

Curs de formare

Competențe pentru o educație online
de înaltă calitate



Co-funded by
the European Union

Acest suport de curs este un rezultat al proiectului Skills for High Quality Online Education(22021-1-Pt01-KA220-SCH-000032510), cofinanțat prin programul Erasmus+.

Textul parțial sau integral și imaginile publicației pot fi reproduse, stocate într-un sistem de recuperare sau transmise în orice formă și prin orice mijloc, electronic, mecanic, prin fotocopiere, înregistrare sau altfel, fără permisiunea prealabilă a partenerului individual, doar în scopul formării și în scopuri necomerciale. În cazul reproducerii materialului, vă rog să faceți referire la materialul original și la autorii acestuia. Pentru reproducerea în scop comercial și pentru întrebări privind această publicație, vă rugăm să o contactați pe Raquel Lombardi : raquel.lombardi.acss@gmail.com.

Versiunile în limbile portugheză, română, bosniacă, slovenă, bulgară, turcă și spaniolă vor putea fi descărcate în format PDF de pe paginile social-media ale proiectului ca și de pe paginile social-media ale partenerilor.

Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate sunt doar ale autorilor și nu le reflectă neapărat pe cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA), care nu pot fi făcute responsabile pentru acestea.

Cuprins / Module

1. Digitalizarea educației
2. Strategii de predare online
3. Instrumente pentru crearea de conținut educațional&evaluare online
4. Motivarea elevilor (prin portfoliul digital).
5. Activități colaborative pentru implicarea părinților
6. Greșeli comune în educația online
7. Managementul stresului

Introducere

Calitatea instruirii online și a activităților de învățare are un impact imediat asupra dobândirii abilităților școlare ale elevilor. Multe școli au fost obligate să-și desfășoare operațiunile online fără o pregătire adecvată, ceea ce a avut ca rezultat o deteriorare a calității acestor exerciții și, ca urmare, șansele elevilor de a-și dobândi obiectivele curriculei (Livari, Sharma, & Ventä-Olkkonen, 2020).

Obiectivul final este de a ajuta profesorii și elevii în activități de predare/învățare online care reduc la minimum pierderile de învățare și sporesc performanța elevilor. Acest lucru se va realiza prin punerea la dispoziție a unor instrumente și instruire pentru profesori și studenți cu privire la modul de a executa corect programele de instruire/învățare bazate pe internet.

În această broșură, prezentăm șapte module unice care se adresează diferitelor nevoi ale grupurilor țintă.

Această pregătire poate fi aplicată multor educatori/învățători, dar este cea mai relevantă, pentru profesorii copiilor cu vârsta cuprinsă între 9 și 15 ani.

Digitalizarea educației

Partener:

SMART IDEA

În ultimii ani, a existat o tendință de digitalizare în creștere în (Livari, Sharma, & Ventă-Olkkonen, 2020). Din ce în ce mai mulți profesori folosesc instrumente digitale pentru a-și îmbunătăți predarea și a-și implica mai bine elevii (Barrable, Papadatou-Pastou & Tzotzoli, 2018; Rienties et al., 2014).

Există multe beneficii ale utilizării instrumentelor digitale în sala de clasă, inclusiv următoarele:

Instrumentele digitale pot face învățarea mai captivantă și mai distractivă pentru studenți. De exemplu, există multe jocuri și aplicații educaționale pe care elevii le pot folosi pentru a învăța într-un mod distractiv.

Instrumentele digitale pot facilita profesorilor calea prin care să urmărească progresul elevilor și să identifice domeniile în care ar putea avea nevoie de ajutor suplimentar. Majoritatea instrumentelor digitale au analize încorporate care pot oferi informații detaliate despre performanța elevilor.

În cele din urmă, instrumentele digitale pot oferi elevilor mai multe oportunități de a învăța în afara (Barrable, Papadatou-Pastou & Tzotzoli, 2018; Rienties et al., 2014). De exemplu, elevii pot accesa acasă multe site-uri web educaționale și cursuri online.

De ce să digitalizăm educația?

Există multe motive pentru care profesorii doresc să folosească instrumente digitale în sălile de clasă (Livari, Sharma, & Ventă-Olkkonen, 2020). În primul rând, instrumentele digitale pot face învățarea mai interactivă și mai captivantă (Barrable, Papadatou-Pastou & Tzotzoli, 2018; Rienties et al., 2014). De asemenea, ele pot permite profesorilor să-și adapteze instruirea pentru a răspunde mai bine nevoilor individuale ale elevilor.

În plus, instrumentele digitale pot oferi informații despre modul în care elevii progresează și pot identifica domeniile în care ar putea avea nevoie de sprijin suplimentar. În cele din urmă, instrumentele digitale pot economisi timp și bani eliminând nevoia de materiale tipărite.



Co-funded by
the European Union

Exemple de instrumente digitale în diverse discipline

Iată câteva exemple diverse de utilizare a instrumentelor digitale în diferite discipline sau contexte de predare:

Matematică: GeoGebra (software de geometrie dinamică) și Desmos (calculator grafic)

Știință: PhET Interactive Simulations și The Concord Consortium (instrumente de învățare STEM)

Limbi: Duolingo (platformă de învățare a limbilor străine) și Quizlet (aplicația flashcard)

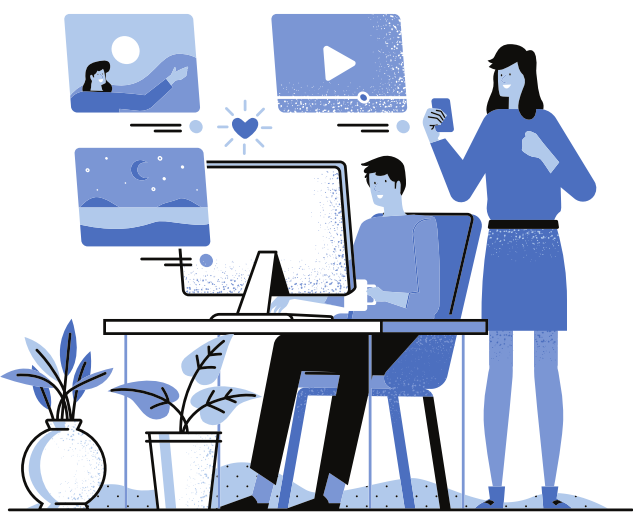
Studii sociale: Google Earth (explorare geografică) și Time.Graphics (crearea cronologiei)

Artă și design: Tinkercad (design și imprimare 3D) și Pixlr (editare foto)

Explicații detaliate ale instrumentelor digitale selectate

Kahoot: Kahoot este o platformă de învățare bazată pe jocuri, care permite profesorilor să creeze chestionare, sondaje și discuții interactive. Este o alegere populară pentru interacțiunea live în sala de clasă, încurajând competiția și implicarea studenților. Kahoot poate fi utilizat pe diferite subiecte pentru a consolida învățarea și a evalua înțelegerea.

Google Drive: Google Drive este o necesitate pentru orice profesor cunoscător de tehnologie. Cu Drive, puteți să creați și să gestionați cu ușurință portofolii digitale pentru elevii dvs. și să le monitorizați notele, temele și temele. În plus, totul este stocat într-o singură locație convenabilă, accesibilă oriunde!



Co-funded by
the European Union

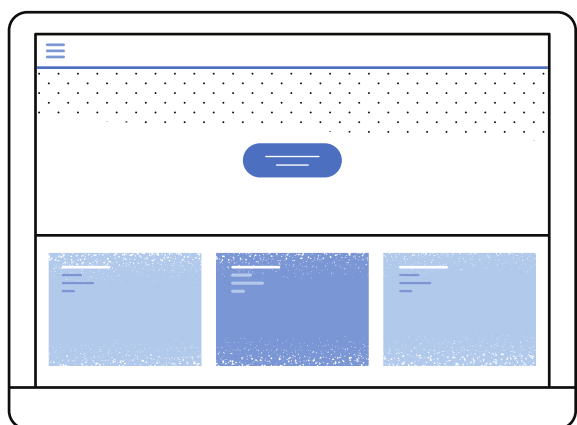
Popplet: Popplet este un instrument excelent pentru brainstorming și pentru luarea de note vizuale. Este perfect pentru profesorii care doresc să culeagă idei de la elevii lor rapid și ușor. În plus, este ușor de utilizat - poți crea un popplet în doar câteva minute!

Draw.io: Draw.io este un instrument de diagramă online gratuit pe care îl puteți folosi pentru orice, de la crearea de diagrame de flux până la hărți mentale. Este un instrument excelent pentru brainstorming, organizarea informațiilor și luarea de note.

SELFIE: este un acronim pentru „Auto-reflecție asupra învățării eficiente prin promovarea utilizării tehnologiilor educaționale inovatoare”. Este un instrument care îi ajută pe profesori să reflecteze asupra utilizării tehnologiei în clasă și să identifice domeniile în care se pot îmbunătăți împreună cu părinții și tutorii.

Google Classroom: Google Classroom este un alt instrument excelent de la Google care le permite profesorilor să creeze și să gestioneze săli de clasă digitale. Cu Classroom, puteți posta rapid teme și anunțuri, puteți urmări progresul elevilor și puteți comunica cu părinții și tutorii.

Discord pentru educație: Discord este o aplicație de chat populară printre jucători, dar are și câteva caracteristici excelente care o fac perfectă pentru educatori. Cu Discord, puteți configura cu ușurință camere de chat pentru cursurile dvs. și puteți utiliza mesageria vocală și video pentru a comunica cu studenții în timp real. În plus, este complet gratuit!



Co-funded by
the European Union

Instrumente pentru dezvoltarea unei secvențe de lecție și prezentarea resurselor

Edmodo: Edmodo este un sistem de management al învățării (LMS) care permite profesorilor să creeze secvențe de lecții, să partajeze resurse și să faciliteze comunicarea elevilor.

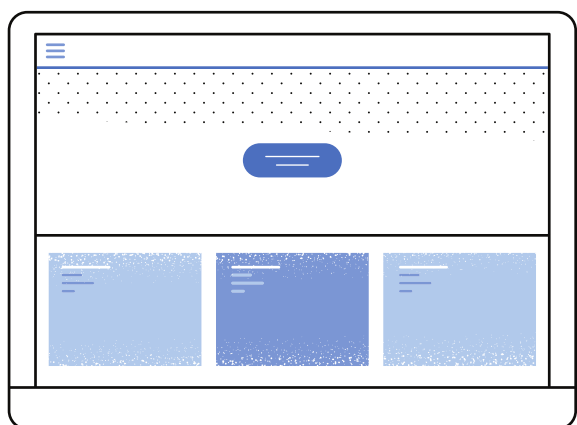
Microsoft PowerPoint sau Google Slides: Aceste instrumente populare de prezentare pot fi folosite pentru a crea materiale de lecție atrăgătoare din punct de vedere vizual și interactive.

Prezi: Prezi este un instrument bazat pe web care le permite profesorilor să creeze prezentări captivante, dinamice, cu o pânză care poate fi mărită.

Padlet: Padlet este un buletin virtual în care profesorii pot posta resurse, teme și întrebări pentru discuții pentru ca elevii să le acceseze și cu care să interacționeze.

Concluzie

Digitalizarea este o tendință în creștere în educație și există multe beneficii în utilizarea instrumentelor digitale în sala de clasă. Instrumentele digitale pot face ca învățarea să fie mai captivantă și mai distractivă pentru elevi, să îi ajute pe profesori să urmărească progresul elevilor și să le ofere elevilor mai multe oportunități de a învăța în afara clasei (Barrable, PapadatouPastou & Tzotzoli, 2018). Prin încorporarea unor instrumente digitale adaptate disciplinelor și contextelor de predare specifice, educatorii pot crea o experiență de învățare mai dinamică și personalizată pentru studenții lor. Având în vedere multitudinea de resurse online, a fost întotdeauna o provocare pentru profesori să exploreze și să adopte instrumente digitale pentru a-și îmbunătăți practica de predare și pentru a sprijini succesul elevilor. Nu uitați să evaluați calitatea, adecvarea vârstei și alinierea cu obiectivele curriculare atunci când selectați resursele digitale pentru sala de clasă (Rienties et al., 2014). Îmbrățișați revoluția digitală în educație și descoperiți impactul ei pozitiv asupra experiențelor de predare și de învățare ale elevilor.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare în clasă

Subiect: Oricare (Exemplu universal)

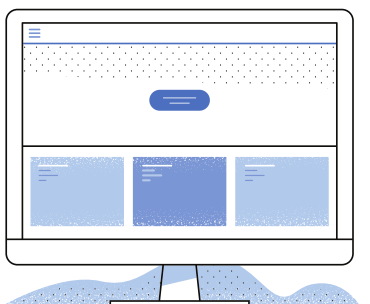
Clasa: a 4-a-8

Subiectul lecției: Oricare (Exemplu universal)

Descriere

Google Drive:

1. Creați un dosar Google Drive pentru fiecare clasă. Acest lucru va face ușoară urmărirea tuturor fișierelor și documentelor asociate fiecărei clase.
2. Folosiți Google Drive pentru a stoca copii digitale ale planurilor de lecție, ale foilor de lucru și ale altor materiale din clasă. Acest lucru le va face ușor de accesat și distribuit atunci când este necesar.
3. Utilizați Google Drive pentru a crea portofolii digitale pentru studenții dvs. Puteți folosi diferite șabloane pentru a prezenta lucrările elevilor, videoclipurile, fotografiile și multe altele.
4. Utilizați Google Docs pentru a crea documente de colaborare pentru cursurile dvs. Acest lucru permite elevilor să lucreze împreună la proiecte în timp real.
5. Utilizați Foi de calcul Google pentru a urmări progresul elevilor. Puteți crea foi de calcul care conțin informații despre teme pentru acasă, scorurile la teste și multe altele.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare în clasă

Subiect: Oricare (Exemplu universal)

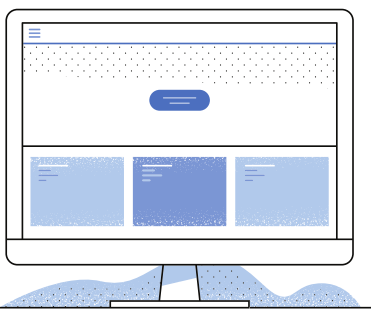
Clasa: a 4-a-8

Subiectul lecției: Oricare (Exemplu universal)

Descriere

Discord:

1. Creează un server Discord dedicat pentru clasa ta. Acest lucru va face mai ușor pentru elevi să găsească și să se alăture camerei de chat.
2. Atribuiți fiecărui elev o poreclă unică Discord. Acest lucru vă va ajuta să vă asigurați că toată lumea este identificată corect în camera de chat.
3. Utilizați mesajele vocale și video pentru a comunica cu elevii în timp real. Aceasta poate fi o modalitate excelentă de a obține feedback cu privire la progresul elevilor sau de a răspunde la întrebări în timp real.
4. Postați teme și anunțuri în camera de chat. Acest lucru îi va ajuta pe elevi să fie la curent cu ceea ce se întâmplă în clasă.
5. Folosiți Discord pentru a vă conecta cu alți profesori online. Mulți dintre ei sunt activi pe Discord și ar oferi bucuroși sfaturi și sprijin.



Co-funded by
the European Union

Strategii de predare online

Partener:

SGIC

Organizarea activităților de predare în mediul online reprezintă o mare provocare pentru profesori. Pentru că este vorba de a capta și a menține interesul unor elevi nativ digitali, și a-i atrage către învățare (Barrable, Papadatou-Pastou & Tzotzoli, 2018; Rienties et al., 2014). Există și impedimente obiective, legate de lipsa competențelor digitale necesare desfășurării activităților educaționale de calitate. Acest lucru este valabil și pentru elevi, și pentru profesori. Faptul că ești nativ digital, nu înseamnă automat că poți desfășura o activitate de învățare eficientă. Pe de altă parte, chiar și în cazul în care un profesor este un pedagog cu experiență și cunoaște metode tradiționale și moderne de predare, există riscul ca o activitate educațională transferată în online, să fie un eșec din punctul de vedere al atingerii obiectivelor (Barrable, Papadatou-Pastou & Tzotzoli, 2018; Rienties et al., 2014).

Acest modul cuprinde informații și recomandări privind aspectele mai sus menționate, și câteva exemple de practici simple, colectate la nivel european, care pot îmbunătăți substanțial, calitatea unei lecții desfășurate online.

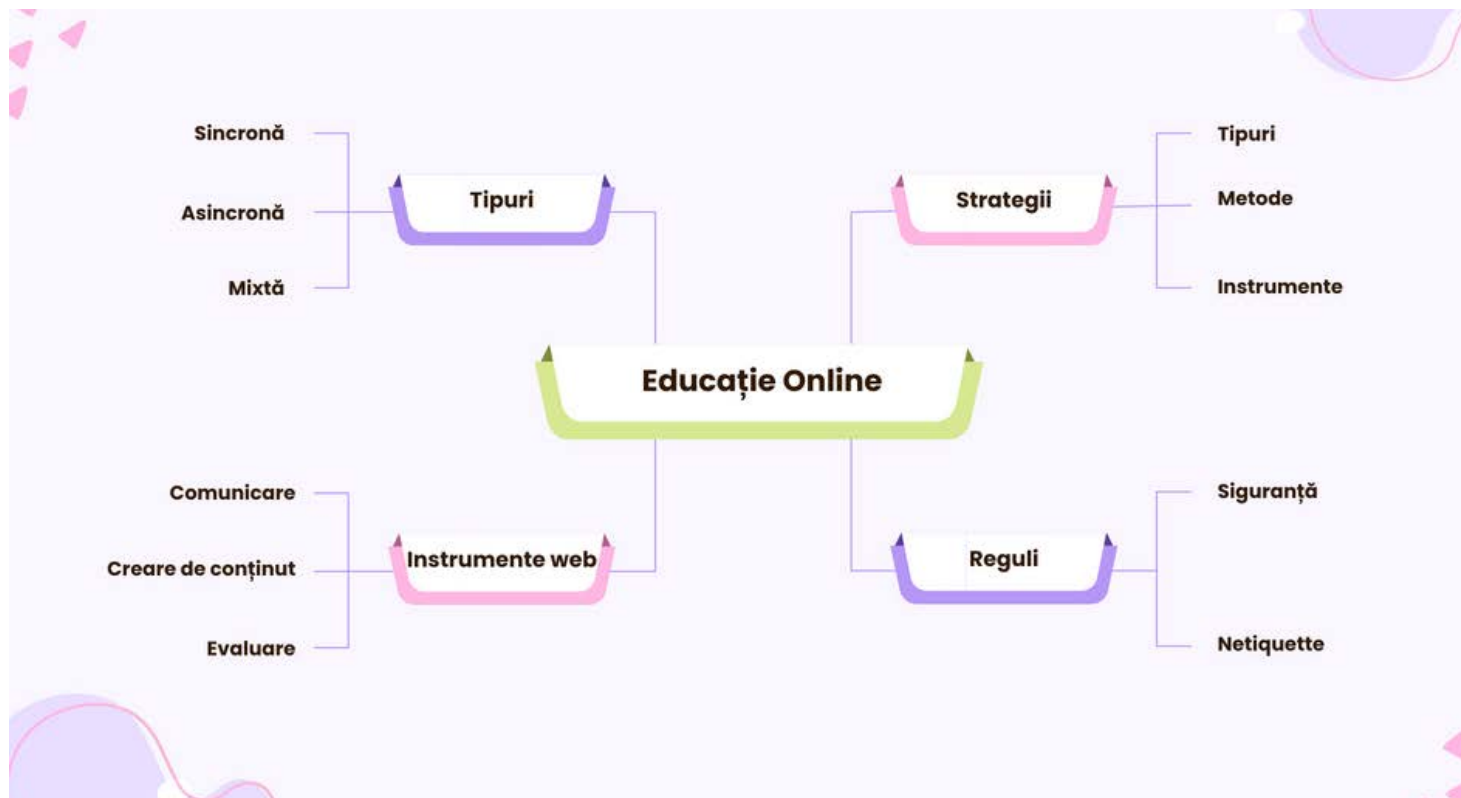
Particularități ale predării online

Pentru a putea elabora strategii de predare/învățare online eficiente, este necesară cunoașterea și înțelegerea unor particularități ale acestui tip de educație. Instruirea online înseamnă o interacțiune continuă profesor-elev, care trebuie gestionată foarte bine. Mai înseamnă utilizarea instrumentelor digitale adecvate, care să susțină învățarea.

Există multe aspecte legate de educația online care trebuie avute în vedere încă din etapa proiectării didactice. După stabilirea competențelor pe care urmează să le dezvolte la elevi în cadrul lecției, profesorul trebuie să decidă tipul de instruire, să elaboreze strategia potrivită și să aleagă instrumentele web necesare. Fiind vorba de activități desfășurate online, nu se vor neglija regulile aplicabile în acest mediu.



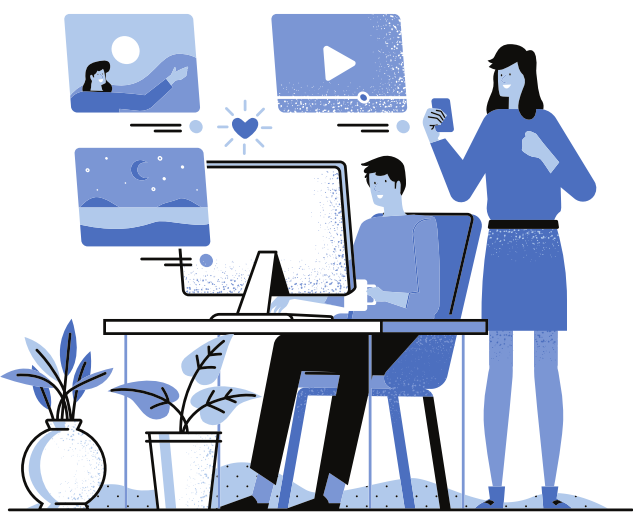
Co-funded by
the European Union



Tipul de instruire

Există trei forme de instruire online: sincronă, asincronă și mixtă.

- Instruirea sincronă online presupune desfășurarea activităților educative cu prezența elevilor și a profesorilor în același spațiu virtual;
- Instruirea asincronă se desfășoară individual, elevii accesând materialul de studiat la orice moment și parcurgându-l în ritmul propriu;
- Instruirea mixtă combină cele două forme anterioare, existând atât activități sincrone cât și asincrone.



Co-funded by
the European Union

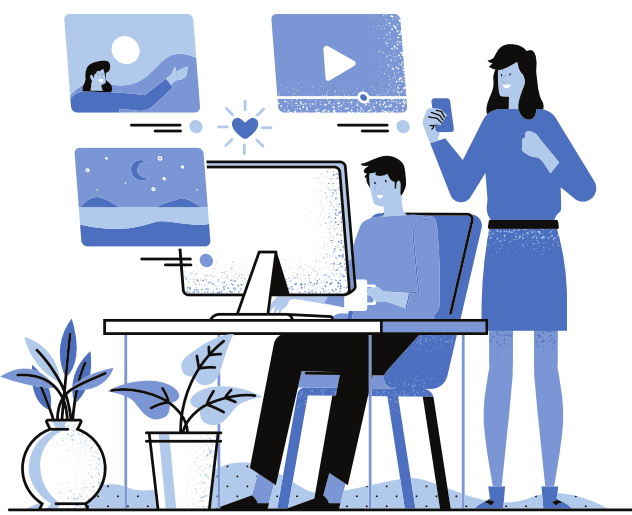
Strategiile

Stabilirea strategiei de instruire presupune o selecție atentă a metodelor de predare online, a modalităților de interacțiune între profesor și elev precum și a elevilor între ei. Trebuie avut în vedere și aspectul colaborativ al activităților desfășurate la distanță (Conrad & Openo, 2018; Sutarto, Sari & Fathurrochman, 2020). În cadrul strategiei vor fi stabilite forma de desfășurare a activității, metodele de predare și instrumentele care vor fi utilizate. Acestea vor fi corelate între ele și vor fi corelate în special cu profilul de formare al elevului și cu obiectivele stabilite (Conrad & Openo, 2018; Sutarto, Sari & Fathurrochman, 2020).

a) Forma de desfășurare a activității

În cadrul strategiei se stabilește de la început forma de desfășurare a activității: sincronă, asincronă sau mixtă. În cazul activităților sincrone, se va acorda o atenție deosebită comunicării și colaborării între profesori și elevi, respectiv între elevi (Conrad & Openo, 2018; Sutarto, Sari & Fathurrochman, 2020). Mijloacele care îmbunătățesc comunicarea sunt mediile virtuale de învățare, tablele virtuale, avizierele virtuale, aplicațiile și instrumentele web. În cazul activităților asincrone, se va pune accentul pe resursele educaționale deschise care vin să sprijine învățarea și pe mijloacele de partajare a rezultatelor activităților individuale (Conrad & Openo, 2018; Sutarto, Sari & Fathurrochman, 2020).

În cazul activităților mixte, se vor combina mijloacele folosite în cele două forme menționate anterior.



Co-funded by
the European Union

b) Metode

Majoritatea metodelor utilizate la clasă, atât cele tradiționale cât și cele moderne, pot fi transferate online. Aceasta însă necesită nu doar o bună cunoaștere a lor de către profesori cât și multă creativitate (Conrad & Openo, 2018; Sutarto, Sari & Fathurrochman, 2020). Nu trebuie neglijat nici aspectul incluziv. O dificultate suplimentară apare în cazul elevilor cu cerințe speciale, a căror atenție este și mai greu de menținut. Spre deosebire de școala cu prezență fizică, unde profesorul are sub privire întreaga clasă, în cazul școlii online, profesorul vede un panel cu figuri.

La selectarea metodei trebuie să avem în vedere și realitatea că mulți elevi participă la or utilizând un telefon mobil, deci sarcinile vor fi astfel concepute încât să permită accesarea și rezolvarea lor și de pe instrumente de mici dimensiuni.

c) Instrumente

Pentru a alege instrumentele potrivite pentru fiecare activitate, profesorul trebuie în primul rând să fie un bun cunoscător al acestora, pentru a identifica ușor care dintre ele se potrivește unui anumit context (Conrad & Openo, 2018; Sutarto, Sari & Fathurrochman, 2020). În activitățile online predomină instrumentele web. Selectarea lor se va face astfel încât să fie utile, ușor de utilizat și pe cât posibil să nu implice costuri suplimentare. Instrumentele web trebuie să asigure interactivitatea și, de preferință, să permită accesul fără a se crea un cont. În cadrul unei activități, nu se vor utiliza mai mult de 2-3 instrumente.



Co-funded by
the European Union

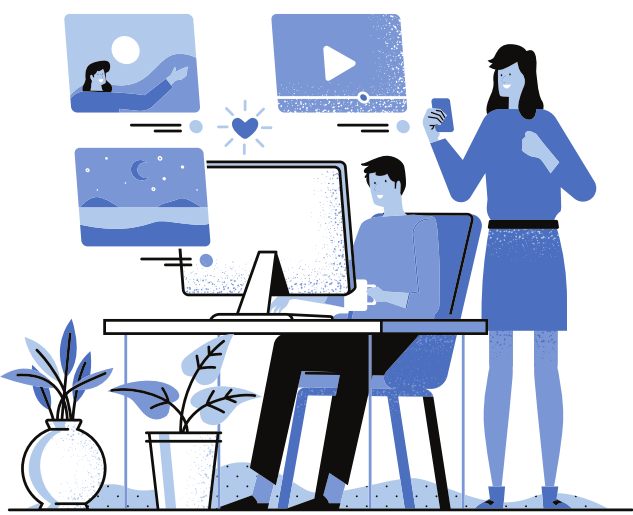
Instrumente Web

Există o diversitate foarte mare în ceea ce privește instrumentele web utilizabile pentru activități educaționale. Pentru reușita unei secvențe de lecție, profesorul este cel care decide strategia și mijloacele prin care aceasta este pusă în aplicare. În primul rând trebuie să reținem faptul că utilizarea instrumentelor web în activitățile de învățare online se face cu scopul de a susține învățarea și de a suplini interacțiunea nemijlocită care are loc în sala de clasă cu prezență fizică. Activitățile se desfășoară pe platforme, comunicarea trebuie să se facă bidirecțional. Cu ajutorul aplicațiilor existente, profesorul trebuie să își creeze propriile resurse, să facă evaluarea cunoștințelor elevilor, să partajeze operele create. Așadar, profesorul va căuta acele instrumente care îl vor ajuta să comunice, să creeze conținut educațional și să facă evaluarea (Conrad & Openo, 2018).

a) Comunicarea

Una dintre problemele cu care s-au confruntat mulți profesori în pandemie a fost comunicarea online cu clasa de elevi (Livari, Sharma, & Ventä-Olkkonen, 2020; Sutarto, Sari & Fathurrochman, 2020). Pentru buna desfășurare a activităților sincrone, toți participanții au avut nevoie de device-urile potrivite și de conexiune la internet. Uneori, aceste condiții nu au fost îndeplinite. Alteori, nu era suficientă interactivitate, sau chiar participarea elevilor era sub semnul întrebării, întrucât aceștia erau distrași de alți stimuli. E important să fie selectate acele instrumente care permit interactivitate, cu atât mai mult cu cât în activitățile online lipsește acea emoție care se generează în cazul comunicării fizice.

Pentru dinamizarea activităților se pot utiliza aplicații de selectare aleatorie a numelor elevilor care vor îndeplini diferite sarcini. De exemplu Wheel-of-Names, opțiunea similară din Wordwall, etc.



Co-funded by
the European Union

b) Crearea de conținut educațional

Cu toate că există o multitudine de resurse educaționale deschise, este bine ca fiecare profesor să își creeze și resurse proprii, adaptate particularităților grupurilor de elevi pe care îi învață și obiectivelor pe care le stabilește în etapa de proiectare. Aplicațiile existente permit crearea de resurse utile, calitative, interactive și atractive. Practic, pentru orice ar dori un profesor să realizeze ca să susțină predarea, există una sau mai multe aplicații. Doar trebuie să aibă competențele necesare pentru a le utiliza optim.

c) Evaluarea

Cea mai grea activitate în școala online este cea de evaluare (Conrad & Openo, 2018). Și nu că nu ar exista aplicații pentru aceasta, ci pentru faptul că în acest context, grupul de elevi nu se află sub supravegherea nemijlocită a profesorului. Și atunci se pune problema dacă rezultatele evaluărilor reflectă cu adevărat competențele elevilor. În lipsa unor teste standardizate, profesorii utilizează aplicațiile existente care au avantajul că furnizează și diferite rapoarte cu privire la rezultatele obținute de elevi (Conrad & Openo, 2018) .



Co-funded by
the European Union

Reguli

Activitățile online se desfășoară sub semnul unor reguli care trebuie aduse la cunoștința elevilor și a părinților, deopotrivă. Interesează atât siguranța pe internet cât și regulile etice pe internet, adică Netiquette (Ahmad et al. 2023; Bates, 2019; Dewi & Wiarta, 2021).

