativă la celelalte elemente. Poate fi un instrument pentru analiză de conținut sau pentru crearea unui suport pentru prezentare de conținut, în formă grafică – statică sau interactivă.

Prin utilizarea calculatorului, procesul de predare-învățare-evaluare capătă noi dimensiuni și caracteristici, permite transmiterea de noi cunoștințe și sugerează semnificațiile acestora. Mediul virtual, ca formă de manifestare a tehnologiei moderne, ia amploare în școala românească, facilitând accesul la informație și comunicare și reprezintă un important instrument de sprijin pentru realizarea temelor și proiectelor școlare prin ceea ce oferă: informare, documentare, comunicare, dezvoltare.

Astfel, învățarea trece dincolo de sala de clasă, iar mediile virtuale permit profesorilor să-și lărgescă granițele creativității în procesul de predare-învățare-evaluare pentru a stimula imaginația elevilor și pentru a facilita transferul achizițiilor învățării în viața de zi cu zi. Profesorul nu mai este doar furnizor de cunoștințe, ci și furnizor de resurse didactice, devine membru al grupului de studiu, acordă o mai mare importanță stilurilor de învățare ale elevilor, utilizează strategii didactice care promovează centrarea pe elev și formarea capacităților de gândire de nivel superior. Nici elevii nu mai sunt niște receptori pasivi, ci devin creatori ai propriului bagaj de cunoștințe, responsabili de propriul proces de învățare. Utilizarea calculatorului și a Internetului permit o înțelegere mai bună a materiei într-un timp mai scurt. Se reduce timpul necesar prelucrării datelor experimentale în favoarea unor activități de învățare care să implice procese cognitive de rang superior: elaborarea de către elevi a unor softuri și materiale didactice necesare studiului. Se dezvoltă astfel creativitatea elevilor. Aceștia învață să pună întrebări, să cerceteze și să discute probleme științifice care le pot afecta propria viață. Ei devin persoane responsabile, capabile să se integreze social. Grație utilizării mediilor virtuale de învățare elevii vor deveni creativi și vor găsi singuri numeroase modalități de integrare a calculatorului în procesul instructiv-educativ.

În concluzie, învățarea trebuie să continue cu sprijinul acestor *instrumente online* accesibile tuturor. Se spune că cel mai bun instrument este cel pe care oamenii îl vor folosi. În contextele online aceste instrumente ne-au ajutat, au reușit să creeze o interacțiune umană mai profundă și mai semnificativă. Faptul că le folosim și după trecerea pandemiei demonstrează că sunt eficiente pentru crearea unor lecții de succes.

Bibliografie

- ✓ Cucos Constantin, Istrate Olimpius, Pânișoară Ion - Ovidiu, Bodnariuc Petre, Vela Simon, „Școala online-elemente pentru inovarea educației”, Ed. Universității, București, 2020.
- ✓ Ilie Mihaela, Jugureanu Radu, Păcurari Otilia Ștefania, Istrate Olimpius, Dragomirescu Emil, Vlădoiu Dana, Manual de instruire a profesorilor pentru utilizarea platformelor de Elearning, Editura Litera International, București, 2008.
- ✓ Noveanu, G.N. and Vlădoiu, D. *Folosirea tehnologiei informației și comunicării în procesul de predare - învățare*. Educația 2000+, București, 2009

ISBN 978-606-11-8428-6



9 78 606 11 8428 6