1. Siguranța

Mediul online prezintă o serie de pericole și prezența constantă a elevilor în acesta nu este lipsită de riscuri. Tocmai de aceea e necesară o alfabetizare privind siguranța pe internet (Ahmad et al. 2023; Bates, 2019; Dewi & Wiarta, 2021).

Care sunt aceste pericole și ce recomandări trebuie date?

-Majoritatea aplicațiilor utilizate la clasă, necesită crearea unui cont de utilizator. Pentru a-l crea, elevii trebuie să furnizeze o adresă de email. Uneori e de preferat să se utilizeze adresa de email a unui părinte, pentru a evita riscul de a accesa mesaje spam cu conținut comercial sau necorespunzător, mesaje care solicită furnizarea unor date personale sau mesaje care conțin viruși. Dacă totuși au cont propriu, trebuie avertizați de aceste pericole și sfătuiți să utilizeze filtre spam.

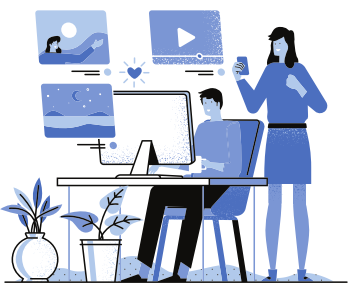
-În activitatea de învățare elevii navighează pe internet căutând informații. Există o mare probabilitate de a întâlni conținuturi care promovează violența, pornografia, drogurile, subcultura, etc. Ar fi indicat să fie protejați prin softuri de control parental.

-Toată lumea poate posta orice în mediul online. Elevii trebuie să știe de unde să își culeagă informațiile corecte, cum să găsească surse sigure și credibile. E bine ca profesorul să le indice adresele web la care pot găsi informații corecte.

-Navigând pe internet, elevii pot ajunge să interacționeze cu persoane necunoscute, care nu au cele mai bune intenții, Sau pot fi victime ale cyberbullying. Ei trebuie învățați să păstreze distanța față de acele persoane și în caz de nevoie, să știe unde pot solicita ajutor.

-Elevii trebuie avertizați că nu e indicat să posteze pe internet imagini în care apar, date personale sau informații privind acțiunile, obiceiurile și preferințele lor, pentru a nu cădea victime ale unor infractori sau ale unor campanii comerciale nedorite.

-Activitățile de învățare presupun navigarea pe diferite pagini web. Pentru a limita riscul infectării cu viruși, ei trebuie sfătuiți să își instaleze programe antivirus și alte elemente de protecție.



Co-funded by
the European Union

2. Nettiquette

Pentru ca activitatea în mediul online să se desfășoare în condiții civilizate, toți utilizatorii trebuie să respecte regulile de conduită. Cele mai importante se referă la:

- Utilizarea unui limbaj civilizat în interacțiunea cu alte persoane sau în mesajele transmise;
- Respectarea drepturilor de autor. La preluarea unor imagini, articole sau fragmente, comentarii, să fie precizate sursele.
- Să nu se facă cyberbullying asupra altor persoane.
- Să nu se difuzeze/partajeze materiale care incită la violență, la ură.

În proiectarea și organizarea activităților online, trebuie avute în vedere toate aspectele mai sus menționate. Astfel se creează premisele pentru a realiza o educație online de calitate.



Co-funded by
the European Union

2.2 Recomandări pentru predarea online

2.2.1. Strategii și metode transferabile online

La nivelul UE a fost întocmit Planul de acțiune pentru educația digitală, plan care conține o serie de măsuri prin care sistemele de educație pot fi adaptate la era digitală și care stabilește ca domenii prioritare dezvoltarea educației digitale de performanță și dezvoltarea competențelor digitale (Huang et al., 2020).

În Ghidul pentru aplicarea Practicilor Educaționale Deschise în timpul epidemiei de coronavirus(UNESCO,2020) se găsesc o serie de recomandări privind predarea online, care pot fi luate în considerare la stabilirea strategiei de predare:

- Examinați stadiul pregătirii și alegeți mijloacele cele mai relevante;
- Asigurați caracterul incluziv al programelor de învățare la distanță;
- Protejați confidențialitatea și securitatea datelor;
- Prioritizați soluții la provocările psihosociale, înainte de a face instruire;
- Planificați derularea programelor de învățare la distanță;
- Oferiți ajutor cadrelor didactice și părinților, referitor la utilizarea tehnologiilor digitale;
- Combinați abordările corespunzătoare și limitați numărul de aplicații și platforme;
- Dezvoltați reguli pentru învățare la distanță și monitorizați procesul de învățare al elevilor;
- Stabiliți durata unităților de învățare la distanță, în funcție de aptitudinile elevilor;
- Creați comunități și consolidați relațiile sociale.



Co-funded by
the European Union

În principiu, la stabilirea strategiei pentru educația online vom avea în vedere aspectele tradiționale:

- Stabilirea competențelor care urmează a fi dezvoltate în cadrul unei activități de învățare și a obiectivelor operaționale. Obligatoriu vor fi introduse și competențe digitale, respectiv obiective legate de acestea.

-Selectarea acelor conținuturi care asigură dezvoltarea competențelor formulate și atingerea obiectivelor.

-Resursele necesare vor fi selectate cu multă atenție, astfel încât să fie asigurat succesul activității. În școala online, se vor utiliza resurse educaționale deschise și aplicații potrivite.

- Alegerea formei de instruire: sincronă, asincronă, mixtă. De asemenea, se aleg metodele potrivite pentru educația online, se stabilește programul de lucru.

-Stabilirea modalității de evaluare online și crearea instrumentelor digitale necesare.

-Informarea elevilor și eventual a părinților, cu privire la derularea activităților. Provocarea cea mai mare o reprezintă adaptarea metodelor uzuale la modul de predare online.

Metodica predării ne oferă suficiente exemple de abordare a activităților didactice. Să vedem câteva modele cunoscute, de altfel, care pot fi transferate online cu succes, într-un mod incluziv. Vom lua în considerare cazul copiilor cu dificultăți de învățare.



Co-funded by
the European Union

Clasa răsturnată(Flipped Classroom)

În cadrul acestui model, elevii se familiarizează cu noul conținut acasă, studiind materialele indicate de către profesor (articole, studii, filme documentare, pagini web, etc.). Apoi, în timpul lecției, ei dezbate, aplică cele învățate, cer informații suplimentare dacă e nevoie, lucrează colaborativ. În acest fel, toți elevii participă activ la lecție, colaborează la îndeplinirea sarcinilor. Se pot atribui și sarcini cu grad scăzut de dificultate, pentru elevii cu dificultăți de învățare



Co-funded by
the European Union

Etape	Față în față	Online	Online, copii cu CES
Studiu individual	Elevii primesc material de studiu: articole, linkuri către pagini web, linkuri către resurse pe YouTube. Ei studiază materialele acasă, independent și fac propriile cercetări.	Elevii primesc material de studiu: articole, linkuri către pagini web, linkuri către resurse pe YouTube. Ei studiază materialele acasă, independent și fac propriile cercetări.	Elevii primesc linkuri către resurse pe youtube. Studiul se face independent, acasă.
Discuții pe marginea subiectului	Elevii se întâlnesc în clasă cu profesorul, prezintă rezultatele, pun întrebări, dezbat, trag concluzii.	Elevii se întâlnesc în camera de conferință cu profesorul, prezintă rezultatele, pun întrebări, dezbat, trag concluzii. Instrumente web: Google Classroom, Zoom, Microsoft Teams, etc.	Profesorul pune întrebări ajutătoare, și pentru cele la care nu primește răspuns, va relua secvențe din material pentru reactualizarea cunoștințelor. Elevii pun întrebări, profesorul dă explicații. Instrumente web: Google Classroom, Zoom, Microsoft Teams, etc
Aplicații practice	Elevii aplică noile cunoștințe pentru a rezolva unele probleme practice, în clasă, independent sau în grupe. Profesorul monitorizează și acordă sprijin.	Profesorul creează camere de lucru pentru grupele de elevi și le dă sarcina de a rezolva diferite probleme practice în care să aplice noile cunoștințe. El intră în fiecare cameră, discută cu elevii, îi îndrumă. Fiecare grupă postează rezolvarea pe un avizier virtual(Padlet, Linoit)	Elevii vor fi plasați în camerele de lucru alături de ceilalți elevi și vor primi sarcini simple legate de noile cunoștințe. Instrumente web: Jamboard sau similare



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare în clasă

1. Disciplina: Științe ale naturii

Clasa : a IV-a

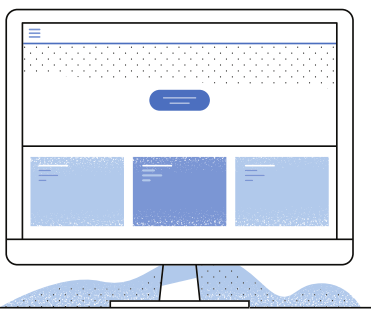
Tema lecției: Magneții

Descriere

Deoarece această metodă presupune inversarea rolurilor între educator și educabil, profesorul anunță doar tema lecției, MAGNEȚII și organizează în a doua etapă, sesiuni active de întrebări și răspunsuri online.

Elevul este propriul ghid în interacțiunea de acasă cu noul material. El caută informații despre magneți, urmărește filme care să-l familiarizeze cu acest concept, formulează și notează idei și întrebări despre aspectele neclare, pe care le transmite profesorului.

Folosind tehnologia, intră în contact și cu ceilalți colegi, făcând investigații, analizând și comparând informații despre magneți. De asemenea, împărtășește noile informații cu ceilalți, argumentează și aplică descoperirile făcute, apoi evaluează și revizuieste conținutul, având în vedere și perspectivele celorlalți colegi și pe cele ale profesorului.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

2. Disciplina: Limba și Literatura Română

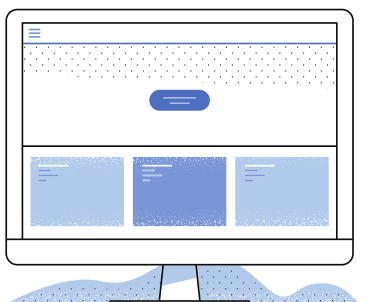
Clasa : a VI-a

Tema lecției: Textul narativ

Descriere

Profesorul postează pe Classroom un fragment din opera literară „Amintiri din copilărie” de Ion Creangă („La cireșe”) și ecranizarea cu același subiect.

Elevii urmăresc materialele și apoi analizează conținutul, individual. Postează informații referitoare la reperele spațio-temporale, personaje, tipare textuale, conflict, momentele subiectului. La următoarea întâlnire online, se discută despre informațiile descoperite și se grupează în funcție de caracteristicile textului narativ. Se realizează o prezentare. Pentru feedback elevii aleg o operă literară din lista de lecturi și realizează o astfel de prezentare pentru următoarea oră.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

3. Disciplina: Matematică

Clasa : a VI-a

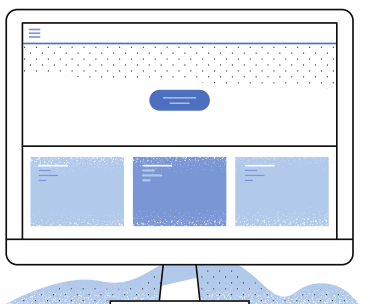
Tema lecției: Procente

Descriere

Profesorul postează pe Classroom sarcina: elevii să studieze despre procente. Le pune linkuri către lecția din manualul digital și către o resursă în care sunt prezentate aplicațiile procentelor în viața de zi cu zi. Elevii învață lecția și urmăresc materialul.

La întâlnirea în clasa virtuală, profesorul împarte elevii în trei grupe pentru a prezenta și aprofunda cele învățate: o grupă pentru aflarea unui procent dintr-un număr, o grupă pentru aflarea unui număr când se cunoaște un procent din el și o grupă pentru aflarea a cât la sută e un număr din alt număr. Se compară și se evidențiază deosebirile dintre tipurile de cerințe.

Profesorul le prezintă câteva infografice în care apar diferite informații. Elevii trebuie să exprime în procente unele rapoarte care apar în grafice, să găsească valori din care se cunoaște un procent și să calculeze cât la sută dintr-un număr este alt număr. Rezultatele se verifică frontal.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

4. Disciplina: Educație Tehnologică

Clasa : a VIII- a

Tema lecției: Redactarea unui CV

Descriere

Profesorul postează pe flux în Classroom, câteva modele de CV. Elevii le studiază acasă. Ora sincronă se desfășoară în Google Meet. Elevii și profesorul evidențiază secțiunile din CV, dezbat aspectele pozitive și negative din CV-urile postate, identifică erorile în alcătuire. Apoi, elevii își întocmesc CV-ul propriu și îl postează la secțiunea Teme.

Elevi cu CES

5. Disciplina: Istorie

Clasa : a VII-a

Tema lecției: Femeia în viața publică

Descriere

Profesorul postează un link către o e-revistă în care sunt prezentate câteva femei cu activitate bogată în viața publică. Elevii citesc revista acasă.

La clasă, în timpul orei, elevii povestesc ce au citit în revistă și își exprimă părerea cu privire la diferite personalități prezentate în revistă. Apoi primesc ca temă să reprezinte printr-un desen, personalitățile din revistă, și apoi să scrie despre acțiunile lor.



Co-funded by
the European Union

Învățarea bazată pe investigație(Inquiry Based Learning)

Această metodă favorizează participarea activă la lecție, deoarece pornește de la o dorință firească a elevilor de a afla informații legate de un subiect care îi interesează.

Învățarea se petrece în 4 etape.

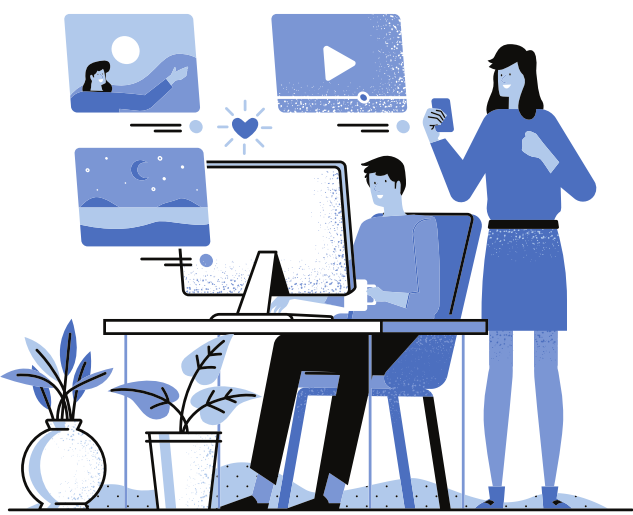
1. Formularea întrebărilor este etapa în care toți elevii pun întrebări ale căror răspunsuri doresc să le afle, legate de subiect;

2. Etapa cercetării îi pune pe elevi în situația de a găsi răspunsurile la întrebări, prin propriile eforturi. Rolul profesorului este de a ghida elevii și de a le acorda sprijin la nevoie. Activitatea se poate organiza pe grupe;

3. Prezentarea rezultatelor se va face după finalizarea cercetărilor. Rezultatele vor fi dezbătute cu întreaga clasă;

4. Etapa reflecției. La final, elevii vor reflecta asupra activității, vor trage concluzii, vor evidenția rezultatele obținute și vor prezenta dificultățile întâmpinate.

Metoda permite o personalizare a activității de învățare, fiecare grupă va cerceta acele aspecte care sunt în aria lor de interes. La final, toți vor beneficia de rezultatele obținute în cadrul grupelor. Și în acest caz, se poate face instruire diferențiată.



Co-funded by
the European Union

Etape	Față în față	Online	Online, copii cu CES
Formularea întrebărilor	Se organizează un brainstorming și se notează întrebările pe tablă.	Se organizează un brainstorming și se notează întrebările pe tabla virtuală. (Openboard, iDroo, etc)	Se organizează un brainsorming și se notează întrebările pe tabla virtuală. (Jamboard)
Cercetarea	Elevii se documentează, caută răspunsuri la întrebări. Se poate lucra în grupe.	Elevii se documentează, caută răspunsuri la întrebări. Se poate lucra în grupe, în camere de lucru.	Elevii se pun în aceeași cameră. Profesorul îi coordonează pentru a găsi răspunsuri la întrebări.
Prezentarea rezultatelor	Fiecare elev/grup prezintă rezultatele cercetării.	Fiecare elev/grup prezintă rezultatele cercetării în camera de conferință. Instrumente web: Canva, Padlet, Google slides, etc.	Elevii vor prezenta, pe rând, răspunsurile la întrebări. Instrument web: Jamboard
Reflecția	Se reflectează asupra investigației, se trag concluzii. Activitate frontală.	Se reflectează asupra investigației, se trag concluzii. Activitate frontală în camera de conferință.	Se reflectează asupra răspunsurilor, se caută exemple similare.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

1. Disciplina: Științe ale naturii

Clasa : a IV-a

Tema lecției: Electrizarea

Descriere

Profesorul realizează o listă de întrebări și concepte ce vor ghida investigațiile științifice ale elevilor despre electrizare:

Noțiuni: electrizare, corpuri conductoare, corpuri izolatoare.

Ce este electrizarea?

Cum se pot electriză corpurile? Experimente.

Ce sunt corpurile conductoare? Dar cele izolatoare? Exemple.

Cum se manifestă electrizarea la corpurile conductoare? Dar a celor izolatoare?

În cadrul întâlnirilor programate online, profesorul facilitează elevilor achiziția cunoștințelor științifice și înțelegere modului în care progresează cunoașterea.

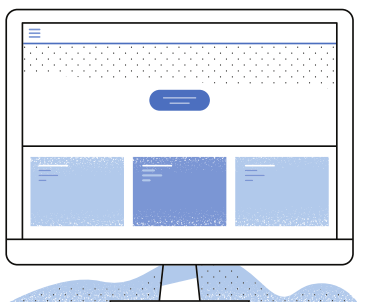
Elevii comunică celorlalți colegi explicațiile, le confruntă, justifică/ argumentează, le evaluează și aplică cunoștințele dobândite în context noi.

Exemple de experimente virtuale:

electrizarea biluțelor de vată, folosind o riglă electrizată;

ridicarea părului, folosind baloane electrizate;

ridicarea foilor din caiet sau a biluțelor din folie de aluminiu.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

2. Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a V-a

Tema lecției: „Micul prinț” de Antoine de Saint-Exupéry (interpretarea textului)

Descriere

Profesorul prezintă un scurt dar semnificativ fragment din opera literară, online în timpul orei. Elevii adresează și notează multe întrebări despre opera literară. Elevii desenează planeta micului prinț (semințe bune, semințe rele, baobabi, trandafirul...) și notează informații din text despre obiectele descoperite. Apoi le postează, le prezintă și explică desenul. Se trag concluziile, se reflectează asupra a ceea ce s-a întâmplat în narațiune. Pentru feedback elevii desenează și descriu propria planetă, așa cum își imaginează fiecare. Se realizează o expoziție virtuală a planetelor.

3. Disciplina: Chimie

Clasa : a VIII-a

Tema lecției: Efectele exploatării calcarului

Descriere

Elevii primesc sarcina de a investiga efectele exploatării calcarului, asupra mediului înconjurător. Se organizează un brainstorming virtual în care elevii pun întrebările la care vor căuta răspunsuri: care sunt avantajele și dezavantajele exploatării calcarului, cum influențează exploatarea calcarului economia și mediul înconjurător, etc.

Elevii fac propriile cercetări și pun rezultatele într-o formă vizuală folosind diferite aplicații. Se lucrează pe grupe.

În timpul orei online, grupele își prezintă materialele create. Colegii fac completări.

La final, se trag concluzii și se postează materialele create pe pagina fb și pe pag. web a școlii.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

4. Disciplina: Educație tehnologică

Clasa : a VIII-a

Tema lecției: Alegerea liceului potrivit

Descriere

Se postează pe padlet lista liceelor și a școlilor profesionale din oferta educațională a județului. Urmează o activitate de brainstorming în care elevii pun întrebări în legătură cu liceele și profilurile existente.

-Ce știi despre liceul ales?

-Ce profile oferă liceul ales?

-Ce meserii poți avea la absolvirea liceului ales?

Elevii se documentează și completează un document Google comun. Apoi, se analizează împreună documentul, în timpul orei online. La final, elevii completează un document comun în care își exprimă opțiunile pentru liceul preferat.

Elevi cu CES

5. Disciplina: Educație muzicală

Clasa : a VII-a

Tema lecției: Folclorul copiilor

Descriere

Elevii urmăresc un material video în care apare un ansamblu muzical care interpretează un cântec din folclorul pentru copii. Apoi, elevii coordonați de profesor își formulează lista de întrebări care vor fi trecute pe tabla virtuală:

-Care este titlul cântecului?

-Cine interpretează?

-Ce instrumente sunt utilizate?

-Care este ritmul muzical?

-Din ce regiune provine cântecul? etc.

Elevii caută să răspundă la acele întrebări. La final, elevii prezintă răspunsurile și apoi interpretează cântecul.



Co-funded by
the European Union



Gamificarea

De la început trebuie făcută distincția între învățarea prin joc și gamificare. Învățarea prin joc este o metodă frecvent utilizată fiind foarte agreată de elevi.

Jocul (digital sau nu) servește ca suport pentru învățare și îi conferă în același timp, o notă amuzantă (Antonaci, Klemke & Specht, 2019; Park & Kim, 2021). În această categorie putem încadra: jocul de rol, Răspunde-Aruncă-Interoghează, concursurile pe echipe, rebusurile, etc. Câteva aplicații frecvent utilizate pentru învățare prin joc sunt: Kahoot!, LearningApps, Wordwall, StudyStack, Genially, etc.

Gamificarea presupune introducerea în activitățile educaționale a unor elemente de design specifice jocurilor digitale. Se creează un scenariu care conține elemente de poveste, uneori și personaje, în care participantul este supus la diferite provocări (Antonaci, Klemke & Specht, 2019; Park & Kim, 2021). El trebuie să rezolve mai multe sarcini, pentru a ajunge la punctul terminus al poveștii și a dobândi recompensa. Drumul parcurs este presărat cu obstacole pe care trebuie să le depășească.

Activitățile sunt foarte antrenante iar pentru încurajarea elevilor, se pot acorda insigne sau alte semne distinctive. Foarte populare au devenit jocurile de tip Escape the Room care prezintă avantajul că pot fi relativ ușor create de profesor, astfel că designul jocului se poate crea pe baza obiectivelor (Antonaci, Klemke & Specht, 2019; Park & Kim, 2021). Genially, Google Slides, Google Sites ș.a pot fi utilizate pentru crearea de jocuri de acest fel. Desigur că există și jocuri mai elaborate precum Scratch, PictoBlox, ClassCraft, Minecraft, etc.



Co-funded by
the European Union

Învățare prin joc

Joc	Face to face	Online	Online, copii cu CES
Joc de rol	Profesorul prezintă jocul. Elevii primesc rolurile, pregătesc jocul, îl joacă.	Profesorul prezintă jocul. Elevii primesc rolurile, pregătesc jocul în camere de lucru, îl joacă.	Profesorul prezintă jocul. Elevii primesc textul și rolurile, în aceeași cameră de lucru. Interpretează rolurile conform textului scris.
Rebus	Elevii primesc fișe de lucru cu rebus și trebuie să-l rezolve.	Elevii accesează o fișă interactivă cu rebusul și o completează. Instrumente web: Liveworksheets	Elevii accesează o fișă interactivă cu rebusul și o completează. La rebus, în loc de definiții vor fi imagini ale termenilor din rebus. Instrumente web: Liveworksheets



Exemple de utilizare la clasă

1. Disciplina: Educație civică

Clasa: a IV-a

Tema lecției: Drepturile copilului

Descriere

Cum poți ajuta copiii să-și cunoască mai bine drepturile?

Printr-o întâlnire planificată, un joc Escape the Room inedit, în care elevii au la dispoziție 60 de minute pentru a completa un puzzle folosind indicii, ghicitori, obiecte ascunse, care au ca soluție exact drepturile pe care ei trebuie să le descopere și să le înțeleagă. După fiecare sarcină rezolvată, primesc câte o piesă pentru a completa puzzle-ul.

Avantajul este că toți elevii contribuie la învățarea comună și la creșterea conexiunii într-un cadru distractiv și captivant, care poate fi proiectat pentru diferite tipuri de personalitate.

2. Disciplina: Limba și Literatura maternă

Clasa: a VI-a

Tema lecției: Elemente de interculturalitate. Simboluri europene.

Descriere

Este un joc de tipul Escape the Room. Elevii trebuie să scape din cameră dacă rezolvă corect diferite exerciții, dacă găsesc indicii (despre steag, imn, istorie, literatură, personalități din Europa). Dacă se blochează au dreptul la un singur ajutor. La final descoperă cheia și evadează din cameră.



Exemple de utilizare la clasă

3. Disciplina: Limba engleză

Clasele: V-VIII

Tema: Alice în Țara Minunilor

Descriere

Joc Escape the Room. Elevii o iau pe urmele lui Alice, în Țara Minunilor. Se întâlnesc cu diferite personaje din roman. La fiecare întâlnire au de rezolvat câte o sarcină și dacă rezolvă corect, primesc parola pentru a ieși din camera respectivă. Sarcinile sunt din domenii precum: alfabetizare media, literatură, logică și perspicacitate. La finalul jocului, elevii primesc o recompensă.

4. Disciplina: Matematică

Clasa: a VIII-a

Tema: Piramida

Descriere

Profesorul face setările pentru jocul Classcraft. Creează scenariul, completează datele în sistem, creează clasa, formulează sarcinile (probleme cu calcul de arii și volume la piramide). Elevii își aleg personajele, apoi rezolvă sarcinile pentru a ajunge la final. Pe parcurs ei primesc recompense, dar și penalizări.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

5.Disciplina: TIC

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Utilizarea aplicațiilor învățate

Descriere

După ce au învățat cum se folosesc diferite aplicații, profesorul le cere elevilor săi să creeze câte un joc pe o anumită temă. De exemplu: Protejarea mediului înconjurător. Apoi elevii trebuie să explice cum au creat jocul, ce programe au folosit și cum funcționează. Jocurile vor fi postate pe platformă pentru a putea fi testate de colegi.

Elevi cu CES

5.Disciplina: Educație fizică

Clasa : a V-a

Tema lecției: Întoarceri de pe loc

Descriere

Profesorul le arată elevilor cum se execută corect întoarcerile. De pe loc. Elevii fac și ei mișcarea în fața camerelor. Apoi profesorul se joacă cu ei un joc: denumește întoarcerea și elevii o execută. Apoi denumește întoarcerea și elevii trebuie să facă întoarcerea în sensul opus. Cine se încurcă, iese din joc. Jocul continuă până ce rămâne un singur elev, care va fi declarat câștigător.



Co-funded by
the European Union

Gamificare

Joc	Face to face	Online	Online, copii cu CES
Escape the room	<p>Profesorul prezintă jocul. Elevii parcurg jocul individual sau pe grupe. Jocul este creat pe o platformă online.</p>	<p>Profesorul prezintă jocul. Elevii parcurg jocul individual sau în grup. Instrumente web: Google Slides, Google Sites, Genial.ly, etc.</p>	<p>Profesorul prezintă jocul. Se propun doar 2-3 sarcini cu grad de dificultate scăzută, pe care elevul le poate rezolva individual. Instrumente web: Genial.ly</p>
Classcraft	<p>Profesorul prezintă jocul. Elevii parcurg jocul individual sau pe grupe. Jocul este presetat pe platforma Classcraft</p>	<p>Profesorul prezintă jocul. Elevii parcurg jocul frontal. Profesorul coordonează. Instrumente web: Classcraft</p>	<p>Profesorul prezintă jocul. Elevii parcurg jocul individual, cu ajutorul profesorului. Instrumente web: Classcraft</p>



Exemple de utilizare la clasă

1. Disciplina: Educație civică

Clasa: a IV-a

Tema lecției: Drepturile copilului

Descriere

Cum poți ajuta copiii să-și cunoască mai bine drepturile?

Printr-o întâlnire planificată, un joc Escape the Room inedit, în care elevii au la dispoziție 60 de minute pentru a completa un puzzle folosind indicii, ghicitori, obiecte ascunse, care au ca soluție exact drepturile pe care ei trebuie să le descopere și să le înțeleagă. După fiecare sarcină rezolvată, primesc câte o piesă pentru a completa puzzle-ul.

Avantajul este că toți elevii contribuie la învățarea comună și la creșterea conexiunii într-un cadru distractiv și captivant, care poate fi proiectat pentru diferite tipuri de personalitate.

2. Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa: a VI-a

Tema lecției: Elemente de interculturalitate. Simboluri europene.

Descriere

Este un joc de tipul Escape the Room. Elevii trebuie să scape din cameră dacă rezolvă corect diferite exerciții, dacă găsesc indicii (despre steag, imn, istorie, literatură, personalități din Europa). Dacă se blochează au dreptul la un singur ajutor. La final descoperă cheia și evadează din cameră.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

3. Disciplina: Limba engleză

Clasele: V-VIII

Tema: Alice în Țara Minunilor

Descriere

Joc Escape the Room. Elevii o iau pe urmele lui Alice, în Țara Minunilor. Se întâlnesc cu diferite personaje din roman. La fiecare întâlnire au de rezolvat câte o sarcină și dacă rezolvă corect, primesc parola pentru a ieși din camera respectivă. Sarcinile sunt din domenii precum: alfabetizare media, literatură, logică și perspicacitate. La finalul jocului, elevii primesc o recompensă.

4. Disciplina: Matematică

Clasa: a VIII-a

Tema: Piramida

Descriere

Profesorul face setările pentru jocul Classcraft. Creează scenariul, completează datele în sistem, creează clasa, formulează sarcinile (probleme cu calcul de arii și volume la piramide). Elevii își aleg personajele, apoi rezolvă sarcinile pentru a ajunge la final. Pe parcurs ei primesc recompense, dar și penalizări.



Co-funded by
the European Union



Tehnica Feynman

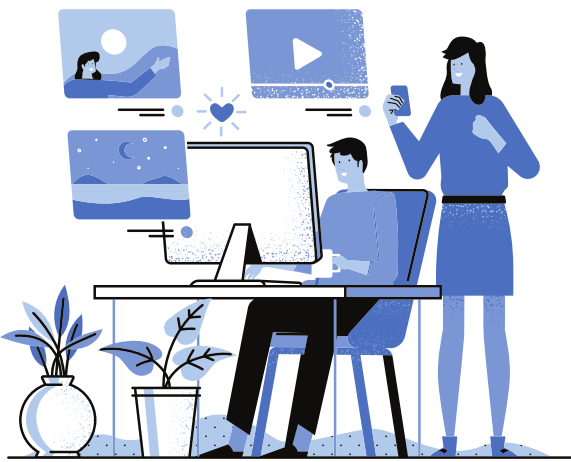
Fizicianul Richard Feynman, câștigător al premiului Nobel, a cuprins în patru pași, o cale prin care orice concept oricât de complicat poate fi făcut accesibil oricărui elev.

Pasul 1. Se alege un subiect de învățat și se colectează informații despre acesta, exprimate cât mai simplu.

Pasul 2. Se explică acel subiect unui copil de 12 ani, folosind cuvinte și exprimări simple.

Pasul 3. Se recitesc informațiile, apoi se revizuiesc simplificând și mai mult exprimarea.

Pasul 4. Se prezintă altor persoane același subiect, urmărind dacă înțelegerea de către aceștia a noțiunilor este deplină.



Co-funded by
the European Union

Etape	Face to face	Online	Online Copii cu CES
Colectarea și sistematizarea informațiilor	Profesorul colectează și sistematizează informațiile	Profesorul colectează și sistematizează informațiile	Profesorul colectează și sistematizează informațiile
Simplificarea explicației	Profesorul le explică elevilor într-un limbaj simplu. Aceștia pun întrebări.	Profesorul le explică elevilor din clasa virtuală, într-un limbaj simplu. Aceștia pun întrebări.	Profesorul le explică elevilor aflați în camera de lucru virtuală, într-un limbaj simplu. Aceștia pun întrebări.
Revizuirea explicației	Profesorul revizuieste explicația, o simplifică și mai mult.	Profesorul revizuieste explicația, o simplifică și mai mult.	Profesorul revizuieste explicația, o simplifică și mai mult.
Finalizarea explicației simplificate	Profesorul găsește cea mai simplă explicație, astfel încât toți elevii să înțeleagă.	Profesorul găsește cea mai simplă explicație, astfel încât toți elevii să înțeleagă.	Profesorul găsește cea mai simplă explicație, astfel încât elevii să înțeleagă. Se ajută de suporturi vizuale.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

1.1.Disciplina: Geografia României

Clasa : a IV-a

Tema lecției: Munții Carpați

Descriere

Pasul 1: Profesorul caută informații și resurse despre Munții Carpați, le sistematizează și le transmite elevilor.

Pasul 2: Elevii precizează care sunt lucrurile pe care vor să le afle despre Munții Carpați. Profesorul expune conținutul lecției, utilizând resurse video, clarificând toate nelămuririle elevilor. Solicită apoi câtorva elevi să expună, asemeni unui profesor, date despre Munții Carpați.

Pasul 3: Profesorul simplifică explicația , fără a pierde esențialul conținutului despre Munții Carpați. Utilizează o hartă virtuală.

Pasul 4: Profesorul revine cu o variantă simplificată a informației. Câțiva elevi expun în fața colegilor conținutul asimilat, completat cu experiențe proprii din excursiile de la munte. Apoi, fiecărui copil i se solicită o prezentare a conținutului nou, material care va fi trimis profesorului pe grupul clasei.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

2.Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a VIII-a

Tema lecției: Fonetica (recapitulare)

Descriere

Pasul 1.Profesorul realizează o schemă recapitulativă a noțiunilor de fonetică.

Pasul 2.Propune elevilor să schimbe rolurile și să explice ei fiecare noțiune în parte. Se aleg patru elevi, fiecare explică o parte a schemei (clasificarea sunetelor, despărțirea în silabe, grupurile de sunete, corespondența literă-sunet). Ceilalți elevi pot interveni dacă informațiile nu sunt corecte sau dacă doresc explicații suplimentare. Pasul 3.Fiecare „profesor” notează explicațiile revizuite pe tabla virtuală.

Pasul 4.La final, materialele revizuite sunt postate pe grupul clasei.

3.Disciplina: Matematică

Clasa : a VI-a

Tema lecției:Teorema lui Pitagora

Descriere

Pasul 1.Profesorul creează o resursă despre teorema lui Pitagora. Se documentează apoi cu privire la viața și opera acestuia.

Pasul 2.Profesorul le explică elevilor teorema, astfel încât aceștia să o înțeleagă. Rezolvă câteva exerciții în care se utilizează teorema. Urmărește să vadă dacă toți elevii au înțeles.

Pasul 3.Pornind de la întrebările puse de elevi, profesorul își revizuieste explicațiile.Exprimă teorema și printr-o formulă simplă.

Pasul 4. Postează formula și apoi cere elevilor să o aplice într-o aplicație de exersare a teoremei.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

4. Disciplina: Educație tehnologică

Clasa : a VIII-a

Tema lecției: Energia electrică și impactul producerii ei asupra mediului înconjurător

Descriere

Pasul 1. Elevii notează pe un document Google comun, tot ceea ce știu despre curentul electric. Profesorul predă noul conținut, în timpul orei online.

Pasul 2. Elevii analizează și completează informațiile, le revizuiesc. Profesorul identifică ce nu au înțeles elevii și le explică din nou într-un limbaj mai accesibil.

Pasul 3. Elevii revizuiesc documentul, făcând conținutul și mai simplu.

Pasul 4. Elevii vor fi împărțiți în perechi și puși în camere de lucru. Apoi își vor explica unul celuilalt, lecția învățată.

Elevi cu CES

5. Disciplina: Matematică

Clasa : a VII-a

Tema lecției: Paralelogramul

Descriere

Pasul 1. Profesorul colectează imagini cu paralelogramul în diferite configurații care se găsesc în lumea reală.

Pasul 2. Profesorul le prezintă elevilor imaginile și informații despre paralelogram și le arată cum se calculează perimetrul acestuia. Le explică elevilor într-un limbaj cât mai simplu ce înseamnă perimetru.

Pasul 3. Profesorul le dă elevilor spre rezolvare un quiz cu două probleme pe care aceștia trebuie să le rezolve. Constată dacă elevii nu au înțeles pe deplin și simplifică și mai mult explicațiile.

Pasul 4. Elevii primesc sarcina de a calcula perimetrul camerei în care se află și de a explica apoi colegilor, cum l-au aflat.



Co-funded by
the European Union

Învățarea experiențială

Se consideră că cea mai eficientă metodă de învățare este cea experiențială deoarece pune elevul în situația de a experimenta anumite fenomene și procese și a reflecta asupra lor. Teoreticianul educațional David Kolb este cel care elaborat acest model.

Ciclul învățării experiențiale presupune parcurgerea a patru etape.

Etapa 1. Elevii sunt puși în situația de a avea o experiență directă legată de tema lecției.


Etapa 2. Elevii reflectează asupra experienței avute și o împărtășesc altor colegi.

Etapa 3. Elevii fac generalizări și trag concluzii referitoare la ceea ce au experimentat.

Etapa 4. Elevii aplică rezultatele învățării, în contexte variate.



Co-funded by
the European Union

Etape	Face to face	Online	Online, copii cu CES
Experimențarea	Elevii participă la un experiment.	Elevii fac un experiment acasă.	Elevii fac un experiment simplu acasă, în timpul orei, îndrumați de profesor.
Reflecția	Elevii reflectează și împărtășesc colegilor informații despre experiment.	Elevii reflectează și prezintă colegilor, experimentul, utilizând aplicația Flipgrid	Profesorul pune întrebări despre experiment. Elevii răspund. Instrument web: Discord
Analiza	Elevii analizează rezultatele obținute în timpul experimentului, fac generalizări, trag concluzii.	Elevii analizează rezultatele obținute în timpul experimentului, fac generalizări, trag concluzii. Se completează în aplicație: Canva	Elevii pun întrebări despre experiment. Profesorul răspunde. Elevii notează în caiet.
Aplicarea	Se aplică rezultatele în contexte noi, în sala de clasă.	Se aplică rezultatele în contexte noi, individual, acasă. Se prezintă rezultatele online. Instrument web: Canva	Se aplică rezultatele în contexte noi, individual, acasă. Se prezintă rezultatele online: Liveworksheets  Co-funded by the European Union

Exemple de utilizare la clasă

11. Disciplina: Științe ale naturii

Clasa : a IV-a

Tema lecției: Părțile plantei și rolul lor

Descriere

Profesorul solicită elevilor să realizeze acasă următorul experiment:

Se pune o garoafă albă într-un pahar cu apă în care, în prealabil, s-a turnat puțină cerneală.

Elevii observă colorarea petalelor florii în albastru. Comentează cu colegii.

Apoi trebuie să analizeze experimentul împreună cu colegii și să arate ce s-a întâmplat și cum. Trag concluzii. Se lucrează într-un document comun, google docs, pus la dispoziție de profesor. Toți elevii au acces la acest document. Repetă experimentul, punând diferite flori și cerneală de diferite culori, pentru a obține petale colorate.

2. Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Textul narativ în versuri („Câinele și cățelul” de Grigore Alexandrescu)

Descriere

Descriere: Profesorul propune metoda stelară pornind de la text (CINE?, CE?, CÂND?, CUM?, DE CE?) și fiecare elev rezolvă cerințele și completează o fișă interactivă. Se prezintă răspunsurile, se discută, se analizează. Se punctează rolul personajelor personificate și rolul moralizator al operei literare care urmărește îndreptarea unor defecte umane (lăudăroșenie, minciuna, ipocrizia etc.). Elevii vor face o „pauză de pizza”, completând o imagine, în formă de pizza, cu următoarele cerințe:

- Un alt titlu pentru poezie;
- Trei cuvinte-cheie din text;
- Trei sentimente provocate de opera literară citită. (argumentate oral);
- Un mesaj sau un sfat pentru unul dintre personaje. (argumentat oral);
- Un exemplu personal cu acest subiect. (argumentat oral)

Repetă experimentul cu un fragment dintr-o altă operă literară.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

.3.Disciplina: Fizică

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Dispersia

Descriere

Elevii experimentează la vedere, în fața camerei, următorul fenomen: desenează cu un marker, pe o suprafață netedă, diferite figuri. Apoi toarnă apă peste ele. Sub influența apei, desenul se desprinde de pe suprafață și plutește pe apă. Elevii reflectează asupra fenomenului, își povestesc unii altora experiențele, își arată desenele. În etapa următoare, verifică dacă desenul plutitor poate fi transferat pe o altă suprafață, și ce se întâmplă în acest caz. Împreună cu profesorul, explică fenomenele care s-au petrecut în timpul experimentului și identifică principiile care stau la baza producerii acestora. La urmă, utilizează această metodă pentru a aplica imprimeuri pe diferite obiecte. Fac poze cu produsele rezultate și le postează pe Padlet.

4.Disciplina: Educație plastică

Clasa : a V-a

Tema lecției: Natura

Descriere

Profesorul anunță tema și pune pe platforma de învățare un link preluat care arată pas cu pas cum se poate realiza un tablou. Fiecare elev va experimenta acasă realizarea tabloului urmând pașii arătați în link-ul postat de profesor. Apoi elevii vor reflecta asupra lucrărilor realizate și vor împărtăși colegilor în timpul orei online, ce tehnici au utilizat, ce paletă de culori, ce au dorit să evidențieze în acea pictură, ce emoție doresc să genereze privitorului.

Apoi analizează împreună cum se pot îmbunătăți tehnicile utilizate pentru a obține diferite efecte vizuale. După discuții, elevii retușează lucrările și apoi postează imaginea tabloului într-o expoziție virtuală realizată pe Padlet.



Co-funded by
the European Union

4. Copii cu CES

5. Disciplina: Matematică

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Probabilități

Descriere

Elevii fac următorul experiment în timpul orei online:

Aruncă un zar de 10 ori și constată de câte ori a ieșit o anumită față a lui.

Aruncă zarul de 20 de ori și numără din nou de câte ori a ieșit acea față.

Aruncă zarul de 30 de ori și constată de câte ori a ieșit fața respectivă.

Reflectează asupra rezultatelor apoi și le comunică unii altora. Profesorul îi îndrumă prin întrebări ajutătoare să observe că la un număr mai mare de repetări, se obțin mai multe rezultate identice. Apoi repetă experimentul, dar pentru fețe cu număr de puncte diferite. La final, trag concluziile.

Desigur că mai există și alte metode eficiente care pot fi utilizate. Profesorul le va selecta pe cele mai potrivite, astfel încât activitatea de predare să fie cât mai eficientă și experiența de învățare a elevilor să fie cât mai completă.



2.3. Bune practici în instruirea online

Data fiind lipsa de experiență în domeniul predării online, în perioada pandemiei, fiecare profesor a încercat să aplice diferite metode care să îl ajute în activitatea la clasă (Barrable, Papadatou-Pastou & Tzotzoli, 2018; Livari, Sharma, & Ventă-Olkkonen, 2020; Rienties et al., 2014). Menționez aici 4 dintre exemplele de bună practică identificate la nivel european în primul semestru de existență a proiectului.

Luarea de notițe

Această practică nu e doar o simplă luare de notițe, ci este o activitate organizată cu scopul ca la finalul orei, fiecare elev să beneficieze de notițe de calitate, care să-i permită înțelegerea conținutului predat. Cum se desfășoară ea? Profesorul desemnează elevi care să ia notițe pentru câte o secvență de lecție, într-un document care poate fi partajat, precum Google Docs.

Aceștia extrag ideile esențiale din lecție și le notează în document. La final, toți elevii beneficiază de documentul cu notițe.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

11. Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Momentele subiectului

Descriere

Profesorul le spune elevilor că are o problemă la tastatură, nu poate scrie, și îi roagă să ia notițe în timp ce explică lecția. Împarte textul „Sobieski și românii” de Costache Negruzzi în fragmente, identifică personajele, oferă informații despre locul și timpul acțiunii, punctează acțiunile importante în ordine cronologică și numește momentele subiectului cu trăsăturile și exemplele specifice. Apoi îi roagă pe elevi să posteze notițele lor. Pentru următoarea oră le corectează notițele, le completează și realizează un model de notițe pe care îl prezintă clasei.

2. Disciplina: Matematică

Clasa : a VII-a

Tema lecției: Paralelogramul

Descriere:

Profesorul desemnează elevii care vor lua notițe. Apoi le prezintă elevilor paralelogramul și proprietățile lui. Un elev notează definiția într-un document google partajat. Un altul notează proprietățile. Apoi se rezolvă 3 probleme simple. Următorii 3 elevi iau notițe în timpul rezolvării problemelor. La final, profesorul verifică dacă notițele sunt corecte.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

33.Disciplina: Limba și literatura română

Clasa : a IV-a

Tema lecției: Substantivul

Descriere

Profesorul prezintă în online noul conținut și desemnează elevii care să ia notițe detaliate pentru fiecare categorie gramaticală a substantivului, însoțită de exemple.

Substantivul este partea de vorbire care denumește ființe, lucruri, fenomene ale naturii.

Felul substantivului (comun, propriu);

numărul substantivului (singular, plural);

genul substantivului (masculin, feminin, neutru).

Fiecare elev este desemnat să consemneze altă secvență. Se lucrează într-un document comun, google docs. Toți elevii au acces la notițe.

4.Disciplina: Educație tehnologică

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Tipuri de clădiri

Descriere

Ora se desfășoară online. Sunt desemnați câțiva elevi să ia notițe detaliate pe tot parcursul lecției despre clădirile dintr-o localitate: clădiri de locuit, clădiri destinate învățământului, clădiri administrative, clădiri destinate culturii, etc Fiecare elev va consemna altă secvență și va da exemple de clădiri dintr-o anumită destinație. Se lucrează într-un document comun(google docs sau altul). La urmă toți elevii au acces la notițe.



Co-funded by
the European Union

Automonitorizarea

Automonitorizarea este o tehnică eficientă utilizată în vederea îmbunătățirii gestionării timpului. Aceasta constă în stabilirea de termene limită pentru realizarea unor sarcini, sau pentru realizarea etapelor unor activități (Bomfim, 2023; Freire, 2009; Silva & Brandalise, 2023; Silva et al., 2004; Simão, 2002; Zimmerman, 2000).

Orice instrument care permite setarea de termene limită este potrivit pentru automonitorizare. Astfel, elevul își poate îndeplini sarcinile la timp .

Tehnica este foarte utilă și la munca în proiecte, deoarece se pot seta termenele limită pentru diferitele etape, evitându-se astfel întârzieri în realizarea activităților (Bomfim, 2023; Freire, 2009; Silva & Brandalise, 2023; Silva et al., 2004; Simão, 2002; Zimmerman, 2000).



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

1. Disciplina: Biologie

Clasa : a V-a

Tema lecției: Viața secretă a plantelor

Descriere

Profesorul împarte elevii în 4 grupe și dă fiecărei grupe sarcina de a planta semințele unei anumite legume. Creează un grup Linoit în care se vor descrie evenimentele și se vor posta imagini cu dezvoltarea noii plante în diferite etape. Semințele se pun la încolțit în întuneric, peste două zile se scot la lumină, iar după încolțire se așează în vase. Elevii își setează termenele limită pentru fiecare etapă, pe Linoit.

După ce planta a răsărit, elevii împărtășesc în camerele de lucru din clasa virtuală, aspecte din timpul experimentelor. La final, fiecare grupă realizează câte un material video cu etapele experimentului în care prezintă observațiile, concluziile și imaginile și/sau filmările realizate, îl prezintă întregii clase și apoi îl postează pe Linoit.

2. Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a V-a

Tema lecției: Verbul

Descriere

Profesorul propune un proiect online care include mai multe activități. Elevii realizează Harta Gantt a proiectului și setează termene limită pentru fiecare subactivitate. În acest fel, ei se asigură că nu vor depăși termenul limită pentru predarea proiectului.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

33.Disciplina: Educație civică

Clasa : a IV-a

Tema lecției: Persoana. Cine sunt eu?

Descriere

Profesorul pune la dispoziția tuturor elevilor un document google docs, pe care să-l completeze individual, având următoarele rubrici:

- numele și prenumele;
- băiat/ fetiță;
- culoarea ochilor;
- culoarea părului;
- vârsta;
- activitatea preferată;
- mâncarea preferată;
- animalul meu de companie/ animalul preferat;
- culoarea preferată;
- prietenul/ prietena mea de la școală.

Se stabilește termenul-limită de completare a documentului.

Apoi elevii Citesc fișele completate de colegii lor. Se setează un termen limită pentru această activitate. Elevii trebuie să găsească puncte comune cu alți colegi, rezultate din fișe. Se setează termenul limită. În timpul întâlnirii online, se discută despre punctele comune identificate.

4.Disciplina: Educație tehnologică

Clasa : a VIII-a

Tema lecției: Viitoarea mea profesie

Descriere

Fiecare elev își pregătește un document cu sarcini și termene limită, despre viitoarea profesie. Ei trebuie să identifice competențele necesare pentru exercitarea acelei profesii, ce profil și ce liceu ar trebuie să urmeze, care sunt perspectivele de viitor în profesia respectivă. Elevii își monitorizează activitatea, fac comentarii în diferite etape. Profesorul are astfel informații privind progresul în realizarea sarcinilor.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

Copii cu CES

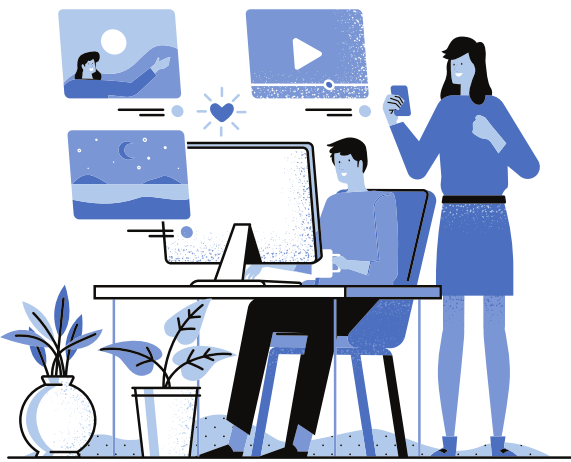
5.Disciplina: Limba engleză

Clasa : a VII-a

Tema lecției: Adevăr sau legendă?

Descriere

Profesorul postează pe Classroom câteva poze reprezentând minuni ale lumii. Elevii trebuie să caute informații despre acele obiective și să le posteze la secțiunea Teme. Pentru fiecare poză se setează un termen limită. La final, se face un portofoliu cu pozele și informațiile descoperite.



Co-funded by
the European Union

HyFlex

Modelul HyFlex le permite elevilor să desfășoare activitățile de învățare atât sincron cât și asincron, indiferent dacă ele se desfășoară online sau față-în-față. În acest model hibrid, elevii optează pentru una dintre cele două variante. Profesorul susține cursurile online sau față în față. Elevii care nu sunt prezenți pot participa de acasă, conectându-se la sala de clasă sau pot parcurge asincron, materialele furnizate de profesor. Avantajul este că fiecărui elev i se oferă posibilitatea de a decide momentul învățării și de a parcurge lecția în ritm propriu.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

1. Disciplina: Istoria românilor

Clasa : a IV-a

Tema lecției: Strămoșii nostri. Etnogeneza românească

Descriere

Profesorul realizează predarea lecției în clasă, iar elevii care nu sunt prezenți fizic la școală, se conectează pe Google Classroom. Camera este orientată astfel încât aceștia să poată vizualiza ceea ce se desfășoară în sala de clasă. Se înregistrează lecția, pentru a putea fi urmărită și asincron.

2. Disciplina: Matematică

Clasa : a V-a

Tema lecției: Media aritmetică

Descriere

Profesorul realizează o resursă care conține aspecte teoretice și practice ale lecției despre mediile aritmetice, folosind instrumentul Livresq. Elevii prezenți online parcurg coordonați de profesor, lecția interactivă Media aritmetică. Elevii care nu participă online, vor parcurge lecția individual. Pentru accesarea lecției se partajează linkul pe Google Classroom.

3. Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Reclama

Descriere

Lecția se desfășoară în format hibrid, profesorul explică elementele unei reclame reușite, fiecare elev realizează reclama cărții preferate (afiș+înregistrare audio cu fragmentul preferat) și primesc un termen limită de postare pe platformă. Evaluarea este realizată de elevii altei clase care aleg un câștigător, pe bază de o grilă de punctaj. Câștigătorul va participa la o oră a clasei care a evaluat și va prezenta cartea.



Co-funded by
the European Union



Exemple de utilizare la clasă

.4.Disciplina: Educație tehnologică

Clasa : a VIII-a

Tema lecției: Interviu

Descriere

Elevii care participă fizic vor fi împărțiți pe grupe. Unii vor fi angajatori, alții candidați chemați la interviu. Ce care participă online vor fi asistenți observatori. Elevii învață cum trebuie să se prezinte la un interviu, pe baza noțiunilor învățate anterior. Apoi se vor efectua jocuri de rol în care se vor simula interviuri de angajare. Ceilalți vor comenta dacă s-au respectat cerințele prezentate anterior.

Copii cu CES

5.Disciplina: Matematică

Clasa : a VIII-a

Tema lecției: Poliedre

Descriere

Elevii care participă fizic la lecție, le arată celor care participă online, diferite poliedre. Aceștia trebuie să le recunoască. Elevii care participă online le arată celor din clasă imagini cu poliedre, iar cei din urmă trebuie să le recunoască. Apoi caută cu toții pe internet construcții mai deosebite care au forme identice cu poliedrele învățate, și le prezintă la oră.



Co-funded by
the European Union

Evaluarea electronică de la egal la egal

Această practică le permite elevilor să construiască resurse pentru acest tip de evaluare. Dar nu doar atât. Pot efectua adnotări pe diferite materiale, pot revizui diferite opere, pot redacta lucrări de cercetare, etc.

Elevii formulează și propun sarcini, le trimit colegilor și aceștia le evaluează. Uneori, colegii își prezintă ei înșiși materialele realizate. Învățarea se produce prin interacțiuni frecventă între elevi.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

1.1.Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a VIII-a

Tema lecției: Testul de antrenament

Descriere

Profesorul propune un test de antrenament pentru Evaluarea Națională realizat ca o fișă interactivă cu Liveworksheets. Elevii rezolvă testul, și postează rezolvarea pe Classroom. Apoi realizează interevaluare pe baza baremului dat de către profesori.

2.Disciplina: Educație plastică

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Tratatul picturală

Descriere

Elevilor prezenți online li se prezintă imagini cu diferite pete și li se solicită să recunoască ce tipuri de pete sunt. Apoi ei trebuie să realizeze asemenea pete, utilizând instrumentele specifice. Elevii sunt apoi împărțiți în perechi iar perechile sunt introduse în camere de lucru. Elevii din fiecare pereche evaluează lucrarea colegului. La final, imaginile obținute se revizuiesc și se postează pe un avizier virtual.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

33. Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a IV-a

Tema lecției: Viața și activitatea povestitorului Ion Creangă

Descriere

Profesorul prezintă elevilor tema lecției și solicită acestora să aleagă o secvență din schema dată, apoi să elaboreze individual câte un material, pe care să-l încarce în aplicația Prezi.

Ion Creangă:

Cine a fost Ion Creangă?

Copilăria și școala

Prietenia cu Mihai Eminescu

Activitatea literară

În ora următoare, profesorul și elevii fac interevaluarea online, în urma căreia se realizează un material complex și complet despre viața și opera povestitorului Ion Creangă.

4. Disciplina: Educație tehnologică

Clasa : a VIII-a

Tema lecției: Metode de obținere convenționale a energiei electrice

Descriere

Elevii aleg o metodă tradițională de producere a energiei și elaborează o resursă pe baza unui studiu individual. Apoi fac interevaluare în urma căreia rezultă un produs final mai bun.

Copii cu CES

5. Disciplina: Geografie

Clasa : a V-a

Tema lecției: Marile aglomerări umane

Descriere

Elevii utilizează manualul digital. Vizualizează pozele prezentate și le descriu. Apoi li se prezintă poze identice, în ordine aleatorie. Ei trebuie să recunoască în ce țară este specifică acea construcție. Colegii vor face evaluarea.



Co-funded by
the European Union

Concluzii

Aceste practici ajută mult la reușita unei lecții online. Orice activitate poate deveni mai eficientă dacă acestea sunt corect și inspirat utilizate, de o manieră incluzivă. Reținem însă că trebuie utilizate metode moderne de învățare, alături de instrumentele și de resursele digitale adecvate.

Webografie

<http://mentoraturban.pmu.ro/sites/default/files/ResurseEducationale/Modul%205%20TIC%20in%20educatie.pdf>

<https://digitalskills.edukopro.com/wp-content/uploads/2022/08/Romanian-Digiskills-Booklet-of-selected-Practices.pdf>

<https://education.ec.europa.eu/ro/focus-topics/digital-education/action-plan>

http://sli.bnu.edu.cn/uploads/soft/200802/2_2018008721.pdf

<https://www.viewsonic.com/library/education/8-flipped-classroom-examples/>

<https://grendelgames.com/serious-games-gamification-and-game-based-learning-whats-the-difference/>

<https://fs.blog/feynman-technique/>

Imagini

<https://www.emag.ro/kit-2-roboti-dash-dot-cu-aplicatie-wonder-workshop-cu-bluetooth-dash02/pd/DM63H4BBM/>

<https://in.pinterest.com/nanoo962016/%D8%AA%D8%B5%D8%A7%D9%85%D9%8A%D9%85->

[%D9%84%D9%84%D9%81%D9%88%D8%AA%D9%88%D8%B4%D9%88%D8%A8/](https://in.pinterest.com/nanoo962016/%D8%AA%D9%88%D8%B4%D9%88%D8%A8/)

https://pngtree.com/freepng/hand-drawn-cartoon-thinking-light-bulb-gradient-illustration_5368197.html

[https://www.freepik.com/free-vector/woman-checking-giant-check-](https://www.freepik.com/free-vector/woman-checking-giant-check-list_4105860.htm#page=3&query=evaluation&position=0&from_view=keyword)

[list_4105860.htm#page=3&query=evaluation&position=0&from_view=keyword](https://www.freepik.com/free-vector/woman-checking-giant-check-list_4105860.htm#page=3&query=evaluation&position=0&from_view=keyword)



Co-funded by
the European Union

Modulul 3. Instrumente web pentru crearea de conținut educațional și pentru evaluare online

Instrumentele web sunt indispensabile în cazul educației online. Tocmai de aceea este important ca atât profesorii cât și elevii să posede competențele digitale necesare pentru a ști cum să utilizeze aceste instrumente. Actorii implicați în activitățile educaționale trebuie să fie capabili să comunice online, să utilizeze resurse și să creeze resurse proprii și să evalueze online. În cadrul acestui modul, vom face o prezentare succintă a unor instrumente cu care să poată fi realizate toate acestea.

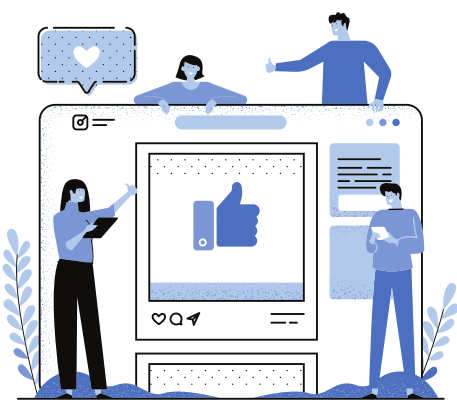
3.1. Instrumente pentru comunicare

a) Padlet

Padlet este un instrument care permite crearea de aviziere pe care se pot posta mesaje, se pot insera imagini, materiale video, linkuri, se pot încărca documente, se pot realiza înregistrări audio-video, etc. El este ușor de utilizat, poate fi accesat cu ajutorul linkului partajat. Este foarte util în școala online deoarece pot fi vizualizate rezultatele muncii elevilor postate pe panou. Prezintă avantajul că pot lucra simultan pe aceeași pagină, mai multe persoane, deci e util și în munca pe grupe.

Programul poate fi utilizat pentru diverse activități:

- Brainstorming;
- Memorator-pot fi postate ideile și noțiunile mai importante din lecție;
- Colecție de materiale didactice;
- Realizarea de hărți mentale;



Co-funded by
the European Union

elofnames.com
Wheel of Names

Rate

Add comment

wordwall.net

Scăderea numerelor întregi

Rate

Add comment

learningapps.org

Adunarea numerelor întregi

Rate

Add comment

Rate

Add comment

maria_o_g2004 1yr

YouTube

Percent Rap (part of 100)

Rate

Add comment

maria_o_g2004 1yr

Subject

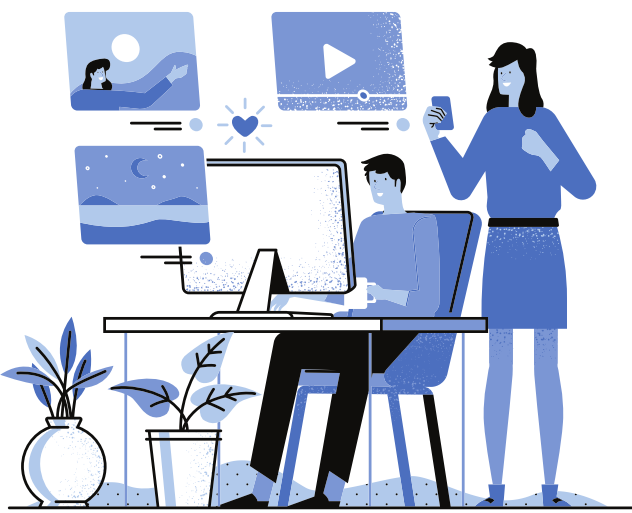
PPTx

Probleme cu

Rate

Add comment

Write some



Co-funded by the European Union

Exemple de utilizare la clasă

1. Disciplina: Muzică și mișcare

Clasa : a IV-a

Tema lecției: Jocuri de percuție corporală

Descriere

Profesorul le propune elevilor câteva jocuri muzicale, cu percuție corporală, pe care să exerseze în timpul activității și după desfășurarea acesteia:

<https://www.youtube.com/watch?v=hwTwt4oIW3U>

<https://www.youtube.com/watch?v=XIKWfgX6qAY&t=15s>

Elevii vor insera individual, pe un Padlet pus la dispoziție de profesor pe grupul clasei, câte un joc preferat de percuție corporală. De asemenea, pot insera un filmuleț în care chiar ei execută un exercițiu de percuție corporală.

2. Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Copilăria

Descriere

Elevii postează fotografiile cu ei și părinții lor în copilărie, înregistrează interviuri luate părinților despre întâmplări din copilărie. Se realizează un portofoliu care este prezentat tuturor.

3. Disciplina: Matematică

Clasa : a VIII-a

Tema lecției: Arii și volume

Descriere

Profesorul realizează o prezentare despre arii și volume. Pune prezentarea pe un panou, în Padlet. Elevii accesează resursa de câte ori au nevoie.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

.Disciplina: Educație tehnologică

Clasa : a V- a

Tema lecției: Cultivarea plantelor

Descriere

Profesorul le solicită elevilor să posteze pe Padlet imagini cu coșuri de legume și fructe, arătând cum se obțin acestea. De asemenea vor arăta cum se cultivă acestea, cum trebuie îngrijite culturile, cum se recoltează. Elevii vor acorda explicații despre imagini în cadrul lecției online.

Elevi cu CES

5.Disciplină: Limba engleză

Clasa : a 5-a

Tema lecției: My School Bag

Descriere

Elevii primesc listă de cuvinte care reprezintă obiecte pe care elevii le pun în ghiozdan. Elevii trebuie să facă poze ale obiectelor respective și să le posteze pe Padlet, precizând și denumirile lor.



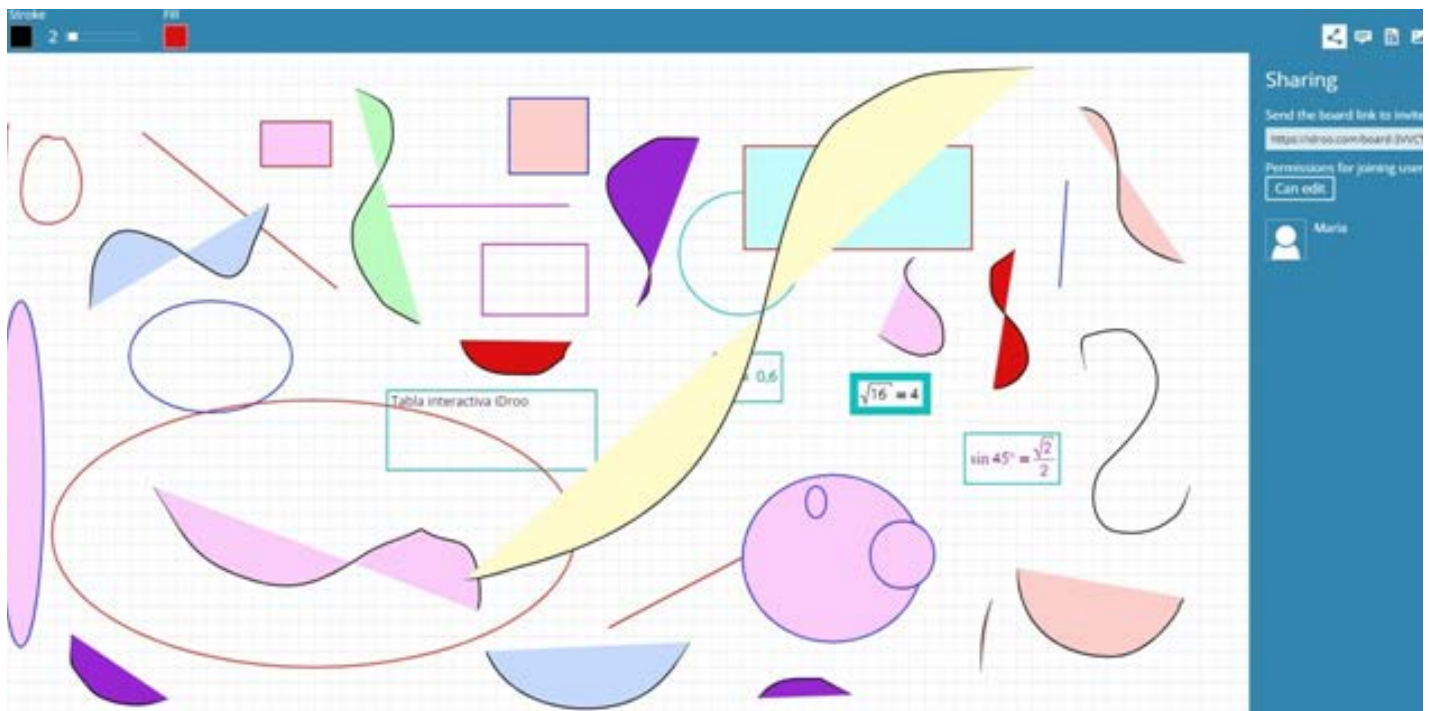
Co-funded by
the European Union



b) Table virtuale: Explain everything, Openboard, iDroo, my.pencilapp., whiteboard.fi

Tablele virtuale sunt necesare deoarece prin intermediul lor se poate realiza interacțiunea cu elevii, în timpul lecției online. Există în prezent o multitudine de table virtuale care pot fi utilizate în clasa virtuală. Majoritatea dintre ele oferă posibilitatea de a scrie text, de a realiza desene, de a insera imagini, de a încărca documente. E bine să cunoaștem mai multe table, ca să le putem folosi în funcție de necesități, pentru că nu toate au aceleași facilități.

Unele se utilizează online, altele necesită descărcare. Unele au editor de formule, altele au instrumente geometrice.

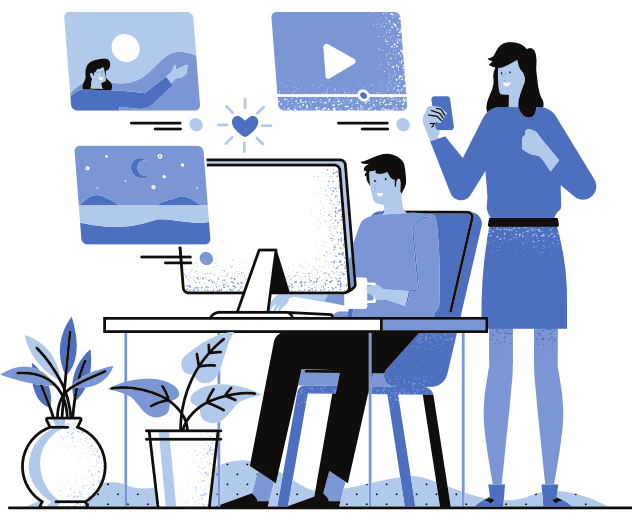


Am selectat câteva table care oferă suficiente facilități care le fac foarte utile



Co-funded by
the European Union

Tabla	Necesită descărcare	Editor de formule	Instrumente geometrice	Inregistrări audio/ video	Chat	Colaborativă	Hărți Tabel elemente
Explain everything	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Da	Nu
Openboard	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Da
iDroo	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Da	Nu
My.pencilapp	Nu	Da	Nu	Da	Da	Da	Da
whiteboard.fi	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Nu



Co-funded by
the European Union

Exemple de practici la clasă

1. Disciplina: Matematică

Clasa : a IV-a

Tema lecției: Ordinea efectuării operațiilor

Descriere

Întâlnirea are loc pe Google Classroom, iar profesorul folosește Jamboard. Este un instrument simplu de folosit, care are suficiente funcții pentru a fi utilizată la nivelul învățământului primar: fundaluri atractive și utile, creion, gumă de șters, casete text, etichete pentru note, laser pentru evidențierea elementelor importante etc.

De asemenea, permite adăugarea de imagini pentru a facilita explicațiile profesorului.

Profesorul afișează pe tablă imagini care cuprind partea teoretică/ reguli privind rezolvarea de exerciții cu mai multe operații, evidențiind cu laserul elementele importante:

- numai operații de ordinul I;
- numai operații de ordinul II;
- operații de ordinul I și operații de ordinul II;
- exerciții cu paranteze rotunde/ mici;
- exerciții cu paranteze drepte/ mari;
- exerciții cu toate tipurile de paranteze.

Prezentarea fiecărei părți teoretice este urmată de rezolvarea unui exemplu concret,

partajând elevilor tabla, pentru a lucra împreună.

La finalul lecției, pentru fixarea cunoștințelor, se vizionează filme cu subiectul Ordinea efectuării operațiilor, puse apoi de profesor la dispoziția elevilor pe grupul clasei, pentru a putea fi vizionate asincron, când doresc și de câte ori doresc.

<https://www.youtube.com/watch?v=ONPSlu5-5Y>

2. Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a V-a

Tema lecției: Descriere tip portret

Descriere

Fiecare elev și-a notat pe tabla virtuală whiteboard. fi trei trăsături fizice și trei trăsături morale. Au avut libertatea de a adăuga imagini, chiar fotografiile. Profesorul a ales aleatoriu câteva trăsături fizice și morale și le-a propus elevilor să realizeze o descriere tip portret pe baza acestora.



Co-funded by
the European Union

Exemple de practici la clasă

3.3.Disciplina: Matematică

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Măsurarea unghiului

Descriere

Se utilizează tabla virtuală Openboard. Aceasta este dotată cu instrumente geometrice, inclusiv raportor.

Profesorul prezintă instrumentul utilizat pentru măsurarea unghiurilor. Le arată cum se așează raportorul și cum se citește măsura unghiului. Elevii primesc sarcina să deseneze 4 unghiuri și apoi să le măsoare cu raportorul. Elevii vor așeza raportorul corect, pregătit pentru citire, apoi vor nota măsura citită. Vor poza pagina respectivă și vor pune imaginea pe Classroom, pentru ca profesorul să vadă dacă au măsurat corect.

4.Disciplina: Educație tehnologică

Clasa : a VIII- a

Tema lecției: Tipuri de clădiri

Descriere

Pentru această activitate, se poate utiliza tabla whiteboard.fi, în care fiecare elev are tabla lui. El notează pe tablă tipurile de clădiri și destinațiile acestora. Profesorul salvează fiecare tablă și apoi face Turul galeriei, prezentând fiecare document salvat. Elevii comentează pe marginea documentelor apoi se sumarizează.

Elevi cu CES

5.Disciplina: Muzică

Clasa : a V-a

Tema lecției: Prelucrări moderne ale unor teme din muzica cultă

Descriere

Profesorul utilizează tabla virtuală whiteboard.fi și alege opțiunea Portativ. Elevii generează și ei portativul. Apoi profesorul le pune un scurt fragment din Toccata și Fuga în re minor, de Johann Sebastian Bach. Elevii identifică notele și le reprezintă pe portativ.

Apoi vor crea și ei câte un scurt fragment muzical și vor scrie notele pe portativ.



3.2. Instrumente pentru crearea de conținut educațional

Există multe instrumente web care pot fi utilizate pentru a crea resurse digitale. În majoritatea cazurilor, prezentarea se construiește slide cu slide, prin inserarea diferitelor elemente: texte, imagini, simboluri, etc. La alegerea unui program de prezentare, se vor avea în vedere criteriile precum:

- interfața să fie atrăgătoare;
- să existe posibilitatea de previzualizare;
- să fie dinamică;
- să fie ușor de utilizat;
- materialul să poată fi distribuit și salvat, etc.

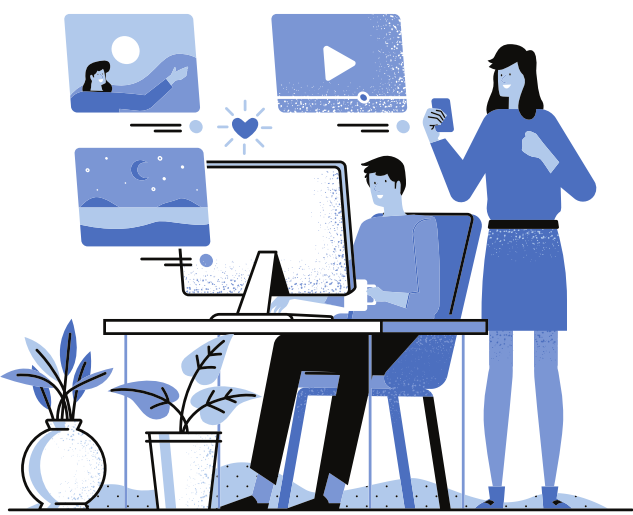
a) Canva

Este o aplicație utilizată pentru realizarea de design profesional. Cu ajutorul ei se pot crea diverse materiale: prezentări, postere, fișe de lucru, semne de carte, diplome, hărți mentale, etc. Există numeroase șabloane care pot fi utilizate pentru crearea unor materiale foarte estetice. Există și posibilitatea de a crea un material de la zero, prin adăugarea de elemente.

Se pot crea grupuri care să lucreze împreună la o prezentare.

Sugestii de utilizare:

- Prezentări ale lecției;
- Realizarea de hărți mentale;
- Publicații;
- Realizarea de fișe de lucru, postere, materiale;
- Realizarea de grafice și infografice;
- Realizarea de semne de carte;
- Realizarea de înregistrări video, etc.



Co-funded by
the European Union

Board

Whiteboard

Invitation (A4)



Irish DigSkills Booklet of Selected...



Slovenian Copy of DigSkills Bookie...

A4



Bulgarian DIGISILLS Booklet of S...

A4



Screen Print 2-Circle Venn Diagram

Invitation (A4)



Copy of Screen Print 2-Circle Venn...

Presentation (A4)



Evaluate

Video



Exemple de utilizare la clasă

1. Disciplina: Educație civică

Clasa : a IV-a

Tema lecției: Colegul meu cel mai bun

Descriere

Tema: Joc: Imaginile prieteniei între colegi!

Folosind aplicația Chater Pix Kid, fiecare elev alege o imagine sugestivă pentru școală/ colegialitate/ prietenie, apoi creează un scurt mesaj pozitiv pentru colegul/ prietenul său cel mai bun, de la școală și îl va trimite acestuia.

Filmulețele vor fi încărcate în aplicația Canva, pe baza unui link pus la dispoziție de profesor, pentru a putea fi mai ușor accesate.

https://www.canva.com/design/DAFISQfUux8/_SpeINUVDffV8tlnKsSKVg/edit?utm_content=DAFISQfUux8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

2. Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Afișul

Descriere

Fiecare elev realizează un afiș cu tema „1 Iunie” respectând caracteristicile acestui text multimodal. O astfel de sarcină de lucru pentru elevi nu dezvoltă doar competențe digitale, ci le stimulează și creativitatea. Profesorul realizează și el un afiș cu un mesaj pentru elevi de Ziua Copilului. Afișele se postează pe Padlet.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

33.Disciplina: Matematică

Clasa : a VII-a

Tema lecției: Patrulare-recapitulare

Descriere

Lecția de recapitulare începe cu crearea unei hărți mentale cu tema Patrulare. Pentru aceasta se folosește aplicația Canva. Se creează o prezentare colaborativă astfel încât să contribuie mai mulți elevi la realizarea hărții.

Un elev scrie tema. Un altul, scrie tipurile de patrulare învățate, iar următorii vor scrie proprietățile fiecărui patrulare. Apoi rezolvă exerciții cu patrulare.

Elevi cu CES

4.Disciplina: Educație plastică

Clasa : a 5-a

Tema lecției: design grafic

Descriere

Elevii primesc sarcina de a realiza un semn de carte, cu ajutorul aplicației Canva. Profesorul le arată cum să găsească șabloane pentru diferite produse. Apoi elevii își construiesc propriul semn de carte.



Co-funded by
the European Union

Skills for High Quality Online Education

KA220-SCH - Cooperation partnerships in
school education

START



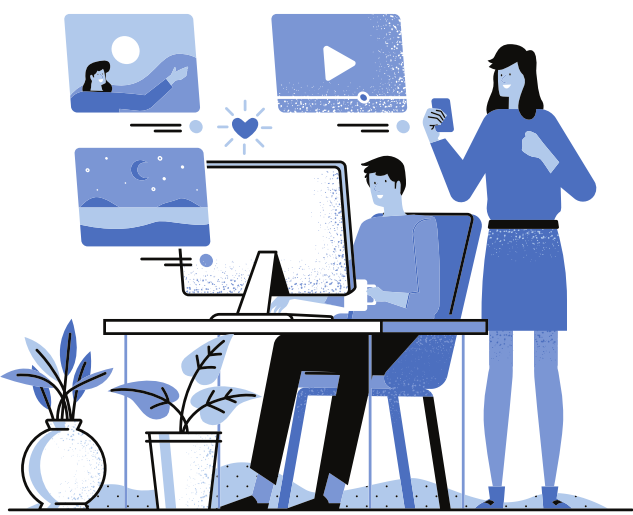
Genial.ly

Cu ajutorul aplicației Genial.ly poți crea prezentări animate, atractive. Utilizatorii au la dispoziție peste 10000 de șabloane cu o grafică excelentă. Există și posibilitatea de a construi toboganele de la zero. Programul poate fi folosit pentru diferite tipuri de creații: prezentări, portofolii, infografice, jocuri, chestionare etc.

Programul poate fi rulat atât în format de prezentare de diapozitive, cât și în format video.

Sugestii de utilizare

- Prezentarea noii lecții;
- Prezentări de jocuri;
- Prezentări de proiecte;
- Creare de infografice;
- Realizarea de postere etc.



Exemple de utilizare la clasă

1. Disciplina: Arte vizuale și abilități practice

Clasa : a IV-a

Tema lecției: Plante și animale din arii protejate - creații libere, pictură în acuarelă

Descriere

Profesorul va pune la dispoziția elevilor un link al unui material în aplicația Genial.ly, unde elevii vor putea încărca desene ce reprezintă plante și animale din ariile protejate ale județului Satu Mare. La urmă, elevii distribuie prezentarea pe Discord.

2. Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Textul dialogat. Interviu

Descriere

Pentru început profesorul creează o prezentare digitală a textului dialogat (definiție, trăsături, exemple). Include și interviuri scurte cu alți profesori care răspund la întrebările propuse de elevi. Ca temă elevii, grupați câte doi, trebuie să înregistreze un dialog ales din mai multe exemple (în pauză, la magazin, la medic etc.). Aceste dialoguri vor fi incluse în completarea prezentării inițiale.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

3. Disciplina: Matematică

Clasa : a V-a

Tema lecției: Metode aritmetice de rezolvare a problemelor

Descriere

Ora se desfășoară online. Profesorul creează în prealabil o prezentare care conține probleme rezolvate cu metoda reducerii la unitate, metoda figurativă, metoda comparației, metoda falsei ipoteze și metoda mersului invers. Elevii sunt împărțiți în 5 grupe, fiecare grupă primește sarcina de a rezolva o problemă cu una dintre metode. Grupele sunt repartizate în camere de lucru. La urmă, fiecare grupă prezintă rezolvarea problemei. Elevii celorlalte grupe pun întrebări și apoi evaluează.

Elevi cu CES

4. Disciplina: Științe

Clasa : a VII-a

Tema lecției: Ochiul

Descriere

Profesorul creează un joc de tipul Wordsearch. Elevii primesc o imagine cu ochiul în care sunt indicate și părțile componente. Elevii trebuie să găsească toate cuvintele indicate, în grilă



Co-funded by
the European Union



Măsurarea lun

Maria Grecu

Școala Gimnazială Ion Crea

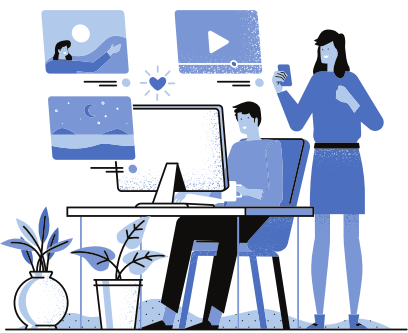
c) Livresq

Platforma Livresq se poate utiliza pentru a crea lecții interactive, pentru a edita și publica online manuale digitale și alte materiale interactive. Pentru crearea unui proiect se pot folosi șabloanele predefinite sau se poate porni cu slide-uri blank. Este o platformă complexă care permite diferite operațiuni:

- inserare de imagini, texte, materiale video, fișiere audio, atașamente;
- setarea de ferestre pop-up;
- inserarea de GIF-uri și obiecte web;
- realizarea de chestionare și teste;
- inserarea de produse realizate cu alte aplicații;
- lucrul în colaborare;
- utilizarea materialelor create de alți utilizatori;
- exportarea materialelor create, etc.

Platforma conține și un editor de formule, ceea ce o face eligibilă pentru a realiza materiale care necesită editarea unor expresii numerice sau literale.

Produsul final poate fi exportat în format SCORM sau offline. De asemenea el poate fi publicat în Biblioteca publică sau doar în Raftul meu, caz în care nu poate fi accesat de alte persoane. Materialele din biblioteca publică pot fi accesate cu ajutorul linkurilor. Pentru vizualizare, nu e necesar ca utilizatorul să dețină cont Livresq.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

1. S1.Disciplina: Arte vizuale și abilități practice

Clasa : a IV-a

Tema lecției: Copac 3D, prin tehnici de lucru combinate

Descriere

Obiectivele lecției sunt realizarea unui copac tridimensional din diverse hârtii colorate reciclabile, utilizând foarfecă și lipici, prin tehnici de lucru combinate: desenare, decupare, pline, lipire și familiarizarea elevilor cu tehnicile de lucru combinate în realizarea unui obiect decorativ tridimensional specific anotimpului toamna.

Lecția se desfășoară în online, profesorul partajează elevilor ecranul și proiectează etapele de realizare a produsului finit. Elevii lucrează simultan cu profesorul, din materialele pe care le-au pregătit anterior.

https://view.livresq.com/view/61903dfb747c1e0008ae6ec4/#1_titul

2.Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Textul literar și textul nonliterar

Descriere

Profesorul realizează o lecție interactivă care conține informații despre tiparele textuale, incluzând texte, galerii de poze, animații, audio, video, quiz și alte elemente. Elevul poate trece la un alt nivel dacă parcurge toate informațiile sau rezolvă cerințele.

<https://library.livresq.com/details/6076c6b19b49850007317c32>



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

3. Disciplina: Matematică

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Măsurarea lungimii

Descriere

Activitățile se desfășoară timp de 2 h de curs. În prima lecție elevii învață despre unitățile de măsură pentru lungime, iar în a doua despre perimetre.

Elevii accesează lecția prin intermediul linkului postat în prealabil pe Google Classroom.

<https://view.livresq.com/view/5fa978284d37810007cfbc6b/>

Partea I. Unități de măsură pentru lungime

Elevii vor urmări prima parte a prezentării, despre unitatea de măsură pentru lungime, și despre instrumentele de măsură corespunzătoare.

Pentru captarea atenției, am introdus o resursă preluată, despre măsurarea lungimii.

<https://www.youtube.com/watch?v=Nml3UjH4wZA&t=191s>

Apoi se prezintă multiplii și submultiplii metrului, și se efectuează transformări între aceștia. Elevii vizualizează lecția, urmăresc explicațiile profesorului și explică efectuarea transformărilor pornind de la exemplele rezolvate.

Se rezolvă apoi o problemă practică în care se cere a se determina lungimea unui traseu. Profesorul împreună cu elevii analizează imaginea și determină modul de rezolvare. Urmăresc și apoi notează în caiet, rezolvarea propusă în resursă.

La finalul orei, se face o scurtă evaluare individuală prin rezolvarea quizului din aplicație. Elevii au de efectuat câteva transformări.

Partea a II-a. Perimetre

Pentru captarea atenției am utilizat două resurse preluate despre perimetre.

<https://www.youtube.com/watch?v=SzOiYGPK2ZU>

https://www.youtube.com/watch?v=JAy_CETeYUM

Elevii vizualizează imaginile cu formulele de calcul ale perimetrelor unor figuri geometrice.

Printr-un scurt quiz pe care îl rezolvă individual, ei își vor fixa formulele.

Apoi se rezolvă 2 probleme practice în care apar perimetre. Elevii trebuie să explice rezolvările prezentate în resursă.

La final, se rezolvă individual un joc puzzle, pe care l-am realizat cu ajutorul aplicației Genially și pe care l-am inserat în lecție.

<https://view.genial.ly/5ebb223ec2ecf10d6a54bafd/game-unitati-de-masura-pentru-lungime>



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

Elevi cu CES

4.Disciplina: Chimie

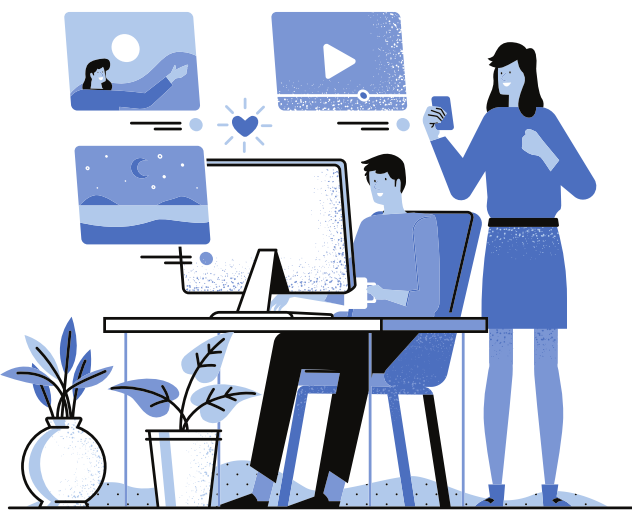
Clasa : a VII-a

Tema lecției: Poluarea apei

Descriere

Se creează o lecție interactivă Livresq în care sunt prezentate materiale video cu diferite tipuri de poluare a apei: chimică, biologică, radioactivă, etc.

Apoi elevilor li se prezintă o imagine în care este reprezentat un lac și în care apar diverși factori poluatori. Elevii trebuie să-i identifice și să recunoască tipul de poluare și să spună care sunt consecințele.



Co-funded by
the European Union

3.3 Instrumente pentru evaluare

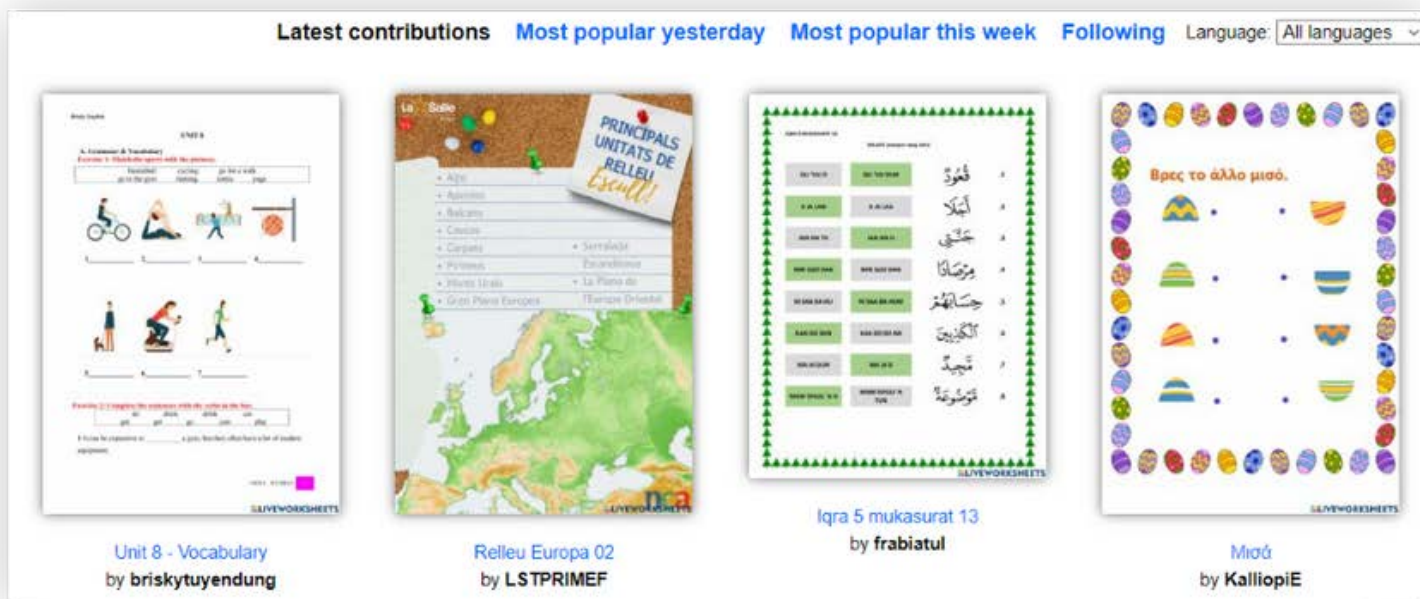
Una dintre cele mai dificile activități în educația online este evaluarea. Dificultatea nu constă atât în elaborarea unui test, sau în selectarea instrumentului potrivit cât în crearea condițiilor pentru realizarea unei evaluări obiective și acurate. Faptul că în evaluarea online, activitatea elevilor nu este sub control, reprezintă o piedică în acest sens. Un rol important îl are și educația pentru o conduită corectă, și nu ar trebui neglijată.

Există multe aplicații care permit crearea de teste interactive, sau crearea de fișe interactive.

Elevii accesează testele și le rezolvă online, obținând de cele mai multe ori, un feed-back imediat. Profesorii, la rândul lor, pot beneficia de rapoartele generate automat de aceste aplicații.



Co-funded by
the European Union



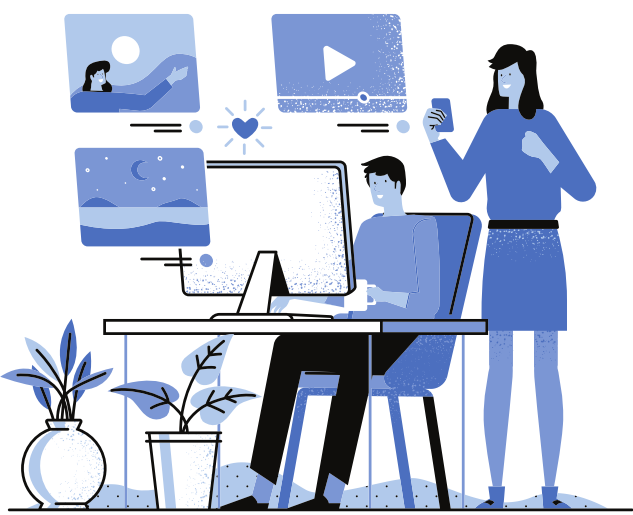
a) Liveworksheets

Această aplicație permite crearea de fișe interactive. Profesorul realizează o fișă în PDF sau jpg sau png și o încarcă în aplicație. Apoi inserează casete pentru răspunsuri. Elevii accesează fișa și introduc răspunsurile în casete.

Pentru organizarea activității, profesorul creează registre pentru fiecare grup/clasă de elevi. Fișele se adaugă în registre. Distribuirea fișelor se poate face prin 3 metode:

- Se distribuie linkul public;
- Se trimite linkul în Classroom, direct din aplicație;
- Se asignează fișa întregului grup, dacă acesta a fost creat în prealabil.

Vizualizarea fișelor lucrate de elevi se poate face fie din registru, fie din căsuța poștală asociată contului, în care acestea sunt expediate de către elevi.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

1. Disciplina: Matematică

Clasa : a IV-a

Tema lecției: Adunarea și scăderea numerelor în centrul 0-1000 000

Descriere

Profesorul creează o Fișă de lucru în aplicația Liveworksheets și o pune la dispoziția elevilor, stabilind totodată și termenul de rezolvare.

<https://www.liveworksheets.com/bz1347251tc>

2. Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Fișa de lectură

Descriere

Profesorul postează mai multe poezii și modelul fișei de lectură. Elevii vor alege o poezie, vor completa fișa de lectură, vor găsi informații despre scriitor și se vor înregistra recitând poezia. Profesorul realizează evaluarea în timp optim.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

3.3.Disciplina: Istorie

Clasa : a VII-a

Tema lecției: Lumea interbelică. Viața cotidiană

Descriere

Profesorul realizează o fișă interactivă în care inserează un text despre o localitate. Elevii trebuie să citească textul și apoi să răspundă la întrebări pe marginea lui.

Elevi cu CES

4.Disciplina: Geografie

Clasa : a VIII-a

Tema lecției: Mediul înconjurător și componentele sale

Descriere

Profesorul creează o fișă în care elevii trebuie să completeze tipul de relații care se creează între diferitele componente ale mediului înconjurător:

- Relații între componentele naturale;
- Relații între componentele antropice;
- Relații între componentele naturale și cele antropice.

De exemplu, relații între:

- lacuri și vegetație;
- girafe și savană;
- ecologie și habitat, etc.



Co-funded by
the European Union



b) Quizizz

Este o aplicație populară pentru evaluare online. Profesorii își pot crea teste proprii sau pot utiliza teste create de alți profesori. Poate fi utilizat pentru a crea itemi cu alegere multiplă sau duală (A/F) și de asemenea, pentru a primi feedback privind procesul de învățare, atât în timp real cât și ca temă pentru acasă. Pentru a crea un test, profesorul trebuie să completeze șablonul prestat, cu itemi cu alegere multiplă, itemi cu text lacunar, sondaje, etc. Se pot folosi și itemi teleportați din teste create de alți utilizatori.

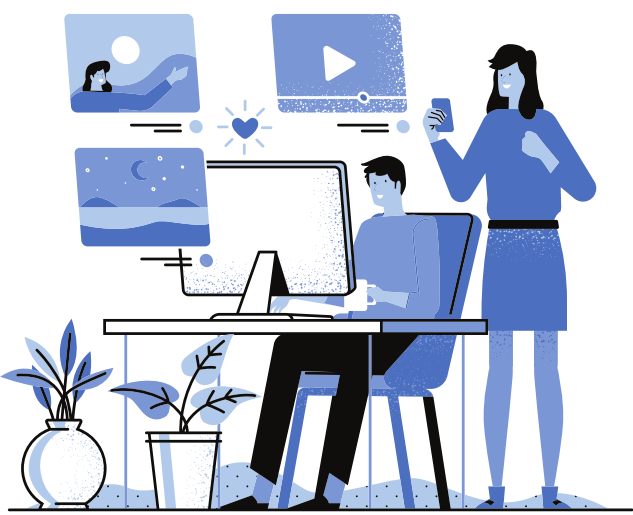
Testul poate fi propus în trei variante:

- Joc live (se poate juca și pe echipe);
- Se asignează un grup din Google Classroom;
- Se exersează ca solo joc.

Se pot crea clase, se pot introduce emailuri ale părinților pentru ca aceștia să afle rezultatele elevilor, se pot vizualiza rapoarte și statistici.

Întrebările pot fi create și în format audio. Trebuie adăugată opțiunea să marcat răspunsul corect. Răspunsurile multiple sunt inserate în formatul checkbox. Cum se procedează?

1. Se adaugă explicație pentru răspunsul solicitat;
2. Selectați timpul alocat pentru a se răspunde la întrebare. Selecția se poate face pentru fiecare răspuns în parte.



Co-funded by
the European Union

Fie MN linie mijlocie in triunghiul ABC. Daca aria triunghiului ABC este egala cu 72cm^2 atunci aria triunghiului AMN este

18cm^2 54cm^2

36cm^2 75cm^2

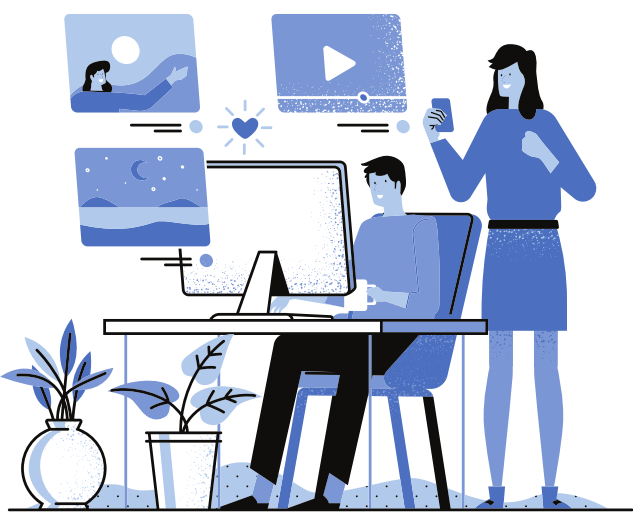
c) Learningapps

Acest instrument include mai multe aplicații cu ajutorul cărora se pot crea diferite tipuri de activități: teste, adnotări în materiale video/audio, puzzle, rebus, jocuri, etc.

De asemenea, se pot crea sondaje, se poate seta calendar, se poate crea avizier virtual, etc.

Se pot crea clase, se pot vizualiza rapoarte, statistici. Itemii se introduc în formatul presetat.

Partajarea se poate face cu linkul, cu codul embed sau cu codul QR. Poate fi integrat într-o platformă de e-learning.



Exemple de utilizare la clasă

1.1.Disciplina: Matematică

Clasa : a IV-a

Tema lecției: Metoda comparației

Descriere

Profesorul realizează predarea on line a conținuturilor noi, folosind următoarele filme de pe canalul youtube.com:

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

<https://www.youtube.com/watch?v=Ta8sGyCEahk>

Fixarea cunoștințelor se face în aplicația Learningapps.

Elevii rezolvă probleme cu metoda comparației:

<https://learningapps.org/21065055>

2.Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a V-a

Tema lecției: Ortograme

Descriere

Profesorul creează diferite exerciții interactive (marchează în text, quiz cu alegere, ordonează perechi, puzzle, text spații goale) care conțin ortograme.Elevul va învăța mult mai ușor prin descoperire și mai ales prin interactivitate.Aplicația permite ca profesorul să urmărească activitatea fiecărui elev.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

3.Disciplina: Matematică

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Adunarea numerelor întregi

Descriere

Profesorul creează un test cu itemi cu alegere multiplă, cu adunări de numere întregi. Testul este prezentat sub forma unui joc, cursă de cai. Poate fi jucat pe echipe sau cu computerul.

Linkul se trimite pe Classroom, elevii accesează și rezolvă testul.

<https://learningapps.org/watch?v=peki2i6gk21>

Elevi cu CES

4.Disciplina: Educație plastică

Clasa : a V-a

Tema lecției: Culori complementare

Descriere

Profesorul creează quizzuri de tip pereche, inserând imagini. Elevii vor asocia culorile complementare. Elevii sunt împărțiți în grupe. Fiecare grupă va posta pe avizierul virtual sticky notes în culorile complementare și va enumera câteva caracteristici ale culorilor respective.



Co-funded by
the European Union





d) Socrative

Cu ajutorul acestei aplicații se pot crea teste, sondaje, competiții. În momentul înregistrării, profesorul primește o cameră al cărei cod îl va comunica elevilor pentru ca aceștia să acceseze testul.

Crearea testului se face prin completarea formularului prestat, după care profesorul trebuie să lanseze testul. Itemii sunt de tip alegere multiplă, cu răspuns deschis scurt sau cu alegere duală.

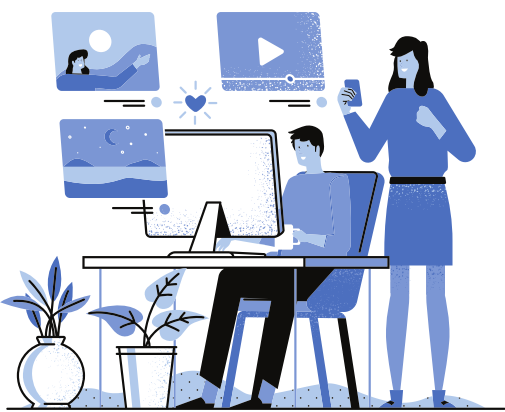
Pentru rezolvarea testului nu e necesară înregistrarea pe platformă, se accesează cu codul.

Testul poate fi parcurs în trei moduri:

- Instant feed-back** – elevul primește un mesaj dac- a răspuns corect sau nu;
- Open Navigation**- elevul alege în ce ordine răspunde;
- Teacher Paced**- profesorul poate interveni cu explicații în timp ce elevii rezolvă testul.

Testul poate fi organizat și sub formă de concurs Space Race, în care concurează mai multe echipe. Mai există opțiunile Exit Ticket(de colectare a feedbackului) și Quick Question(elevii au de răspuns la o întrebare).

Toate rezultatele elevilor pot fi vizualizate în timp real în secțiunea Results.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

1. Disciplina: Matematică

Clasa : a IV-a

Tema lecției: Proprietățile adunării

Descriere

Profesorul solicită elevilor să își reamintească proprietățile operației de adunare. El verifică în ce măsură elevii și-au însușit aceste cunoștințe, utilizând aplicația Socrative.com.

Elevii accesează aplicația de pe telefonul mobil. Se loghează utilizând room name-ul indicat de profesor, care le trimite testul.

Profesorul primește răspunsurile elevilor în timp real, iar la sfârșitul testului un raport al rezultatelor.

În funcție de răspunsurile elevilor, profesorul reactualizează sau corectează greșelile apărute, având astfel și elevii un feedback rapid.

2. Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Chestionarul

Descriere

Profesorul concepe și distribuie elevilor un chestionar despre ora de Limba și Literatura Română (aspecte pozitive/negative, propuneri, starea de bine). Realizează un raport final pe care îl analizează cu elevii în vederea îmbunătățirii activității la clasă.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

3.Disciplina: Matematică, Educație tehnologică, Istorie

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Metistar

Descriere

Se organizează o competiție între două clase, pe teme de perspicacitate, istorie, educație tehnologică. Elevii primesc întrebări din cele trei discipline, apoi se determină echipa câștigătoare.

Elevi cu CES

4.Disciplina: Limba engleză

Clasa : a VII-a

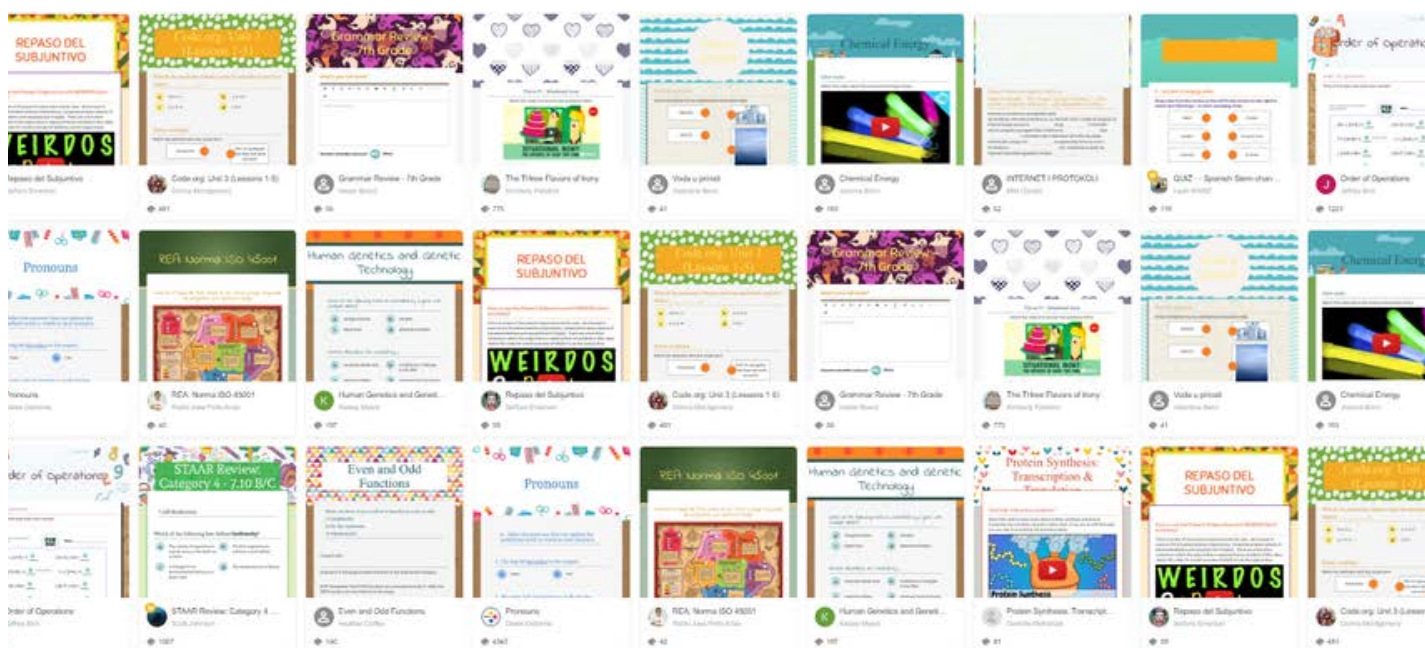
Tema lecției: My Everyday Life

Descriere

Profesorul creează un test cu imagini reprezentând persoane care fac diferite sporturi. Elevii trebuie să completeze răspunsuri corecte privind sportul reprezentat în imagine și ce tip de sport e: individual sau de echipă.

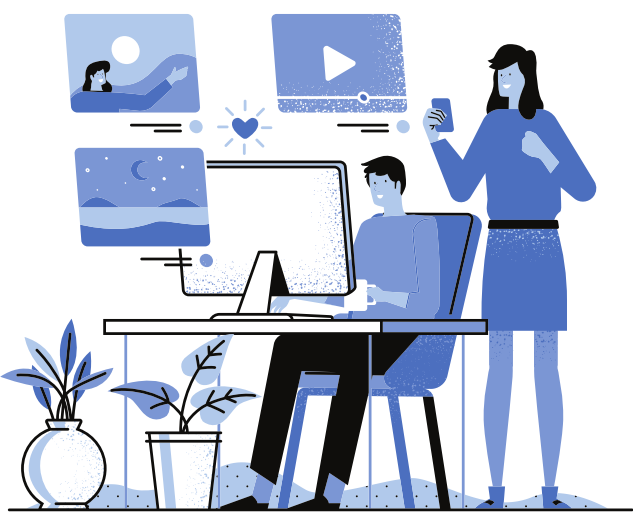


Co-funded by
the European Union



e)Wizer.me

Această aplicație se utilizează pentru crearea de fișe interactive. Oferă mai multe variante de activități: itemi cu alegere multiplă, itemi cu răspuns deschis, jocuri de asociere, tabele, wordsearch, etc. Se pot importa fișe și transforma în fișe interactive. De asemenea se pot utiliza fișe din biblioteca existentă. Se pot introduce clase. Evaluarea se poate face automat sau de către profesor.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

Disciplina: Limba și literatura română

Clasa : a IV-a

Tema lecției: Test de evaluare sumativă- Înțelegerea conținutului unui text (Cei trei feciori ai împăratului - după o poveste populară iugoslavă)

Descriere

Profesorul creează un Test interactiv în aplicația Wizer.me și pune la dispoziția elevilor link-ul de acces, stabilind totodată și termenul de rezolvare.

2.Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Părțile de vorbire/ Morfologia

Descriere

Profesorul realizează o fișă de lucru folosind opțiuni diferite: răspuns elaborat (ex. analizează morfologic cuvintele subliniate), alege răspunsul corect, potrivește. Le distribuie elevilor și le evaluează.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

3. Disciplina: Matematică

Clasa : a VII-a

Tema lecției: Formule de calcul prescurtat

Descriere

Profesorul creează o fișă interactivă pentru exersarea formulelor de calcul prescurtat. Elevii trebuie să completeze diferite expresii literale, folosind formule de calcul prescurtat.

Exemple de itemi:

$$(x-...)(x+...) = -64$$

Elevi cu CES

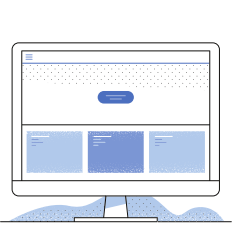
4. Disciplina: Religie

Clasa : a V-a

Tema lecției: Rugăciunea

Descriere

Elevii primesc acces la o fișă interactivă în care este scrisă o rugăciune, dar la care lipsesc cuvinte. Ei trebuie să completeze cuvintele care lipsesc.

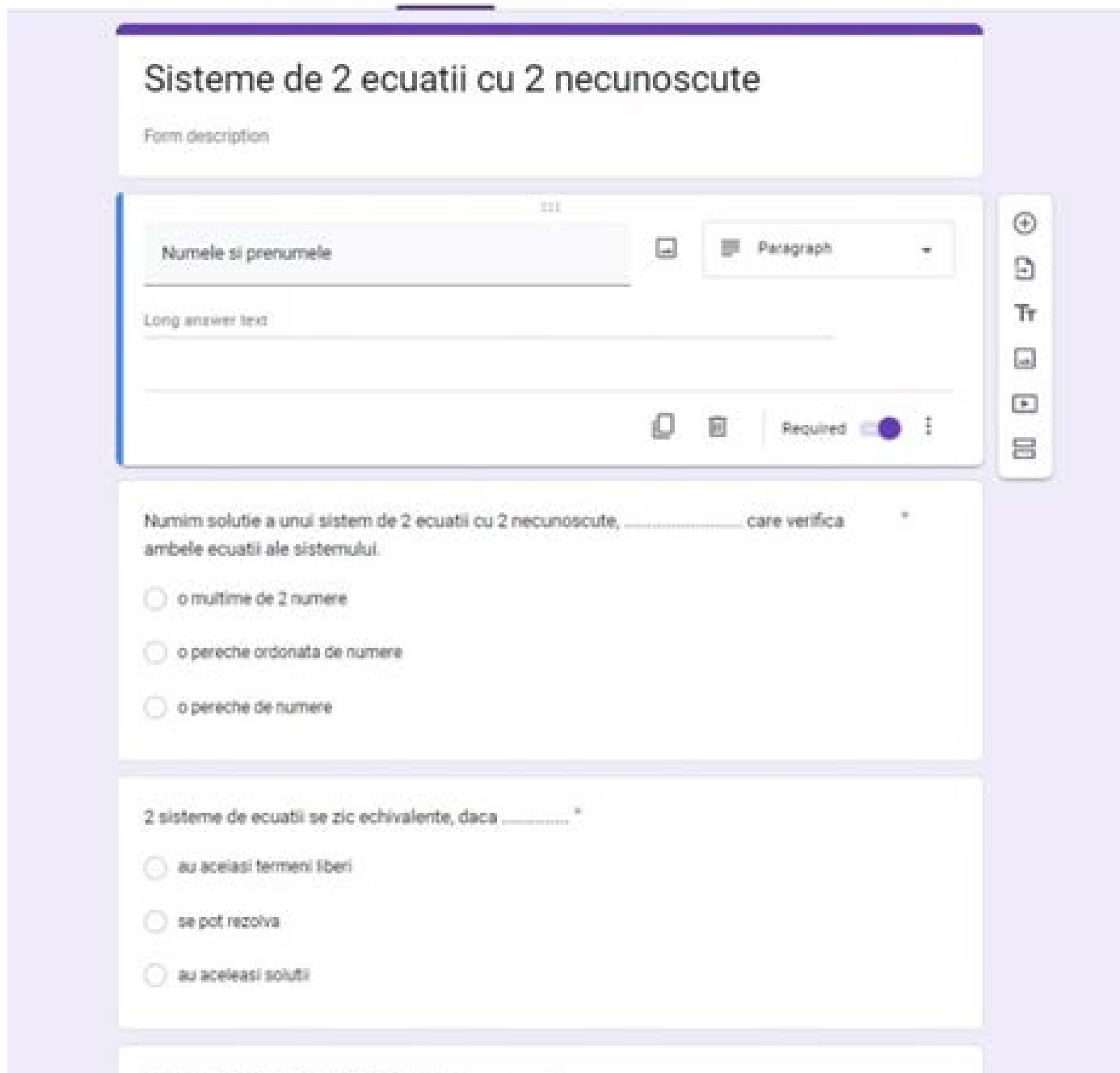


Co-funded by
the European Union

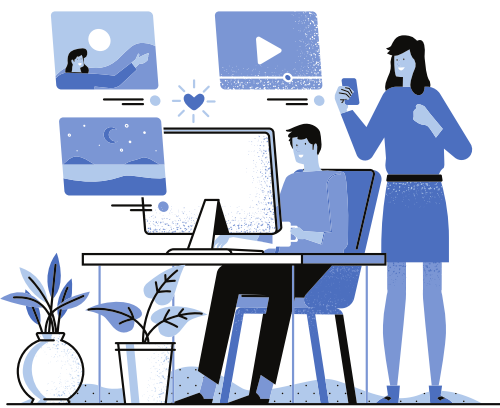
f) Google forms

Formularele Google sunt foarte frecvent utilizate pentru crearea de teste și de sondaje. Sunt integrate în platforma Google Classroom, devenind astfel ușor accesibile pentru cei care utilizează această platformă.

Se pot crea itemi cu alegere multiplă, cu răspuns deschis, se pot seta meniuri drop-down, termene limită, etc. Programul oferă și o analiză a răspunsurilor.



The image shows a Google Form interface for a math test. The title is "Sisteme de 2 ecuatii cu 2 necunoscute". Below the title is a "Form description" section. The first question is a text input field labeled "Numele si prenumele" with a "Paragraph" format dropdown and a "Required" toggle. The second question is a multiple-choice question: "Numim solutie a unui sistem de 2 ecuatii cu 2 necunoscute, care verifica ambele ecuatii ale sistemului." with three options: "o multime de 2 numere", "o pereche ordonata de numere", and "o pereche de numere". The third question is another multiple-choice question: "2 sisteme de ecuatii se zic echivalente, daca" with three options: "au acelasi termenii liberi", "se pot rezolva", and "au aceleasi solutii".



Co-funded by
the European Union

Exemple utilizate la clasă

1. Disciplina: Educație civică

Clasa : a IV-a

Tema lecției: Prietenia

Descriere

Profesorul prezintă povestea „Bucuria și Heron”, pe Google Classroom.

<https://www.loom.com/share/09c369ff57554047b0867fba290085d9>

Adresează întrebări elevilor într-un document realizat în aplicația Google Forms:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScUyzWiYE0E6CjIY6WdXCWXzQtrZ5UD6dVDxERzvRS-s7BdLg/viewform>

Elevii completează documentul.

Joc: Cine seamană cu mine?

Un copil va ieși în fața clasei/ desktopului și va ridica mâna dreaptă spunând ceva despre el. Copilul care are aceeași preferință va fi pereche lui. Jocul se sfârșește când toți copiii au câte o pereche.

2. Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Semnele de punctuație și ortografie

Descriere

Profesorul realizează un chestionar despre semnele de punctuație și ortografie și utilizarea lor corectă. Elevii rezolvă chestionarul, îl trimit profesorului, notarea fiind automată. Graficul indică greșelile care apar cel mai des, profesorul reia explicația noțiunilor dacă este cazul.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

3.Disciplina: Matematică

Clasa : a VIII-a

Tema lecției: Formule de arie și volum

Descriere

Profesorul creează un test în Google Forms, cu itemi de tip alegere multiplă, apoi îl asignează. Elevii trebuie să recunoască formulele de calcul al ariei și al volumului unui corp geometric. Notarea e automată.

Elevi cu CES

4.Disciplina: Chimie

Clasa : a VII-a

Tema lecției: Formule chimice

Descriere

Profesorul creează un test și îl asignează. Elevii trebuie să recunoască unele formule simple ale unor substanțe chimice.

Temă de reflecție

Procentul profesorilor care utilizează instrumente web în predare este destul de redus. Cum explicați această stare de fapt?



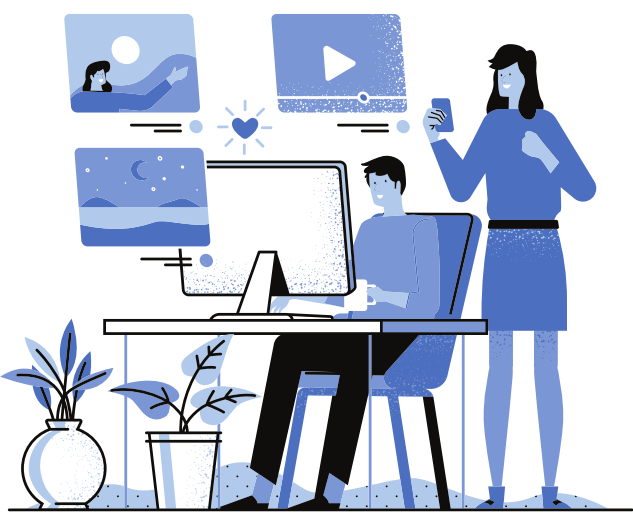
Co-funded by
the European Union



O3.4. Alte instrumente utile

O clasificare a instrumentelor web care pot fi utilizate în școala online nu este foarte strictă întrucât o mare parte dintre ele se pot încadra la mai multe categorii. Există de asemenea, o serie de aplicații dedicate unui singur scop (efectuarea de înregistrări, augmentarea unui material video, realizarea de podcasturi, etc.). Am grupat în acest subcapitol câteva instrumente cu ajutorul cărora se pot realiza diferite operațiuni și resurse.

e



Co-funded by
the European Union

a) Flipgrid

Aplicația Flipgrid este o platformă prin intermediul căreia se pot desfășura video-discuții. Cum se folosește? Profesorul propune o temă de discuție sau dă o sarcină. Elevii răspund prin scurte mesaje video sau audio. Profesorul are posibilitatea să dea feedback, la fel ca și ceilalți participanți din grup. Feedbackul se poate da prin mesaj în chat, prin mesaj video sau audio.

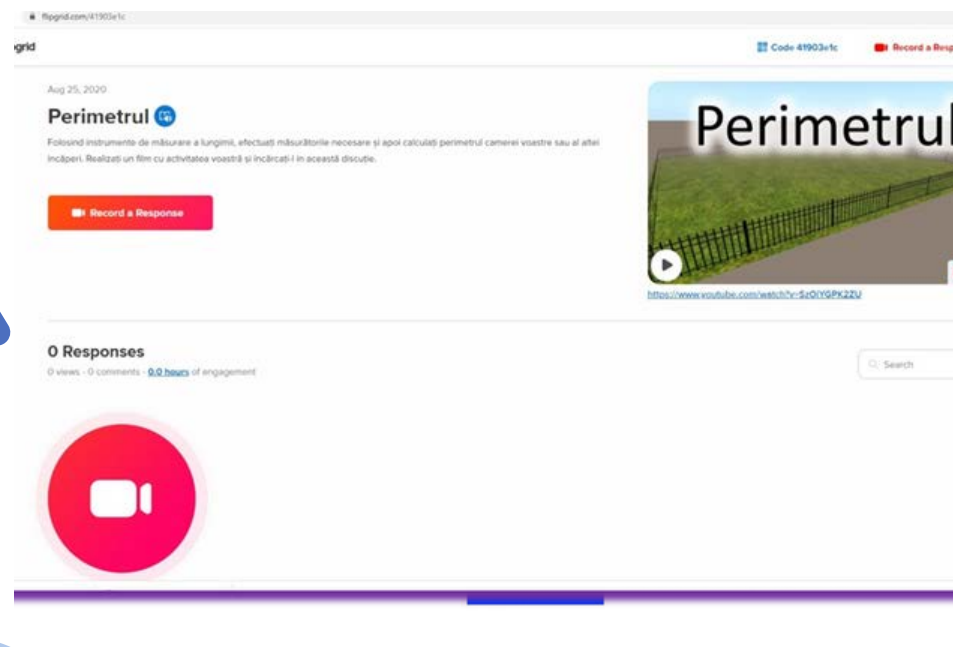

Avantajul este acela că elevii pot exprima răspunsurile prin intermediul videoclipurilor, iar profesorul le poate viziona, fapt care scurtează mult din timpul dedicat evaluării.

Când propune o temă, profesorul poate insera materiale video, texte, linkuri, etc. Elevii accesează materialul cu ajutorul linkului, autentificându-se cu adresele de email, sau cu codul de acces. Linkul se poate insera direct în Classroom sau în Teams. Există și posibilitatea de a crea o parolă specială, pentru invitați.

Elevii pot realiza videoclipuri înregistrându-se cu camera Flipgrid care are mai multe facilități: inserarea de texte, emoji, înregistrare de ecran, inserare de clipuri, etc.

Sugestii de utilizare:

- dezbateri pe tema lecției;
- sprijin individualizat;
- evaluări;
- interevaluare;
- prezentarea de experimente;
- întrebări referitoare la tema de casă;
- interacțiuni cu părinții;
- trimiterea unor mesaje de încurajare etc.



Exemple de utilizare la clasă

1. Disciplina: Limba și literatura română

Clasa : a IV-a

Tema lecției: Cvintetul

Descriere

Profesorul trimite elevilor link-ul și codul pentru a putea accesa platforma, precizând că pe această platformă vor încărca tema.

De asemenea, pe Flipgrid, vor găsi toate cerințele necesare realizării temei: Cvintetul este o tehnică de reflecție ce constă în crearea a cinci versuri, respectând cinci reguli în scopul de a sintetiza conținutul unei teme abordate.

Cvintetul este o poezie cu 5 versuri.

Primul vers-este format dintr-un singur cuvânt ce denumește subiectul.

Al doilea vers-este format din două cuvinte care definesc caracteristicile subiectului (două adjective).

Al treilea vers-este format din trei cuvinte care exprimă acțiuni (verbe).

Al patrulea vers-este format din patru cuvinte care exprimă starea noastră față de subiect.

Al cincilea vers-este format dintr-un cuvânt care arată însușirea esențială a subiectului.

Exemplu: Crăiasa Zăpezii

Friguroasă, albă,
Ningând, spulberând, înghețând,
Pune flori la ferestre,
E frumoasă.

Sarcina de lucru:

Elevii realizează un videoclip în care recită un cvintet realizat chiar de ei, TOAMNA.

Apoi încarcă filmul pe platforma Flipgrid.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

2.Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a VIII-a

Tema lecției: „O scrisoare pierdută” de I.L.Caragiale

Descriere

Fiecare elev a trebuit să se înregistreze (2-3 minute) interpretând o secvență din opera literară propusă, încercând să intre cât mai bine în rol (scenografie, limbaj). Cele mai bune interpretări au fost prezentate altor profesori și elevi cu ocazia comemorării lui I.L. Caragiale.

3.Disciplina: Educație muzicală

Clasa : a VII-a

Tema lecției: Forme muzicale

Descriere

Profesorul inserează pe Flipgrid un material video în care sunt expuse formele muzicale și exemple pentru fiecare formă: liedul și rondo. Elevii ascultă fragmentele, apoi caută piese compuse în același stil și postează pe Flipgrid. Elevii și profesorul urmăresc secvențele înregistrate și oferă feedback în aplicație.

Elevi cu CES

4.Disciplina: Geografie

Clasa : a VI-a

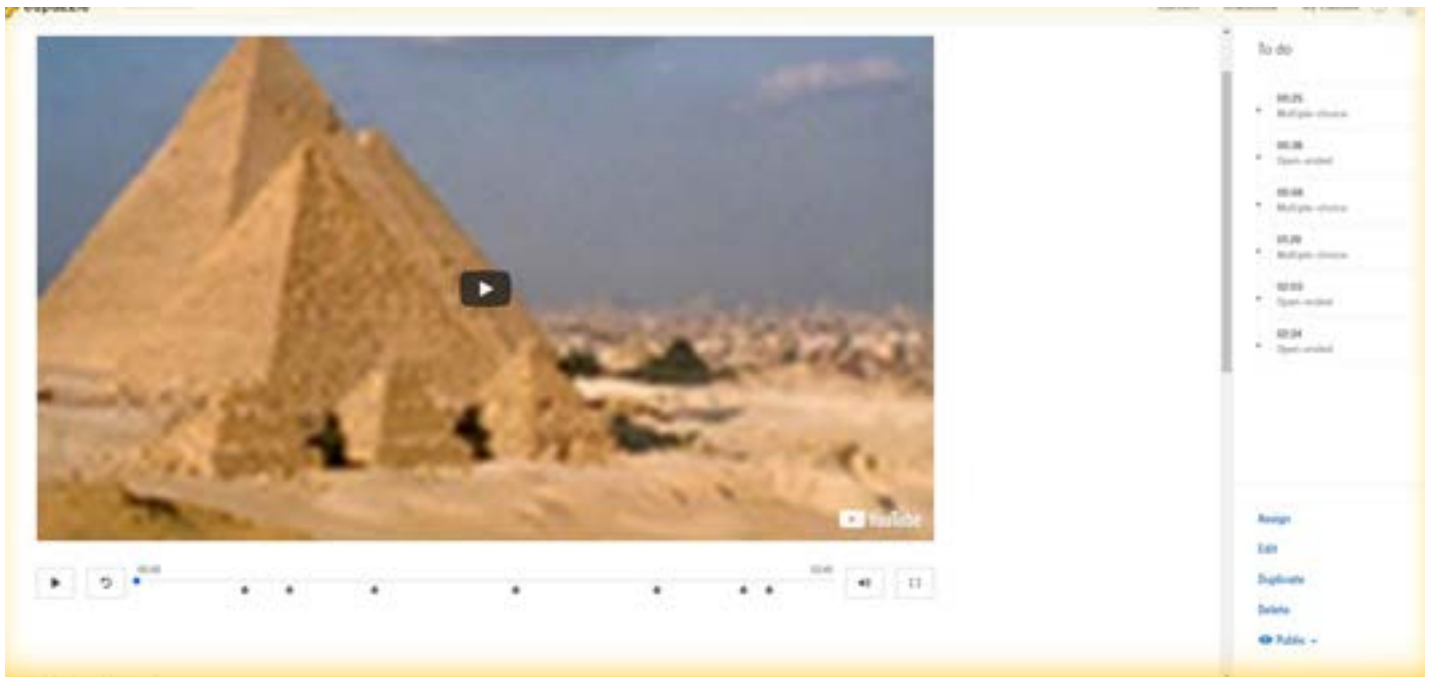
Tema lecției: Mari orașe europene

Descriere

Profesorul postează pe Flipgrid un film documentar despre câteva orașe europene. Elevii vizionează și apoi își aleg un oraș. Mai caută informații despre el pe internet. Apoi realizează un videoclip în care descriu orașul ales. Profesorul acordă feedback



Co-funded by
the European Union

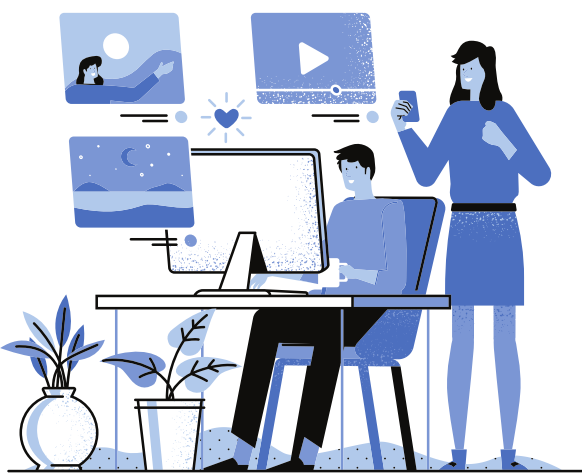


.b)EdPuzzle

Aplicația este utilizată pentru a augmenta materiale video. Pentru a-l încărca pe platformă, se introduce adresa URL. Există și posibilitatea de a selecta materiale video de pe YouTube, direct din aplicație, sau de a încărca un video propriu. Se poate alege un video creat de altcineva și editat apoi în funcție de necesități. După încărcare, materialul poate fi editat decupând și eliminând fragmente din el sau adăugând voce(excepție materialele luate de pe YouTube care nu permit adăugare de voce).

Se pot crea și chestionare prin adăugarea de itemi cu alegere multiplă, itemi cu răspuns deschis sau diferite comentarii sub formă de text sau audio. Profesorul poate crea clase către care va asigna sarcina sau clase deschise care pot fi accesate fără înregistrare prealabilă.

Profesorul vede în aplicație timpul petrecut de elevi pentru a viziona materialul și câte răspunsuri corecte a dat acesta. Aplicația prezintă și un catalog pentru monitorizarea progresului elevului și în care se găsesc rapoartele individuale. Acestea se pot descărca în format CSV.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

1. Disciplina: Geografia României

Clasa : a IV-a

Tema lecției: România, țară Carpato-Danubiano-Pontică

Descriere

Profesorul desfășoară lecția pe platforma EdPuzzle, preluând clasa de pe Google Classroom.

El invită elevii în clasă, trimițând link-ul prin e-mail.

Profesorul transformă un conținut video într-unul interactiv, în aplicația EdPuzzle.

Acest video are inserate pe parcursul derulării întrebări de tip deschis, la care elevii au termen bine stabilit de a răspunde și trimite profesorului materialul rezolvat.

2. Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Vocabularul

Descriere

Profesorul asignează trei fragmente video (unul din filmul „Dacii”, unul din National Geographic și altul din „Amintiri din copilărie”) și plasează aceeași întrebare pentru fiecare fragment, la care elevii vor răspunde: Ce cuvinte sunt necunoscute?. Astfel se realizează diferența între arhaisme, neologisme și regionalisme.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

3. Disciplina: Educație fizică și sport

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Baschet: Structuri de deplasări specifice în pozițiile fundamentale, în apărare și atac

Descriere

Profesorul pregătește un material video instructiv în care inserează întrebări și explicații privind anumite secvențe ale unui joc de baschet. Elevii trebuie să identifice tehnicile de joc, eventuale încălcări ale regulilor, și să răspundă la întrebări.

Elevi cu CES

4. Disciplina: Matematică

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Paralelogramul

Descriere

Profesorul încarcă un material video despre paralelograme. La fiecare secvență în care apare un paralelogram, elevul trebuie să recunoască tipul de paralelogram. De asemenea, trebuie să calculeze perimetrul fiecărei figuri.



Co-funded by
the European Union



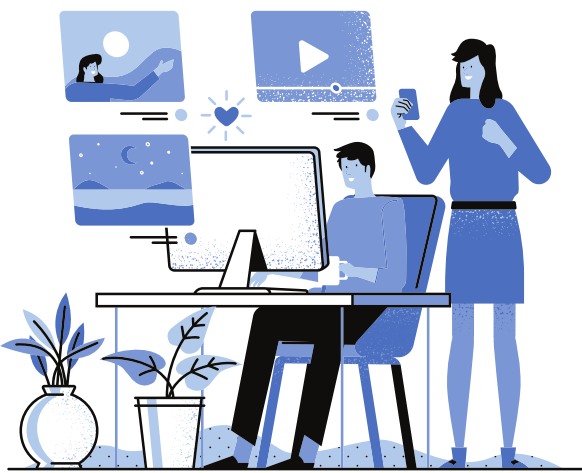


Aquarium
Create a vivid and
relaxing aquarium

Visit website

c)Tayasui Sketches

Acesta este un instrument folosit pentru realizarea de desene digitale. Conține pensule, rotring, culori, opțiuni de transparență, posibilitatea de a înregistra ecranul, etc. Lucrările create au aspect de acuarelă, acrilic, pastelat, etc.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

1 Disciplina: Arte vizuale și abilități practice

Clasa : a IV-a

Tema lecției: Centrul de interes: Câmp cu flori

Descriere

Profesorul pune la dispoziția elevilor, pe Google Classroom tutorial și un film ce prezintă crizanteme realizate realizat în aplicația Tayasui Sketches:

<https://tayasui.com/sketches/tutorials/>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ct-UI9U2mDg>

Sarcina de lucru:

Realizează o creație plastică, în aplicația Tayasui Sketches, în care să reprezinți un câmp cu flori. Lucrarea ta o salvezi și o postezi în grupul clasei, pe Google Classroom.

Atenție!

Tema plastică este CENTRUL DE INTERES.

Îți reamintesc:

Centrul de interes = zona sau zonele din compoziție înspre care privitorul se îndreaptă cu mare atenție.

2.Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a V-a

Tema lecției: Banda desenată

Descriere

Textul suport este basmul „Prâslea cel voinic și merele de aur”. Se formează 5 echipe care să reprezinte momentele subiectului și fiecare echipă realizează trei desene cu dialog. La final desenele se pun în ordine cronologică și se prezintă banda desenată a basmului.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

3.Disciplina: Matematică

Clasa : a VIII-a

Tema lecției: Corpuri geometrice

Descriere

Elevii primesc sarcina următoare:

- a)Să deseneze corpurile geometrice învățate, astfel încât să fie reprezentate și elementele mai importante ale acelor corpuri;
- b)Să deseneze obiecte din mediul înconjurător în care se regăsesc acele corpuri.

Elevi cu CES

4.Disciplina: Biologie

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Viețuitoarele din parc

Descriere

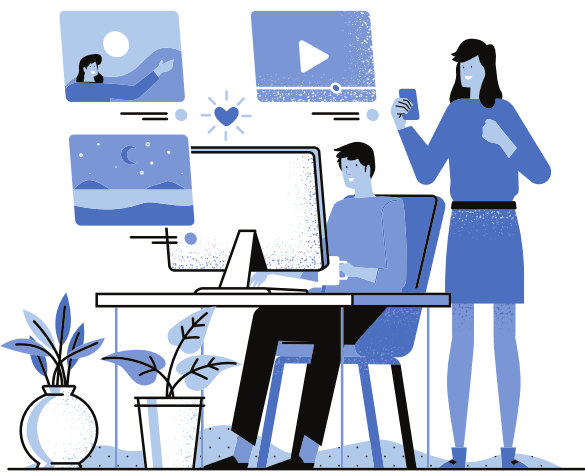
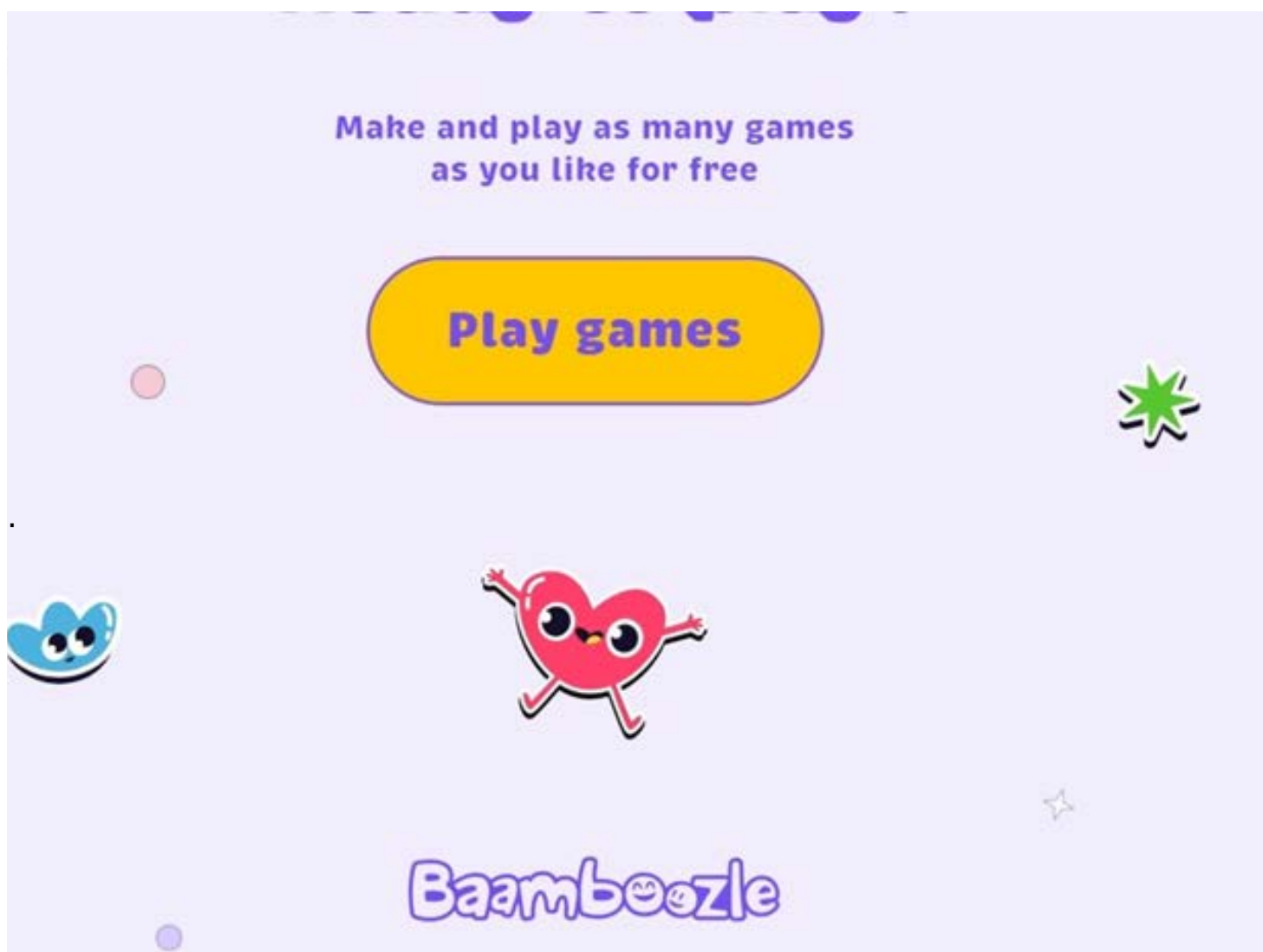
Elevii vor utiliza manualele pentru a vedea imagini cu fauna și flora existente în parcuri. Folosind aplicația, vor desena animalele, păsările, plantele și pomii reprezentați în manual.



Co-funded by
the European Union

d) Bamboozle

Este o platformă care conține peste 1000000 de jocuri educative, foarte potrivită pentru a realiza învățare prin joc. Oricine poate juca sau poate crea jocuri cu această aplicație. Jocurile sunt dinamice, atrăgătoare și antrenante. Se pot organiza competiții, se pot utiliza și individual. Există posibilitatea de a adăuga clase.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

1. Disciplina: Limba și literatura română

Clasa: a IV-a

Tema lecției: Adjectivul

Descriere

Profesorul organizează momentul de captare a atenției folosind un joc creat în aplicația Baamboozle:

<https://www.baamboozle.com/game/319076>

Profesorul organizează momentul de predare a cunoștințelor despre adjectiv, după următoarea schemă, inserată pe Jamboard:

Adjectivul este partea de vorbire care arată însușiri ale substantivelor.

Exemple:

-proprietățile obiectelor: sac greu, sirop dulce

cap mic, pulover ieftin

floare albă, vreme rece

-calitățile fizice și morale: copil slab, om zgârcit

cal tânăr, voinic viteaz

-materia din care e făcut obiectul: ceas metalic,

rădăcină lemnoasă

Poziția adjectivului față de substantiv:

Adjectivul poate sta după substantiv:

fată harnică

Înainte a acestuia:

harnica fată

Adjectivul se acordă cu substantivul determinat în număr și gen:

Exemple:

Spunem: ape cristaline NU ape cristalin

fată frumoasă NU fată frumos

2. Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a V-a (secția maghiară)

Tema lecției: Vocabular

Descriere

Se formează cinci echipe și se verifică înțelegerea diferitelor cuvinte în limba română pe bază de enunț sau desen. Este un joc interactiv amuzant și atractiv care ajută la dezvoltarea vocabularului și pronunția corectă a unor cuvinte.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

3.Disciplina: Matematică

Clasa : a VIII-a

Tema lecției: Probabilități

Descriere

Elevii primesc sarcina să caute pe Bamboozle jocuri în care intervin probabilități și le joacă. Consemnează rezultatele și le prezintă profesorului.

Elevi cu CES

4.Disciplina: Consiliere

Clasa : a V-a

Tema lecției: Educație

Descriere

Elevii trebuie să joace un joc. Trebuie să facă niște alegeri într-o pereche de numere, și apoi să explice alegerea.

<https://www.baamboozle.com/game/739144>



Co-funded by
the European Union

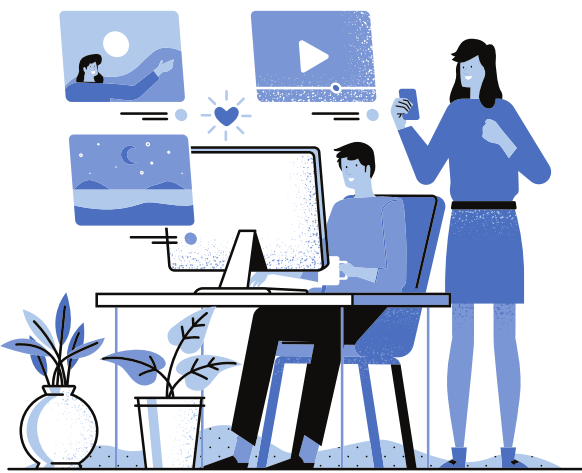
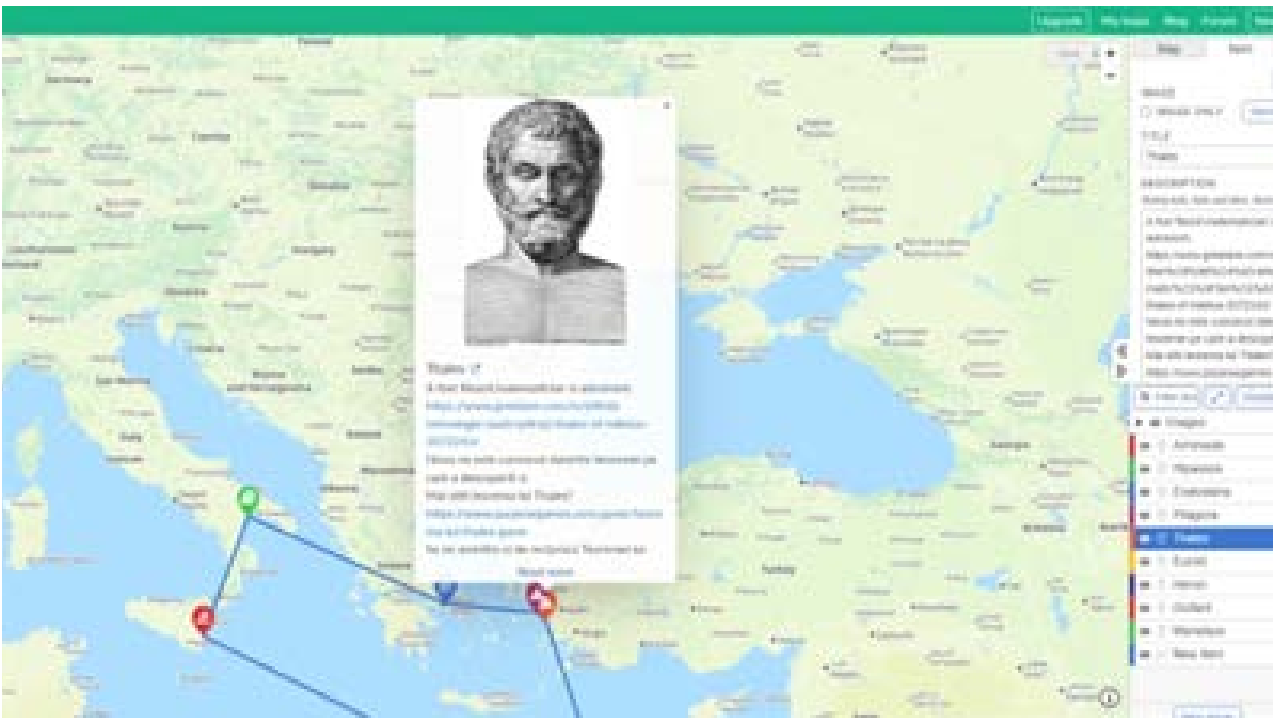


e) MapHub

MapHub este o hartă interactivă în care se pot insera texte, imagini, linkuri, etc. Aplicația permite:

- marcarea punctelor pe hartă;
- marcarea unor zone pe hartă;
- adăugarea de imagini;
- redirecționare către GoogleMaps/

Este utilă în activitățile interdisciplinare și transdisciplinare. Se pot crea trasee tematice îmbogățite cu informații, documentare, articole, etc. Se poate lucra colaborativ pentru completarea hărții. Aceasta se poate descărca în diferite formate.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

1. Disciplina: Geografia României

Clasa: a IV-a

Tema lecției: Organizarea administrativ-teritorială a României

Descriere

Pe parcursul lecției desfășurate în online, profesorul pune la dispoziția elevilor harta administrativă a României. Realizată în aplicația MapHub.

Se fac exerciții de identificare a vecinilor unui județ și de precizare a reședinței județului respectiv.

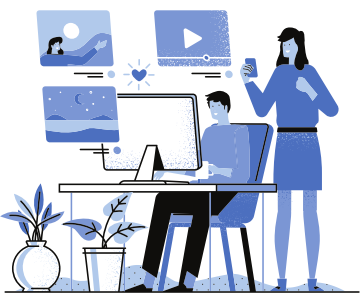
2. Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a VIII-a

Tema lecției: „Baltagul” de Mihail Sadoveanu

Descriere

Elevii realizează harta cu traseul Vitoriei Lipan în căutarea lui Nechifor, punctând opririle și acțiunile importante. De asemenea, notează tradițiile și obiceiurile locurilor care apar în opera literară. Pot personaliza harta cum doresc.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

3. Disciplina: Matematică

Clasa : a VII-a

Tema lecției: Matematicieni din Grecia Antică

Descriere

Profesorul realizează o hartă a matematicienilor din Grecia Antică despre ale căror descoperiri se învață la școală. Pe hartă își găsesc locul Arhimede, Hipassos, Eratostene, Pitagora, Thales, Euclid, Heron, Diofant, Menelaos. La fiecare personaj se inserează linkuri către videoclipuri sau articole biografice. Se inserează de asemenea, linkuri către diferite exerciții, teste care se rezolvă aplicând descoperirile acestora.

Elevi cu CES

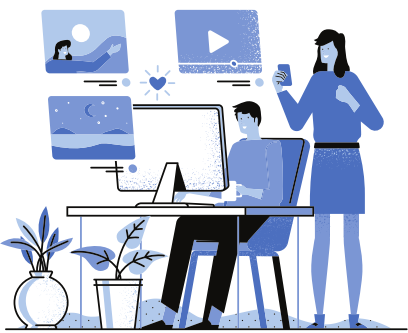
4. Disciplina: Istorie

Clasa : a V-a

Tema lecției: Lumea romană - Orașul și monumentele publice

Descriere

Elevii trebuie să pregătească harta cu monumente renumite din Roma, de pe vremea Imperiului Roman. Vor lucra colaborativ. Cu ajutorul profesorului marchează pe hartă locurile în care se află Colosseumul, Columna lui Traian, Vaticanul, Ruinele forului, Arcul de Triumf, Fontana di Trevi, etc. Apoi caută informații despre obiective și inserează pe hartă linkurile paginilor web. Adaugă și poze cu obiectivele respective.



Co-funded by
the European Union

f) Calameo

Această platformă este destinată publicării de reviste digitale, publicații, cataloage online. Inițial documentul se redactează în Word/PowerPoint, apoi se salvează în format PDF și se încarcă pe platformă. Se setează momentul apariției pe platformă și se distribuie pe diferite grupuri sau rețele. După încărcare, documentul poate fi vizualizat sub formă de revistă online.

Erasmus+  

Schimbare vorb./înlocuirea mării.

Proiect cofinanțat prin Programul Uniunii Europene pentru educație, formare profesională, tineret și sport 2014-2020

Acțiunea cheie 1. Mobilitatea persoanelor în scop educațional.

Acțiunea: Proiecte de mobilitate în domeniile educației, formării și tineretului.

Titlul proiectului: Competențe noi, pentru o viață europeană

Cod contract: 2014-1-RD-001-001375

Beneficiar: Școala Gimnazială „Ion Creangă” Jucu Mare

 **vegetables** = legume

 **cream** = smântână

 **butter** = unt

 **eggs** = ou(ă)

 **omelette** = omletă

 **pasta** = paste

 **cheese** = ouă

 **potatoes** = cartofi



Competențe noi, pentru o viață europeană

Erasmus+  

Schimbare vorb./înlocuirea mării.

Proiect cofinanțat prin Programul Uniunii Europene pentru educație, formare profesională, tineret și sport 2014-2020

Acțiunea cheie 1. Mobilitatea persoanelor în scop educațional.

Acțiunea: Proiecte de mobilitate în domeniile educației, formării și tineretului.

Titlul proiectului: Competențe noi, pentru o viață europeană

Cod contract: 2014-1-RD-001-001375

Beneficiar: Școala Gimnazială „Ion Creangă” Jucu Mare

 **mashed potatoes** = piure de cartofi

 **french fries** = cartofi prăjiți

 **cheese** = brânză

 **yogurt** = iaurt

Sweets = dulciuri

 **biscuits, crackers** = biscuiți

 **cookies** = fărseciuri

 **cake** = prăjitură

 **pie** = plăcintă



Competențe noi, pentru o viață europeană



Exemple de utilizare la clasă

1. Disciplina: Activitate interdisciplinară

Clasa: a IV-a

Tema lecției: Revista BUCURIILE TOAMNEI

Descriere

Profesorul anunță elevii că în următoarele 2 săptămâni vor realiza Revista BUCURIILE TOAMNEI.

Se prezintă elementele pe care le va cuprinde revista și fiecare elev își alege domeniul la care va lucra.

Realizează ulterior o resursă și apoi încarcă documentul pe Calameo, pentru realizarea Revistei BUCURIILE TOAMNEI :

- Lunile de toamnă – caracteristici
- Semnele toamnei – schimbările din natură
- Activitățile copiilor toamna
- Activitățile oamenilor toamna
- Flori de toamnă
- Fructe de toamnă
- Rețete de conserve din legume și fructe de toamnă
- Sărbători de toamnă

2. Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a VIII-a

Tema lecției: Ultima lecție

Descriere

Se realizează o revistă cu amintiri din anii de gimnaziu la ora de Limba și Literatura Română (fotografii, proiecte, teste corectate, bilețele...). Se adaugă mesaje motivaționale de la părinți și profesori. Elevilor le place să revadă momente speciale din timpul orelor și rămâne o amintire plăcută.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

13. Disciplina: Matematică

Clasa : a VIII-a

Tema lecției: Teste Evaluarea Națională

Descriere

Elevii primesc la temă rezolvarea unui test de pregătire pentru Evaluarea Națională. Subiectul și baremul sunt publicate sub forma unei reviste. Elevii rezolvă și verifică rezolvarea cu ajutorul baremului.

Elevi cu CES

4. Disciplina: Consiliere și dezvoltare personală

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Popas în lumea emoțiilor

Descriere

Elevii răsfoiesc revista online care ilustrează fețe ce exprimă diferite stări și sentimente. La fiecare figură sunt descrise stările respective. Apoi profesorul le cere să exprime cu mimica feței, stările care erau prezentate în revistă.



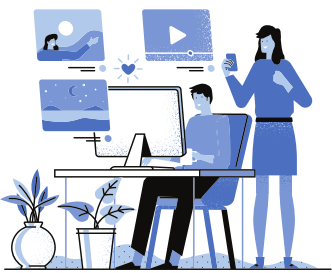
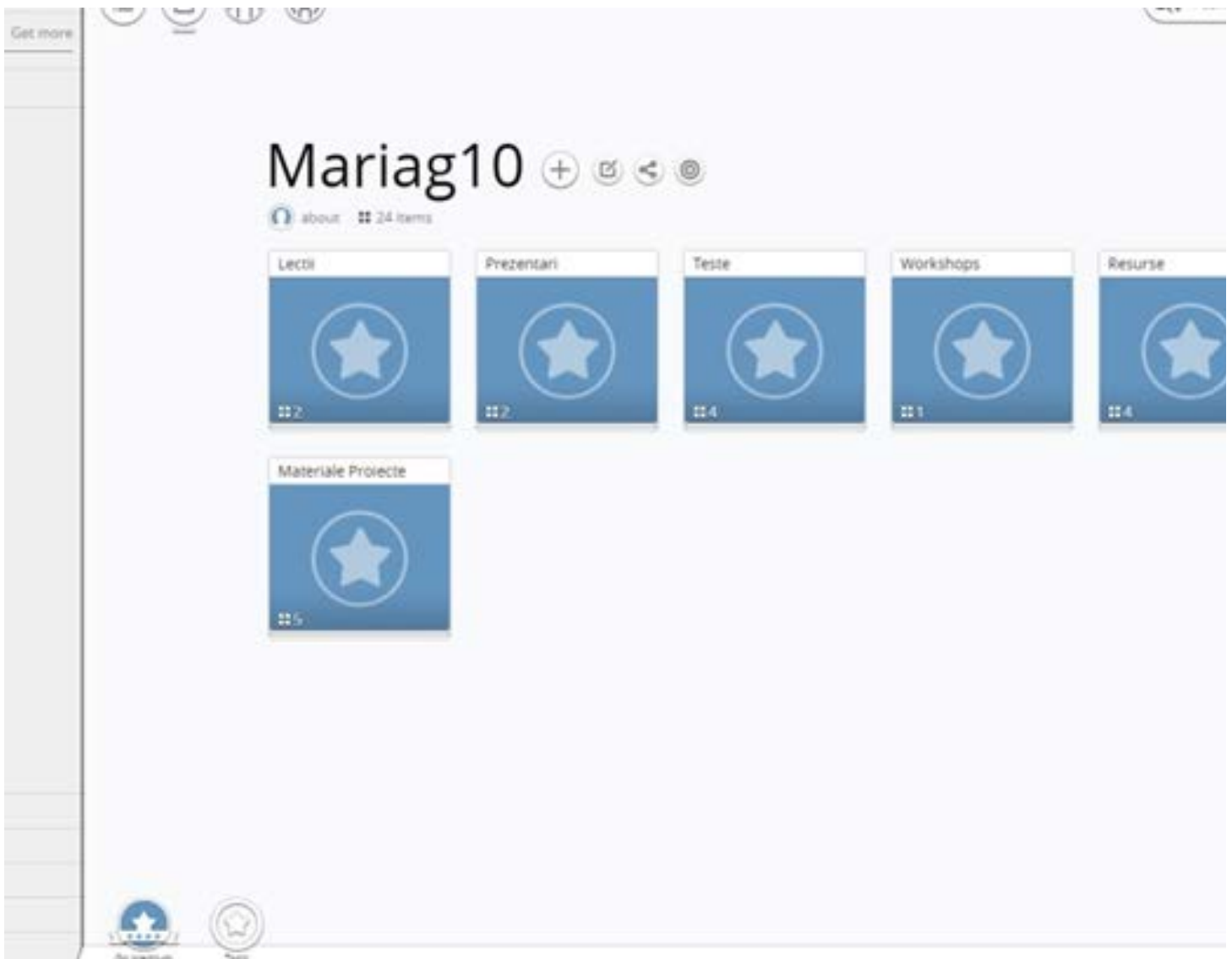
Co-funded by
the European Union

g) Pearltrees

Pearltrees este o bibliotecă virtuală în care se pot păstra diferite tipuri de resurse: texte, imagini, linkuri, fișiere, GIF-uri, etc.. Acestea pot fi organizate în foldere și pot fi accesate permanent de pe diferite device-uri: . Se poate utiliza și colecția altei persoane.

Există extensia WebClipper cu ajutorul căreia orice pagină web poate fi inserată în colecție.

În secțiunea Related Collections se pot accesa colecții similare. Se pot crea colecții comune în grupuri private.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

1. Disciplina: Geografia României

Clasa: a IV-a

Tema lecției: Delta Dunării

Descriere

Profesorul propune elevilor o excursie virtuală:

Cu ajutorul aplicației Google Maps încep excursia pornind din Tulcea, oraș atestat documentar din anul 1506, iar ca obiective turistice avem Catedrala Episcopală Sfântului Ierarh Nicolae, Moscheea Azizăie, descriu peisajele, așezarea, urmează cursul Dunării, observă Delta Dunării, vizitează Muzeul Ecoturistic „Delta Dunării”. Întâlnesc peisaje extraordinare, observă rezervatia naturală, bogăția de plante și animale. Vizitează și orașul Sulina, port fluvial și maritim. Introduce linkurile în colecția Pearltrees, creată în prealabil.

Elevii realizează ulterior o resursă și apoi încarcă documentul sau postează linkul în portofoliul virtual.

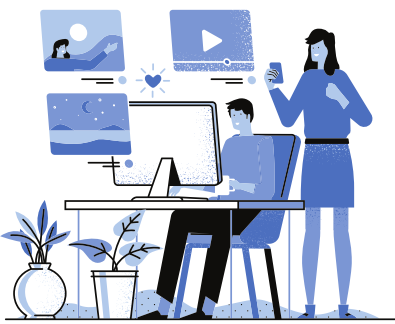
2. Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Caracterizarea personajului literar

Descriere

Se salvează diferite marcaje care conțin cuvinte-cheie despre caracterizarea personajului literar. Acestea permit elevului să acceseze informații despre caracterizarea directă, caracterizarea indirectă (acțiuni, conflicte), autocaracterizare. Introduce linkurile către informațiile găsite, în Pearltrees. Elevul poate găsi și postări ale altor internați ceea ce îi va îmbogăți explorarea. Necesită o mare atenție din partea profesorului pentru siguranța navigării.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

3.Disciplina: Matematică

Clasa : a VIII-a

Tema lecției: Resurse Evaluare Națională

Descriere

Elevii își creează o colecție care conține resurse pentru pregătirea examenului de evaluare. Colecția va conține pagini web cu teste, pagini web cu resurse teoretice, pagini web cu materiale video, etc.

Elevi cu CES

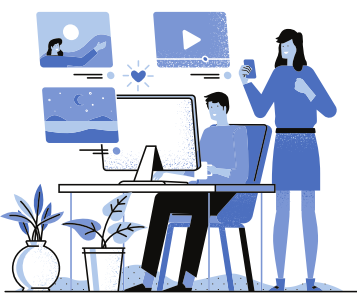
4.Disciplina: Educație muzicală

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Dansuri populare

Descriere

Elevii primesc sarcina să caute pe YouTube videoclipuri cu dansuri populare și să realizeze -o colecție Pearltrees pe această temă.



Co-funded by
the European Union

h) Screencast-O-Matic

Instrumentul se utilizează pentru a crea înregistrări video. Există următoarele opțiuni:

Înregistrarea ecranului, editarea înregistrărilor, realizarea de capturi, adăugarea de adnotări, , etc. Înregistrările pot fi salvate ca fișiere video, pot fi partajate prin distribuirea linkurilor.

Recording #5

Created: Aug 24 2020



Notes

Add Note



Exemple de utilizare la clasă

1. Disciplina: Teatru școlar- disciplină opțională

Clasa: a IV-a

Tema lecției: La școală cu animalele necuvântătoare- scenetă

1.

Descriere

Profesorul prezintă elevilor o scenetă cu titlul Școala animalelor.

Elevii își aleg rolurile și se pune în scenă piesa de teatru. Jocul de rol se desfășoară online.

Profesorul realizează un film-surpriză în aplicația Screencast-O-Matic, pe care îl vizionează împreună cu elevii, online.

Postează pe Google Classroom linkul filmului, pentru a putea fi urmărit de elevi și asincron.

2. Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Carte versus computer

Descriere

Elevii, împărțiți în două grupe, prezintă avantajele și dezavantajele cărții și ale computerului. Grupa care susține utilizarea computerului în defavoarea cărții face o prezentare a oportunităților pe care le oferă mediul virtual, folosind această aplicație.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

3. Disciplina: Geografie

Clasa : a VII-a

Tema lecției: Proiect interdisciplinar

Descriere

Se organizează o excursie în județ. Elevii filmează elemente de relief, floră și faună. La întoarcere realizează un film cu secvențele filmate, adăugând explicațiile necesare.

Elevi cu CES

4. Disciplina: Istorie

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Proiect-Muzeul Județean Satu Mare

Descriere

Elevii fac o vizită virtuală la muzeul județean și fac poze ale diferitelor obiecte expuse. Descarcă pozele și apoi realizează un videoclip în care prezintă pozele și semnificația lor.



Co-funded by
the European Union

i) Mentimeter

Mentimeter este un instrument frecvent utilizat pentru crearea de sondaje. Se poate utiliza la clasă și pentru evaluări rapide, formative, reflectând nivelul de cunoștințe ale elevului la momentul respectiv. Sondajele sunt ușor de creat, există numeroase șabloane care pot fi utilizate. Sondajele pot fi accesate prin intermediul linkurilor de acces, prin intermediul codului generat în aplicație sau al codului QR. După completarea sondajului, se generează automat fișiere cu rezultatul acestuia.

1.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

1. Disciplina: Istoria românilor

Clasa: a IV-a

Tema lecției: Ce este istoria?

1.

Descriere

Profesorul utilizează aplicația Mentimeter în desfășurarea lecției online, în momentul captării atenției elevilor, printr-un Brainstorming.

Elevii accesează pagina aplicației și vor răspunde pe dispozitivul propriu la ce se gândesc atunci când aud cuvântul ISTORIA.

Răspunsul lor este vizibil pe ecranul ce cuprinde sarcina de lucru.

2. Disciplina: Limba și Literatura Română

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Evaluarea predictivă

Descriere

Această aplicație se poate folosi la sfârșitul fiecărei lecții sau la sfârșit de capitol pentru a primi în timp real răspunsuri despre noțiunile predate.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

3. Disciplina: Matematică

Clasa : a V-a

Tema lecției: Compararea numerelor raționale

Descriere

Profesorul creează o prezentare în care elevii au de comparat perechi de numere raționale.

Exemple

Care număr este mai mare? 12,38 sau 12,6?
sau ?

Elevii aleg variantele corecte. Profesorul are o imagine în legătură cu modul în care elevii au înțeles lecția.

4. Disciplina: Educație tehnologică

Clasa: a - VII a

Tema lecției: Rețele de utilități

Descriere

Profesorul creează prezentarea care conține o întrebare (Ex: Care sunt rețelele de utilități din orașul nostru?), apoi alege modul în care să fie afișate răspunsurile elevilor

-Copiii intră pe menti.com și introduc codul de 7 cifre generat atunci când s-a creat prezentarea (le este comunicat la oră);

-Copiii răspund la întrebare, iar profesorul vede în timp real răspunsurile lor;

-Profesorul partajează ecranul ca să vadă toată clasa ce răspunsuri s-au primit.

Elevi cu CES

5. Disciplina: Consiliere și dezvoltare personală

Clasa : a VI-a

Tema lecției: Ce iau cu mine: Calități personale

Descriere

Profesorul creează câte un sondaj cu răspuns deschis pentru fiecare elev, în care solicită ca toți colegii elevului să menționeze câte o calitate a acestuia.



Co-funded by
the European Union

Toate instrumentele web de mai sus, pot fi utilizate la toate disciplinele intr-o masura mai mare sau mai mica. O clasificare a lor pe domenii de invatare, ar putea fi urmatoarea:

Domenii de învățare					
LIMBĂ ȘI COMUNICARE		OM ȘI SOCIETATE		ARTE	
Explain everything	Mypencil. app	Explain everything	Openboard	Openboard	Canva
White board.fi	Canva	Canva	Genially	Livresq	Tayasui Sketches
Genially	Livresq	Livresq	Livework sheets	Edpuzzle	Flipgrid
Wizer.me	Learning apps	Quizizz	Learning apps	Screencast -O-Matic	Padlet
Google Forms	Flipgrid	Edpuzzle	MapHub	EDUCAȚIE FIZICĂ ȘI SPORT	
Edpuzzle	Calameo	Calameo	Bamboozle	Canva	Flipgrid
Screencast -O-Matic	Menti meter	Screencast -O-Matic	Menti meter	Screencast -O-Matic	Padlet



Co-funded by
the European Union

Concluzii

Instrumentele și aplicațiile care pot fi accesate cu ușurință atât de către profesori cât și de către elevi, pot facilita îmbunătățirea calitativă a procesului de educație online.

Dezvoltarea tehnologiei permite acum realizarea unor demersuri educaționale care înainte cu ceva timp, nici nu puteau să fie bănuite.

Bibliografie

<https://digitalskills.edukopro.com/wp-content/uploads/2022/08/Romanian-Digiskills-Booklet-of-selected-Practices.pdf>

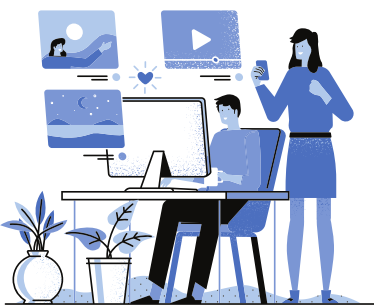
<https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20V-a/Istorie/Uy5DLiBHUIVQIEVESVRP6/>

Imagini

<https://in.pinterest.com/nanoo962016/%D8%AA%D8%B5%D8%A7%D9%85%D9%8A%D9%85->

[%D9%84%D9%84%D9%81%D9%88%D8%AA%D9%88%D8%B4%D9%88%D8%A8/](https://in.pinterest.com/nanoo962016/%D8%AA%D9%88%D8%B4%D9%88%D8%A8/)

https://pngtree.com/freepng/hand-drawn-cartoon-thinking-light-bulb-gradient-illustration_5368197.html



Co-funded by
the European Union

Motivarea elevilor (prin portofoliul digital)

Partener:

BETTER
FUTURE

În lumea digitalizată de astăzi, există puține scuze pentru ca elevii să nu fie motivați. Cu o gamă largă de resurse și instrumente online la îndemână, este mai ușor pentru elevi să-și prezinte învățarea și realizările. Deci, cum pot profesorii să folosească acest lucru în avantajul lor?

O modalitate este de a încorpora portofolii digitale în sala de clasă. Un portofoliu digital este o colecție online a lucrărilor unui elev pe care o puteți folosi pentru a urmări progresul și a măsura rezultatele în timp. Portofoliile digitale nu numai că îi motivează pe elevi, oferindu-le o modalitate tangibilă de a-și vedea progresul, dar le permit și profesorilor să ofere feedback și sfaturi mai ușor (Freire, 2006).

Teoria motivației

Înțelegerea teoriei motivației poate ajuta profesorii să creeze experiențe de învățare captivante și motivante pentru elevii lor. Una dintre cele mai cunoscute teorii ale motivației este Teoria Autodeterminării (SDT), care presupune că motivația este influențată de trei nevoi psihologice: autonomie, competență și relație. Abordând aceste nevoi, profesorii pot crea un mediu care încurajează motivația intrinsecă, conducând la elevi mai implicați și mai entuziaști (Leal, Miranda & Carmo, 2013).

Autonomie: Oferiți elevilor opțiuni și control asupra învățării lor pentru a încuraja sentimentul de proprietate și responsabilitate personală.

Competență: Oferă sarcini provocatoare, dar realizabile, care să permită elevilor să-și dezvolte abilitățile și să experimenteze un sentiment de stăpânire.

Relații: Încurajează un sentiment de apartenență și conexiune prin construirea de relații pozitive și promovarea colaborării elevilor.



Co-funded by
the European Union

Încorporarea portofoliilor digitale

Stabiliți obiective clare de la început. Înainte de a utiliza portofoliile digitale cu elevii dvs., este esențial să stabiliți câteva reguli de bază și să trasați obiective clare. Ce sperați să realizați prin încorporarea portofoliilor digitale în sala de clasă? Vreți ca elevii dumneavoastră să le folosească ca instrument de reflecție? O modalitate de a-și prezenta cele mai bune lucrări? Sau pur și simplu ca instrument de urmărire a progresului în timp? Odată ce v-ați hotărât cu privire la scopul portofoliilor, comunicați-le în mod clar elevilor, astfel încât să știe ce se așteaptă de la ei.

Asigurați-vă că structurați cu atenție lucrările elevilor. Când pregătiți articole pentru portofoliul unui elev, aveți grijă și includeți numai elemente pentru a-l ajuta să-și atingă obiectivele. Dacă scopul portofoliului este ca elevii să reflecteze asupra progresului lor, atunci alegeți elemente care prezintă punctele forte și domeniile de îmbunătățire. Pe de altă parte, dacă se pune accentul pe evidențierea performanțelor elevilor, includeți doar elemente care își arată cele mai bune lucrări.

Încurajați reflecția regulată O parte din puterea utilizării portofoliilor digitale este că acestea oferă elevilor o modalitate de a-și urmări progresul în timp. Ca atare, este esențial să încurajăm elevii să reflecteze asupra muncii lor în mod regulat. Puteți face acest lucru în mai multe moduri, cum ar fi scrierea reflecțiilor sau discuții de grup despre ceea ce văd în portofoliile lor. Alocați timp pentru reflecție regulată, veți ajuta să vă asigurați că elevii obțin cele mai multe rezultate din utilizarea portofoliilor digitale în sala de clasă (Freire, 2006).



Co-funded by
the European Union



Activitate practică:

Utilizarea Nearpod pentru prezentări interactive și evaluare

Nearpod este un instrument interactiv de prezentare și evaluare care le permite profesorilor să creeze lecții captivante și să monitorizeze progresul elevilor în timp real.

Profesorii pot adăuga elemente interactive precum chestionare, sondaje și excursii virtuale la prezentările lor, oferind elevilor o experiență de învățare mai dinamică și mai captivantă. Nearpod poate fi folosit pe diferite subiecte și este deosebit de util pentru promovarea motivației și colaborării într-un mediu de învățare online.



Co-funded by
the European Union

Ponturi pentru motivarea studenților într-un mediu de învățare online:

1. Asigurați-vă că elevii dvs. au un spațiu de lucru desemnat, care este liniștit și fără distrageri.
2. Stabiliți așteptări și reguli clare de conduită în timpul sesiunilor online.
3. Încurajați elevii să ia pauze după cum este necesar, dar și stabiliți limite pentru timpul petrecut pe ecran.
4. Profitați de instrumentele tehnologice, cum ar fi platformele de învățare colaborativă și funcțiile de feedback în timp real.
5. Stimulați un sentiment de comunitate prin organizarea de activități de grup și încurajarea interacțiunilor elevilor.
6. Fiți flexibil cu termenele limită și sarcinile și înțelegeți circumstanțele atenuante.
7. Recompensați efortul și progresul, chiar dacă nu este perfect.
8. Luați legătura cu elevii dvs. în mod regulat pentru a vedea progresul lor academic și emoțional.
9. Căutați ajutor profesional dacă dvs. sau elevii dvs. aveți nevoie de ajutor pentru a face față provocărilor de învățare online.



Co-funded by
the European Union

Exemple specifice subiectului/materiei pentru motivarea elevilor

Știință: Utilizați laboratoare virtuale și simulări pentru a implica elevii în experimente și investigații practice, chiar și atunci când nu pot fi fizic în sala de clasă.

Matematică: Încorporați instrumente digitale precum Desmos sau GeoGebra pentru a crea activități interactive și vizualizări care îi ajută pe elevi să înțeleagă mai bine conceptele abstracte.

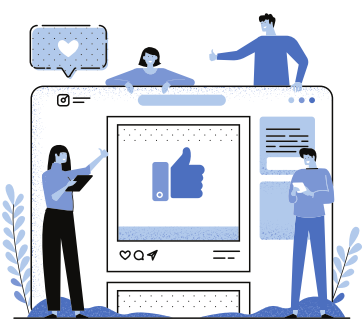
Istorie: Încurajați elevii să exploreze sursele primare și arhivele istorice online, stimulând gândirea critică și învățarea bazată pe investigație.

Arte lingvistice: Folosiți instrumente digitale de povestire precum Storybird sau Book Creator pentru a le permite elevilor să scrie, să ilustreze și să împărtășească poveștile lor cu colegii lor.

Limbi străine: Folosiți aplicații de învățare a limbilor străine precum Duolingo sau Memrise pentru a crea concurență prietenoasă și pentru a oferi feedback imediat pentru a ajuta elevii să-și îmbunătățească abilitățile lingvistice.

Concluzie

Trecerea la învățarea online a fost o provocare pentru toți cei implicați, dar menținerea motivației elevilor la un nivel ridicat în aceste vremuri de încercare este esențială. Înțelegând teoria motivației și încorporând portofolii digitale și instrumente captivante precum Nearpod, puteți crea un mediu de învățare care să susțină și să-i ajute pe elevi să reușească din punct de vedere academic și emoțional. Nu uitați să luați în considerare exemple specifice disciplinei și să oferiți îndrumări clare pentru elevii dvs. în mediul de învățare online.



Co-funded by
the European Union

Partener:

SMART IDEA

Activități colaborative pentru implicarea părinților

Conform Asociației Naționale a Părinților-Profesori, „Cercetarile arată că atunci când familiile și școlile lucrează împreună pentru a sprijini învățarea, copiii tind să se descurce mai bine la școală, să rămână mai mult timp și să le placă mai mult școala”.

Modulul „Activități colaborative pentru implicarea părinților” își propune să ofere părinților abilitățile și cunoștințele necesare pentru a participa eficient la educația copiilor lor. Modulul acoperă diverse subiecte, inclusiv comunicarea părinte-profesor, lucrul cu profesorii pentru a sprijini învățarea copilului dumneavoastră și modalități de a susține nevoile copilului dumneavoastră la școală. Putem crea un mediu de învățare mai eficient prin întărirea parteneriatului dintre părinți, educatori și elevi.

Comunicarea părinte-profesor

Unul dintre cele mai importante aspecte ale implicării părinților este menținerea unei comunicări deschise cu profesorii copilului dumneavoastră. Prin stabilirea și menținerea canalelor obișnuite de comunicare, fie că este vorba de întâlniri față în față, apeluri telefonice, e-mailuri sau mesaje text, puteți fi la curent cu progresul copilului și puteți identifica orice domenii în care ar putea avea nevoie de sprijin suplimentar.

Mai mult, cercetările au arătat că implicarea părinților poate avea un impact pozitiv asupra rezultatelor școlare ale elevilor, așa că este esențial să vă asigurați că comunicați în mod regulat cu profesorii copilului dumneavoastră despre progresul lor.



Co-funded by
the European Union

Colaborarea cu profesorii pentru a sprijini învățarea copilului dumneavoastră

Pe lângă comunicarea regulată, puteți sprijini învățarea copilului dumneavoastră lucrând cu profesorii lor. Acest lucru ar putea implica participarea la ședințe părinți-profesori, voluntariat în sala de clasă a copilului dumneavoastră sau participarea la activități școlare.

Lucrul în colaborare cu profesorii nu numai că vă va ajuta să înțelegeți mai bine modul în care copilul dumneavoastră progresează din punct de vedere academic, ci vă va permite și să le oferiți sprijin suplimentar acasă. În plus, atunci când vă asumați un rol activ în educația copilului dvs., îi transmiteți mesajul că succesul lor este esențial pentru dvs., ceea ce îl poate motiva să facă tot ce poate la școală.

Modalități de a susține nevoile copilului dumneavoastră la școală

În calitate de părinte, sunteți cel mai bun susținător al copilului dvs., așa că trebuie să știți cum să comunicați eficient nevoile lor profesorilor și altor membri ai școlii.

Dacă simțiți că copilul dumneavoastră nu primește sprijinul de care are nevoie la școală, există câteva lucruri pe care le puteți face: mai întâi, încercați să vă întâlniți cu profesorul (profesorii) pentru a discuta preocupările dvs.; dacă asta nu rezolvă problema, contactați directorul școlii; în cele din urmă, dacă tot nu simțiți că copilul dvs. primește sprijinul de care are nevoie de la școală, puteți contacta forurile superioare.

Amintiți-vă: este esențial să fiți politicos și respectuos atunci când susțineți copilul - comportamentul agresiv sau de confruntare nu va face decât să vă împiedice eforturile.



Co-funded by
the European Union

Instrumente pentru a participa la educarea copilului și nevoile educaționale ale acestuia

Wizer și Canva sunt instrumente care îi ajută pe părinți să găsească șabloane de învățare. Cu aceste instrumente, puteți căuta lucruri precum „fișe de matematică” sau „activități de ortografie” pentru a găsi șabloane gata făcute pe care le puteți folosi cu copilul dumneavoastră.

Gamificarea este o modalitate excelentă de a implica părinții în educația copilului lor (Antonaci, Klemke & Specht, 2019; Park & Kim, 2021). Există multe instrumente disponibile care le permit părinților să se joace cu copiii lor pentru a le susține învățarea. Quizizz, Kahoot, Baamboozle, Plickers și Genial.ly sunt toate opțiuni excelente pentru jocurile bazate pe chestionare pe care le pot juca părinții cu copiii lor. Jigsaw și Blended Play sunt instrumente suplimentare care pot fi jucate online sau în clasă.

Google Drive este o modalitate excelentă pentru părinți de a rămâne implicați în educația copilului, monitorizându-le notele, temele, documentele și temele. Cu Google Drive, părinții pot vedea tot ce lucrează copilul lor și îi pot ajuta să rămână organizați și pe drumul cel bun.

Depășirea punctelor slabe în cooperarea profesor-părinte

Abordarea potențialelor deficiențe în comunicare și colaborare este esențială pentru a consolida cooperarea profesor-părinte. Un astfel de domeniu de îmbunătățire ar putea fi necesitatea unor linii directoare clare de comunicare între părinți și profesori. Pentru a remedia acest lucru, școlile pot stabili protocoale de comunicare clare, inclusiv metodele preferate de comunicare, așteptările privind timpul de răspuns și liniile directoare pentru partajarea informațiilor sensibile.

Un alt domeniu de îmbunătățire a cooperării profesor-părinte ar putea fi barierele culturale sau lingvistice care împiedică comunicarea eficientă. Școlile pot aborda acest lucru oferind servicii de traducere, oferind cursuri de sensibilitate culturală pentru profesori și organizând evenimente care sărbătoresc diversitatea comunității școlare.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare în clasă

Canva Flashcards

Subiect: Vocabular

Clasa: 1-4

Tema lecției: Orice subiect de la substantive simple la profesii în societate

Descriere

Flashcard-urile sunt un instrument excelent pentru predarea cuvintelor de vocabular. Iată câteva sfaturi pentru utilizarea lor eficientă:

1. Alegeți un set de cuvinte pe care doriți să vă concentrați. Aceasta ar putea fi o listă de cuvinte cu care copilul tău se luptă sau cuvinte noi pe care vrei să le introduci.
2. Scrieți fiecare cuvânt pe cardul său pe Canva.com. De asemenea, puteți scrie definiția cuvântului pe spatele cardului.
3. Alegeți un indiciu vizual pentru fiecare cuvânt care să-l ajute pe copilul dumneavoastră să-și amintească sensul cuvântului. Aceasta poate fi o imagine, un simbol sau chiar un simplu desen.
4. Prezentați-le copilului dumneavoastră individual cuvintele și cereți-i să vă spună sensul cuvântului. Pe măsură ce identifică mai bine cuvintele, puteți crește dificultatea prezentând mai multe cuvinte și punându-l să aleagă cuvântul corect.
5. Examinați în mod regulat cuvintele împreună cu copilul dumneavoastră pentru a vă asigura că și le amintește. Puteți face acest lucru rezervând timp în fiecare zi pentru a revizui cardurile sau pentru a le încorpora în jocuri și activități.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare în clasă



Exemple de utilizare în clasă

Materie: Științe

Clasa: a 5-a

Tema lecției: Planetele

Descriere

La fel ca și cu jetoanele de vocabular, părinții pot lua exemple de jetoane de pe Canva.com, cum ar fi planetele. Ele pot avea două fețe, dezvăluind numele atunci când sunt ghicite, sau unilaterale ca exercițiu de memorie. Aceste carduri pot fi personalizate și utilizate în multe moduri diferite, în funcție de nevoile copilului. Această activitate nu este făcută pentru a preda sau a studia un subiect complex, ci pentru a avea o experiență captivantă pentru a conecta părintele cu experiența de învățare a copilului lui.



Co-funded by
the European Union

Stabilirea regulilor de comunicare

Pentru a asigura o comunicare bună între părinți și profesori, este esențial să se stabilească reguli de comunicare clare și ușor de urmat. Iată câteva exemple:

Comunicați în mod regulat: ar trebui să configurați o rutină pentru comunicare, cum ar fi buletine informative lunare, actualizări săptămânale sau mesaje zilnice, în funcție de nevoile comunității dvs. școlare.

Fiți proactiv: profesorii ar trebui să contacteze părinții înainte de a apărea probleme, oferind actualizări despre progresul copilului lor și discutând potențialele preocupări.

Respectați confidențialitatea: atât părinții, cât și profesorii ar trebui să fie atenți la preocupările legate de confidențialitate atunci când distribuie informații despre elevi. Vă rugăm să împărtășiți doar detaliile necesare și să evitați discutarea problemelor sensibile în forumuri publice sau chat-uri de grup.

Rămâneți profesionist: mențineți un ton profesional în toate comunicările, evitând bârfele sau comentariile derogatorii despre elevi, alți părinți sau personalul școlii.

Fiți deschis la feedback: încurajați un dialog deschis în care părinții și profesorii își pot împărtăși preocupările și sugestiile de îmbunătățire.

Concluzie:

Importanța activităților de colaborare pentru implicarea părinților în educația copiilor lor nu poate fi subestimată – cercetările au arătat că atunci când familiile și școlile lucrează împreună pentru a sprijini învățarea, copiii tind să se descurce mai bine în școală, în general.

Pentru a-i ajuta pe părinți să se simtă mai încrezători în susținerea educației copiilor lor, modulul acoperă diverse subiecte, inclusiv comunicarea părinte-profesor, lucrul cu profesorii pentru a sprijini copilul și modalități de a-l susține la școală. Putem crea un mediu de învățare mai eficient prin întărirea parteneriatului dintre părinți, profesori și elevi.



Co-funded by
the European Union

Greșeli comune în educația online

Partener:

ADNAN

Când a izbucnit pandemia, administratorii, profesorii și elevii au fost nevoiți să se adapteze unor situații la care nu s-ar fi putut aștepta niciodată. Acum că multe țări au revenit la sălile de clasă față în față sau hibrid, este timpul să reflectăm la ceea ce am învățat despre trecerea la învățarea online.

Transferul de la o clasă față în față la o clasă online a fost o provocare semnificativă pentru unii profesori. Cum pot fi siguri că elevii lor se adaptează la munca necesară într-un mediu în care nu îi pot vedea?

Ce schimbări ar trebui să facă în planurile lor de lecție? Și cum pot profesorii și elevii, inclusiv cei cu CES, să ajungă la serviciile de sprijin de care au nevoie?

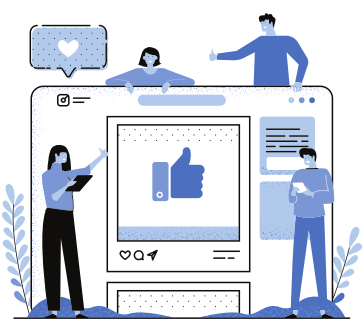
Pentru a oferi elevilor o educație online mai calificată, unele greșeli comune care au apărut în timpul procesului de educație online ar trebui evitate de către profesori.



Co-funded by
the European Union

Definirea unor greșeli comune în domeniul literaturii

- **Susținerea de prelegeri lungi:** Având în vedere că avem mai puține șanse de a verifica elevii la cursurile online, nu este logic să susținem prelegeri lungi. Timpul de curs nu ar trebui să depășească zece minute și, în mod ideal, mai scurt; De ce? Multe tipuri de cercetări au arătat că elevii nu vor mai privi și își vor pierde interesul dacă acest timp este prea lung.
- **Neadoptarea unei abordări centrate pe elev:** dacă abordarea centrată pe elev nu este aplicată în timpul orei online, singurul accent este pe profesor. Elevii sunt singuri și deconectați unul de celălalt. În consecință, elevii pot deveni dezinteresați, neconcentrați și pot rata oportunitățile de descoperire în colaborare. În ciuda naturii centrate pe profesori a predării online, numeroase instrumente web permit crearea de medii pentru lucrul în grup, împărtășirea opiniilor și crearea de materiale.
- **Nu se organizează învățarea în formate multiple:** Fiecare copil are un stil de învățare diferit. Deci, această diferențiere necesită pregătirea pentru diferite nevoi de învățare. Un elev ar putea avea nevoie de mai multe imagini, în timp ce celălalt preferă să învețe din material audio. Alți elevi au nevoie de informații în mai multe formate pentru ca conceptele să capete sens. Chiar și doar pentru o materie, un profesor ar trebui să pregătească diverse materiale precum imagini vizuale, audio, explicații verbale etc. Un alt lucru bun despre educația online este că le permite profesorilor să își pregătească materialele ușor și rapid.
- **Nedezvoltarea unor strategii, inclusiv elevilor cu CES:** Predarea educației speciale online poate fi o provocare. Este nevoie de un program personalizat care să răspundă nevoilor fiecărui elev, astfel încât să poată învăța și să reușească. Când a început lockdown-ul, profesorii au trebuit să-și adapteze metodele obișnuite de predare la o platformă online pentru a îndeplini cerințele IEP-urilor pentru copii (Programe de educație individualizate). Studiul din confortul de acasă oferă o atmosferă relaxată, sigură și iubitoare. Profesorii trebuie să elaboreze strategii, valorificând tehnologia modernă pentru a îmbogăți experiența online cu instrumente digitale care promovează medii de învățare personalizate.



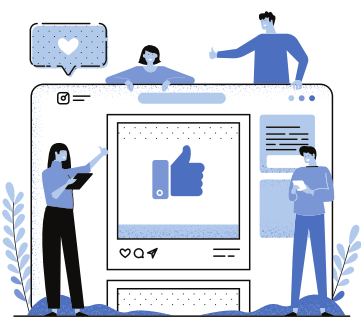
Co-funded by
the European Union

- **Nu se interacționează cu elevii:** Profesorii ar trebui să motiveze elevii în timp ce predau online. Obținerea motivației de a acorda atenție la ceea ce spune profesorul și participarea la activități este mult mai complicată dacă conținutul nu este captivant. De exemplu, cursurile video live pot reprezenta provocări unice pentru cursanții care învață și gândesc în mod neașteptat. Elevii care se confruntă cu concentrarea, gestionarea inputurilor senzoriale sau anxietatea cu privire la vizibilitate ar putea prezenta comportamente care provoacă angajamentul tipic. Acțiuni precum agitarea, oprirea camerelor sau mișcarea în timpul întâlnirilor pot părea dezactivate, dar sunt necesare pentru ca unii să participe la învățare.
- **Distanța dintre profesor și elevi:** Comunicarea este esențială atunci când se lucrează la distanță. Este esențial să verificăm în mod regulat elevii noștri cu privire la nevoile lor și să fim gata să fim flexibili și receptivi la preocupările lor. Dar, în loc să folosiți Whatsapp sau Email-ul ca singura modalitate de a comunica, ați putea aranja ceva timp pentru elevii dvs. după orele online?
- **A fi dezorganizat:** Indiferent dacă este față în față sau online, a fi dezorganizat poate fi o problemă. Deci, managementul timpului este, fără îndoială, una dintre cele mai valoroase abilități pentru un profesor și, o dată cu trecerea la formate de predare hibride și online, devine și mai valoroasă. Noile formate necesită și mai mult timp pentru învățare și adaptare, coordonare și colaborare cu colegii, elevii și părinții, precum și pentru rezolvarea situațiilor neașteptate.
- **Neinformarea elevilor despre pericolele mediului online:** O altă problemă este protejarea elevilor noștri de pericolele mediului online. A avea acces la internet poate fi excelent pentru elevi. Ei pot beneficia de pe urma cercetării disciplinelor școlare, comunicând cu profesorii și prietenii lor și prin jocurile active pe Internet. Internetul oferă informații vaste, dar prezintă riscuri precum conținut neadecvat, hărțuire cibernetică și probleme de drepturi de autor. Profesorii ar trebui să îndrume elevii pe site-uri web adecvate și să interacționeze etic online.



Co-funded by
the European Union

- **Eșecul în a cere ajutor:** Unul dintre cei mai importanți factori atunci când treceți la instruirea online este asigurarea faptului că profesorii înțeleg cum să încorporeze eficient noile tehnologii, instrumente și modele de instruire în planurile lor de lecție. Deși au intenții bune, s-a dezvăluit încă de la începutul educației online în timpul pandemiei că profesorii, din păcate, nu sunt echipați pentru a oferi o educație online calificată, în principal din cauza lipsei de competențe digitale. Greșeala pe care au făcut-o aici profesorii a fost să nu ceară ajutor. Au avut unele probleme de adaptare în timpul procesului, cu excepția celor care erau deja interesați de instrumentele web utilizate în domeniile educației și aveau experiență în proiecte de colaborare în care tehnologia a fost utilizată eficient. Pentru a umple acest gol, au existat o mulțime de seminarii online, proiecte sau platforme noi organizate pentru profesori și, prin urmare, profesorii care sunt atât experimentați, cât și neexperimentați se reunesc în acele întâlniri sau platforme. Dar un profesor ar trebui să simtă mai întâi această nevoie și să nu ezite să obțină ajutor.
- **Ignorarea esteticii și a designului:** Mediul ar trebui să fie viu în timp ce predați online pentru a atrage atenția elevilor. Deși o parte din timp este petrecută pentru planificarea clădirilor școlare și a sălilor de clasă, atât în ceea ce privește cadrul, cât și munca, efortul minor este dedicat „aspectului și simțului” cursurilor online. Numeroși profesori consideră utilitatea o preocupare esențială, dar vizualul un element suplimentar. Această nevoie de planificare vizuală în timpul cursurilor online există în mod fundamental, deoarece majoritatea profesorilor, formatorilor, organizatorilor de cursuri și designerilor nu au o bază în comunicarea vizuală. Dar puterea elementelor vizuale nu trebuie subestimată, deoarece cu cât o intrare este mai vizuală, cu atât este mai probabil să fie recunoscută. Pentru a face acest lucru, folosirea instrumentelor de vizualizare poate fi utilă. Una dintre ele este Canva. Este o platformă de design grafic care permite utilizatorilor să creeze grafică, prezentări, postere și alt conținut vizual pentru rețelele sociale. Poate fi folosit pe web și pe mobil și integrează milioane de imagini, fonturi, șabloane și ilustrații.



Co-funded by
the European Union

- **Folosirea Whatsapp sau Emailing-ul ca unica sursa de comunicare:** Din cauza incompetenței în predarea online, mulți profesori folosesc aplicația Whatsapp pentru a desfășura activități didactice. Este o aplicație gratuită de mesagerie cu multe funcții, cum ar fi mesaje nelimitate, multimedia și chaturi de grup. În special, a permis profesorilor să comunice instantaneu cu elevii lor. Cu toate acestea, după ceva timp, mulți profesori au fost copleșiți de numeroase mesaje care i-au împovărat și iritat, mai ales dacă aveau mai mult de un grup sau grupuri mai mari de 15 elevi. Inundarea cu mesaje, consumul de timp și oboseala ochilor au fost câteva dezavantaje în acest sens.
- **Neadaptarea instrumentelor de evaluare față în față în educația online:** O greșeală comună pe care profesorii o fac atunci când mută instruirea în online este că se așteaptă să poată instrui programele educaționale în mod echitabil așa cum o fac în mod continuu. Prin urmare, trebuie să fie mai precisi în percepția lor despre schimbul de aparate de evaluare față în față, așa cum se află în situații online. Acum că evaluarea este crucială pentru o învățare eficientă, profesorii ar trebui să știe cum să o adapteze la educația online. Există un argument continuu cu privire la faptul dacă evaluarea electronică, în special în cadrul formei utilizate în mod obișnuit de întrebări cu răspunsuri multiple, poate avantaja învățarea profundă. Cu toate acestea, studiile au stabilit că evaluările bine concepute, care numără întrebările cu alegere multiplă, permit evaluarea capacităților cognitive superioare, cum ar fi capacitatea de analiză esențială și capacitatea de investigare.



Co-funded by
the European Union

Câteva strategii pentru a evita aceste greșeli

- **Gestionarea vocii și a tonului:** Nu uitați să vă ajustați intonația. Gestionarea vocii și a tonului sunt esențiale dacă nu doriți să plictisiți copiii. Deși acest lucru este important pentru educația față în față, este o problemă care necesită o atenție suplimentară în educația online. Profesorii trebuie să fie atenți să nu vorbească pe un ton la fel de egal. Se recomandă schimbarea inflexiei și a volumului pentru a menține elevii implicați. Nu fi nerăbdător să „intra în caracter” și să te distrezi puțin; cursanții tăi vor fi atenți, iar lecția ta va fi mai probabil să rămână!
- **Formularea strategiilor de predare:** Pentru profesorii care încep în învățământul la distanță, poate fi dificil să știe ce proceduri de instruire online funcționează cel mai bine sau de unde să înceapă. Educația dvs. ar trebui să fie un amestec de sincron (care se întâmplă în timp real) și asincron (neprogramat și auto-ritm). Educația sincron prin apeluri telefonice, lecții video sau chat-uri în direct permite elevilor să adreseze întrebări și să construiască conexiuni cu profesorul și între ei. Exercițiile asincrone, cum ar fi foile de dialog sau adresele înregistrate, permit elevilor să finalizeze temele în timpul și ritmul propriu. Ambele stiluri au beneficiile lor și sunt esențiale în modurile lor de revendicare.
- **Politici flexibile de predare și evaluare, inclusiv în cazul elevilor cu CES:** În sala de clasă, elevii cu CES pot obține sprijinul unor profesioniști care să îi educe cu privire la aptitudinile necesare pentru centru, rezolvarea problemelor și autoreglarea emoțională sau comportamentală. Online, este cu adevărat o provocare să oferi același „ochi pe copil” și „în timp real”. Una dintre strategiile care a apărut de nenumărate ori în comunitățile online a fost utilizarea sălilor de lucru pentru persoane și grupuri mici pe Zoom. Acest suport virtual „push-in” poate oferi copiilor cu CES instrucțiuni suplimentare, sprijin și înapoi în mijlocul misiunilor pe care s-ar putea să nu le poată face în mod autonom în cadrul grupului expansiv. Clarificarea modului de ajustare a muncii la nivelul adecvat este crucială. Uneori, elevii pot primi sarcini la nivelul lor, sarcini alternative cu același scop sau sarcini concise care se concentrează pe calitate în detrimentul cantității, cum ar fi rezolvarea unor probleme alternative de matematică.



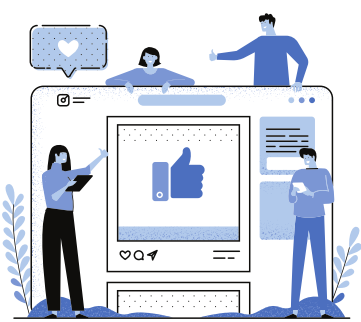
Co-funded by
the European Union

- **Gestionarea timpului (pentru profesori):** Gestionarea timpului este crucială pentru profesori, în special pentru tranziția către medii de învățare mixte și online. Aceste setări necesită mai mult timp pentru adaptare, colaborare și abordarea situațiilor neașteptate. În acest sens, există opinii distincte, sfaturi și tehnici pentru a ajuta profesorii să progreseze în administrarea timpului. Astfel, ei găsesc suficient timp pentru nevoi personale și profesionale, simțindu-se încrezători, relaxați și pozitivi. Managementul eficient al timpului urmărește optimizarea sarcinilor în timpul disponibil, evitând să devină victime ale timpului. Sfaturile includ: prioritizarea sarcinilor zilnice, prevenirea amânării excesive, pregătirea pentru situații de urgență și prioritizarea timpului personal.
- **Faceți-vă lecțiile interactive și captivante folosind instrumente Web 2:** Pentru a stimula implicarea elevilor în cursurile online, utilizați instrumente precum Nearpod. Acest instrument dinamic permite elevilor să participe cu dispozitivele lor, importând formatul pdf sau PowerPoint existent și adăugând elemente interactive, cum ar fi răspunsuri scrise, chestionare și panouri colaborative. Puteți separa tipul și problemele sarcinilor pentru nevoi distincte de substudiu. Flipgrid oferă o platformă excelentă pentru discuții asincrone în comunitatea dvs. online, cu elevii care înregistrează răspunsurile la întrebările postate și interacționează prin videoclipuri. Pentru discuțiile scrise, Google Classroom permite postarea temelor, permițând cursanților să răspundă și să interacționeze cu contribuțiile altora.
- **Transformarea cursurilor de dimensiuni mari în module mici:** Pentru a înlocui majoritatea timpului de curs cu activități de învățare activă, cu ajutorul unei cărți electronice sau a modulelor de învățare multimedia bazate pe web, pregătite de profesor, elevii pot avea posibilitatea de a studia oricând consideră de cuviință. Astfel, facilitează învățarea independentă a elevilor. În acest fel, cea mai mare parte a timpului de curs a fost înlocuită cu activități de învățare activă, inclusiv discuții și rezolvarea problemelor.



Co-funded by
the European Union

- **Înregistrarea prelegerilor online și furnizarea de materiale de auto-învățare:** Exercițiile asincrone, cum ar fi foile de discurs sau adresele înregistrate, permit elevilor dvs. să finalizeze sarcinile în timpul și ritmul lor. Utilizați înregistrările de pe ecran pentru a vă preînregistra pe dvs. și lecțiile. Pentru PowerPoint-urile pe care le-ați realizat acum, programele de înregistrare a ecranului, cum ar fi Zoom sau OBS, vă permit să vă înregistrați introducerea pe ecran în timp ce vorbiți și atingeți diapozitivele.
- **Supraveghere și feedback post-sincron:** Permitearea a 10 minute după o lecție live pentru elevi să intre devreme pentru a discuta cu dumneavoastră și între ei poate fi o modalitate incredibilă de a cultiva legături. Pentru a construi o comunitate online de susținere, profesorii pot rămâne conectați timp de 10-20 de minute după întâlnirile sincrone online, pentru a le permite elevilor să contacteze profesorii și prietenii, să-și împărtășească opiniile și să obțină monitorizare și feedback individual. Dacă este posibil, faceți o pauză de jumătate de oră o dată pe săptămână, unde elevii se pot conecta la un târg de sală de adunări live pentru a petrece timp. În cazul în care discuțiile sunt timide, puteți încuraja teme de discuție cu activități de tipul „icebreaker” sau întrebări amuzante.
- **Sprijinul profesorilor prin grupuri de discuții online/ Folosirea MOOC-urilor în școli:** Chiar dacă nu vă vedeți în fiecare zi, colegii profesori sunt totuși unul dintre cele mai importante active profitabile de care puteți profita. Poate fi ușor să vă simțiți deconectați lucrând singuri acasă, dar nu uitați să contactați și să întrebați ce fac colegii dumneavoastră în sălile lor de clasă virtuale. Toți investighează și testează noi metodologii și instrumente precum dumneavoastră, iar împărtășirea descoperirilor de zi cu zi aduce beneficii tuturor. Pentru a face acest lucru, este nevoie de o dezvoltare profesională planificată atent și de resurse adecvate. De asemenea, profesorii se vor sprijini și se vor motiva reciproc pe parcursul MOOC și vor conferi structură învățării lor, oferind un loc și un timp pentru a lucra eficient.



Co-funded by
the European Union

- **E-Safety Label și cursuri online eTwinning e-Safety și eTwinning Ethics:** Accesul la Web poate fi ideal pentru studenți. Ei pot beneficia de el întrebându-se despre materiile școlare, comunicând cu instructorii și însoțitorii lor și distrându-se în mod inteligent. Poate fi un aparat fantastic pentru a induce orice date pe care doresc să le abordeze. Cu toate acestea, internetul are multe dezavantaje, precum conținutul inadecvat, cyberbullying, dezinformarea etc. Pentru a ține elevii departe de aceste aspecte negative, personalul școlii trebuie să fie conștient de ele și să transmită informațiile necesare preîntâmpinării lor. Un important centru de elaborare a politicilor pentru profesori, directori de școli și administratorii IT, eSafety Label permite școlilor să ia măsuri pentru a evalua, îmbunătăți și consolida siguranța lor online. Datorită eSafety Label, școlile pot să își revizuiască propria infrastructură de siguranță online, politicile și practicile în conformitate cu standardele naționale și internaționale.
- **Gamificare pentru reglementarea învățării și evaluarea formativă:** În timpul procesului de învățare, fiecare elev ar trebui să fie evaluat pentru a vedea efectele acțiunilor profesorului. În acel moment, pot fi introduse ajustări în funcție de nevoile elevului. Aceasta este cunoscută sub numele de evaluare formativă, concepută pentru a oferi feedback de diagnostic pentru profesori și cursanți în timpul procesului de învățare. În acest moment, un chestionar electronic gamificat poate fi o soluție excelentă pentru un sistem de evaluare formativă. Utilizarea gamification și a formularelor Google poate fi utilă, deoarece pot schimba evaluarea formativă în ceva distractiv (Antonaci, Klemke & Specht, 2019; Park & Kim, 2021) . Formulați strategii de predare online, cum ar fi forumuri de discuții, glume sau partajați conținut distractiv și utilizați gamification, cum ar fi camere de evadare, chestionare online, puzzle-uri etc. În cele din urmă, dezvoltați abilitățile de învățare ale elevilor și oferiți-le o oarecare autonomie.

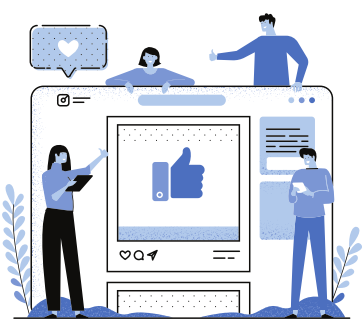


Co-funded by
the European Union

Ca idee de gamificare, iată o imagine a unei camere de evadare virtuale în timpul unui curs online:



Ca idee de gamificare, iată o imagine a unui test online în timpul unui curs online:



Co-funded by
the European Union

Sfaturi pentru evaluare în educația online: Evaluarea este una dintre părțile esențiale ale învățării online. Întrucât există mai puțină comunicare între elevi și profesori, așteptările cu privire la performanțele elevilor diferă și ele. Acest lucru poate cauza dificultăți profesorilor la evaluări. Utilizarea gamification și a formularelor Google poate fi utilă, deoarece pot schimba evaluarea formativă în ceva distractiv.

Profesorii trebuie încurajați să evite implementarea examenelor clasice din cauza dezavantajelor acestora. Profesorii ar trebui să mențină o bancă de întrebări în care fiecare elev ar putea primi un set diferit de întrebări echivalente. De asemenea, s-a propus amestecarea și randomizarea întrebărilor pentru cei care dau testul. O soluție posibilă este cu ajutorul instrumentelor web pentru a personaliza experiența de evaluare, în care cursanții se implică activ în activități contextualizate.

Se poate sugera ca profesorul să pună un link după fiecare modul care îi duce pe elevi la un instrument de evaluare online. Astfel, ei pot evalua întregul proces împreună cu elevii pe parcursul cursului.

Deși activităților de învățare activă li se alocă o cantitate mare de timp din oră, stilul de evaluare al profesorului rămâne același. Profesorul poate face evaluarea imediat după finalizarea modulului sau la ora programată.

În locul evaluărilor formative, se pot folosi și alte strategii pentru elevii cu CES. Profesorul poate folosi metrici, rubrici și dovezi anecdotice pentru a evalua succesul. Valorile pot conține numărul de autentificări, mesaje text, apeluri telefonice ale părinților, temele de clasă finalizate sau chiar numărul de încercări de realizare video, chiar dacă acestea nu sunt complete. Este bine să știi cum reacționează copiii. Sunt entuziaști și implicați? Dacă nu, ați putea schimba modul în care prezentați materialul?



Co-funded by
the European Union

Greșeli comune	Strategii de evitare a greșelilor
Ținem prelegeri lungi	Gestionarea vocii și a tonului
Nu adoptăm o abordare centrată pe elev	Formularea strategiilor de predare
Nu organizăm învățări în mai multe formate	Transformarea cursului cu clasă mare în module mici Înregistrarea prelegerilor online și furnizarea de materiale de auto-învățare
Nedezvoltarea unor strategii inclusiv elevilor cu CES	Politici flexibile de predare și evaluare, inclusiv studenți cu CES
Nu interacționează cu elevii	Faceți-vă lecțiile interactive și captivante folosind instrumentele Web 2
Distanța dintre profesor și elev	Supraveghere și feedback post-sincron
Suntem neorganizați	Gestionarea timpului (pentru profesori)
Teama de a cere ajutor	Sprijinul profesorilor prin grupuri de discuții online/folosirea MOOC-urilor în școli
Ignorăm estetica și designul	Faceți-vă lecțiile interactive și captivante folosind instrumentele Web 2
Utilizăm whatsapp și emailul ca unic canal de comunicare	Utilizarea gamificării pentru învățare și evaluare
Neadaptarea instrumentelor de evaluare de la modul față în față la modul online	Recomandări pentru evaluarea online



Exemple de utilizare la clasă

1. Subiect: Știință

Clasa: a 7-a

Lecția: Planetele

Strategie: Tranziția cursurilor mari la module mici / Dezvoltarea strategiilor de predare

Descriere: Fiecare planetă este un modul în sistemul solar, utilizând instrumentele vizuale interactive ale Genially. Profesorii plasează pictograme interactive pentru fiecare planetă, oferind cunoștințele necesare, linkuri și videoclipuri. Alocarea acestei teme ca teme oferă mai mult timp pentru învățarea activă în clasă.

Sugestie: Aveți un plan de rezervă cu informații esențiale în timpul orei online în caz de probleme. Înregistrați lecția și furnizați materiale de auto-învățare pentru elevii care au nevoie de ajutor suplimentar sau care doresc să o revizuiască.

2. Subiect: engleză

Gradul 8

Tema lecției: Turismul

Strategie: Lecții interactive cu instrumente Web 2 / Predare flexibilă, sprijinirea elevilor cu CES / Înregistrarea prelegerilor online și a materialelor de autoînvățare

Descriere: Elevii prezintă despre locurile pe care le-au vizitat înainte de lecție, folosind Flipgrid pentru crearea și partajarea videoclipurilor. Sfaturile includ cazare, atracții, mâncare și suveniruri. Atribuirea temelor le permite elevilor cu CES să studieze în confortul casei lor.

Sugestie: Elevii cu autism pot beneficia de separarea socială în timpul sarcinilor școlare. Elevii care se străduiesc să se concentreze pot viziona videoclipuri înregistrate de mai multe ori. Cei cu tratamente medicale frecvente pot accesa Wi-Fi în spitale pentru a continua să învețe.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

3. Subiect: engleză

Nota: a 5-a

Tema lecției: Prepoziții de locație

Strategie: Gamification pentru reglementarea învățării și evaluarea formativă/Fă-ți lecțiile interactive și captivante folosind instrumente Web 2/Suport profesorilor prin grupuri de discuții online/Utilizarea MOOC-urilor în școli/Gestionarea timpului (Profesori inamici)

Descriere: profesorul deschide o prezentare creată cu Google Slides și întreabă ce este „Escape Room” și colectează câteva idei. Apoi profesorul partajează linkul „Escape Room” pentru ca elevii să înceapă jocul. Primul nivel este cel mai ușor. Copiii caută indiciile potrivite și încearcă să găsească parola pentru a scăpa. Ei ar trebui să completeze spațiile libere și să formeze parola. După aceea, există un alt nivel. În această cameră, există un indiciu corect și unul fals. Indiciul potrivit este un joc de potrivire creat în Wordwall. Elevii ar trebui să potrivească prepozițiile cu imagini pentru parolă. Și apoi, există nivelul final. Există două indicii cu aceeași logică. Elevii observă diferențele dintre cele două imagini și formează parola în cea potrivită.

Sugestie: Pregătirea unei camere virtuale de evadare poate fi o provocare pentru profesori nu numai pentru că necesită utilizarea unor feluri de instrumente Web precum Canva, Genially, Google Sites etc., ci și pentru că este nevoie de ceva timp pentru a o pregăti. Pentru instrumentele Web Two, un profesor poate învăța multe lucruri legate de acestea participând la cursuri profesionale, cum ar fi cursuri online eTwinning sau MOOC. Și este nevoie de timp, astfel încât profesorii își pot aranja timpul mai rezonabil creând liste de verificare online cu ajutorul unor instrumente sau aplicații web. După acestea, rezultatul va fi satisfăcător deoarece gamificarea orei online îi face pe elevi să se implice. Schimbă pozitiv atitudinea elevilor, care abia se deranjează să-și pornească camerele în timpul orei.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizare la clasă

4. Subiect: Toate

Nota: Toate

Subiectul lecției: e-Safety și dezinformare

Strategie: e-safety Label și cursuri online eTwinning

Descriere: Folosind imagini și întrebări, profesorul stârnește discuții despre aspectele nedorite ale internetului. Studenților li se oferă site-uri web de încredere și sunt împărțiți în grupuri pentru a cerceta siguranța electronică și dezinformarea. Profesorul pune întrebări pentru a promova autoprotecția online. Împreună, stabilesc reguli de siguranță electronică, comportamente etice și răspunsuri la întâlnirile nedorite online. Elevii creează postere online pentru a consolida aceste reguli pe tot parcursul anului.

Sugestie: desfășurați această activitate la începutul termenului pentru a crește gradul de conștientizare. Canva, cu modul său de educație, oferă un mediu sigur, controlat de profesor, pentru realizarea de postere.

5. Subiect: Toate

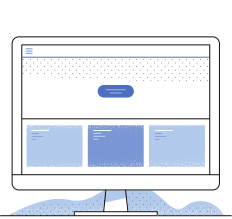
Nota: Toate

Subiectul lecției: Toate

Strategie: Supraveghere și feedback post-sincron

Descriere: Profesorul încurajează elevii să-i contacteze cu dificultăți de conținut, tehnologie sau program. Ei rămân conectați timp de 10-20 de minute după întâlnirile online pentru conversație și supraveghere individuală. Subiecte precum descoperiri, știri sau orice are legătură cu artă pot fi informale.

Sugestie: Fiți la curent cu programul elevilor pentru a organiza această oră. Dacă nu este disponibil, aranjați o oră în timpul orei săptămânal sau lunar. Decideți în prealabil asupra unui subiect folosind un sondaj online sau o aplicație de sondaj.



Co-funded by
the European Union

Managementul stresului

Partener:

EDUKOPRO

Managementul stresului este esențial pentru ca profesorii să își îndeplinească munca și să-și mențină bunăstarea în mod eficient. Predarea poate fi o profesie stresantă și copleșitoare, iar stresul poate afecta mental și fizic indivizii. Înțelegerea modului în care stresul îi afectează pe profesori și elevi este esențială în dezvoltarea strategiilor eficiente de gestionare a stresului. În acest context teoretic, vom explora natura stresului, rolul managementului stresului și tehnici specifice pentru a ajuta profesorii și studenții să gestioneze stresul (Mariano, 2022; Mendonça, 2021; Sousa & Frontini, 2019).

Ce este Stresul?

Stresul este disconfortul fizic, emoțional și psihologic care rezultă din orice schimbare sau cerere asupra unui individ. Stresul poate apărea din diverși factori de stres, cum ar fi termenele limită de muncă, finanțele, dinamica familiei și problemele relaționale. Stresul este reacția corpului la orice necesită atenție sau acțiune și toată lumea o experimentează într-o oarecare măsură. Stresul cronic, care apare atunci când nivelurile ridicate sau scăzute de stres sunt menținute pentru o perioadă îndelungată, poate duce la diferite probleme de sănătate (Mariano, 2022; Mendonça, 2021; Sousa & Frontini, 2019).

Efectele stresului:

Stresul poate avea un impact negativ atât asupra sănătății fizice, cât și asupra sănătății mentale, ducând la afecțiuni precum boli de inimă, ulcere, depresie și tulburări de anxietate. Atunci când indivizii sunt relaxați și prezenți în acest moment, dorm suficient, mențin o greutate sănătoasă și țin tensiunea arterială sub control prin alegeri ale stilului de viață, ei experimentează un stres scăzut și sunt asociate cu rezultate pozitive asupra sănătății (Mariano, 2022; Mendonça, 2021; Sousa & Frontini, 2019).



Co-funded by
the European Union

Ce rol joacă managementul stresului?

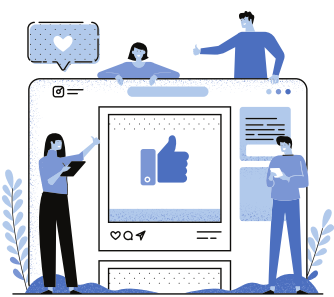
Gestionarea stresului este crucială pentru persoanele care se confruntă cu stres, inclusiv profesori și studenți (Mariano, 2022; Mendonça, 2021; Sousa & Frontini, 2019). Tehnicile eficiente de gestionare a stresului permit indivizilor să facă față stresului fără a se simți copleșiți sau neputincioși. Identificarea surselor de stres și dezvoltarea mecanismelor de coping adaptate nevoilor individului sunt esențiale în gestionarea stresului. Tehnici precum meditația, exercițiile de respirație profundă, relaxarea musculară și crearea unei rutine post-școlare pot fi benefice în reducerea stresului

Care este impactul stresului asupra profesorilor?

Predarea poate fi stresantă, iar stresul a fost legat de bunăstarea emoțională a profesorilor. Profesorii care raportează niveluri mai ridicate de provocări zilnice de predare au o satisfacție mai scăzută în viață și un nivel mai ridicat de dispoziție negativă și durere emoțională (Mariano, 2022; Mendonça, 2021; Sousa & Frontini, 2019). Stresul poate duce la o atitudine negativă față de predare și la reducerea plăcerii în rolul de predare, ceea ce le poate afecta bunăstarea emoțională. În plus, profesorii stresați pot avea un nivel mai scăzut de autoeficacitate în rolurile lor de predare și pot dezvolta boli psihologice precum anxietatea și depresia.

Care sunt efectele stresului asupra procesului de învățare digitală educațională a elevilor?

Managementul stresului este esențial pentru succesul academic, iar profesorii joacă un rol important în a-i ajuta pe elevi să gestioneze nivelul de stres. Stresul poate avea un impact negativ asupra vieții personale și sociale a elevilor; nivelurile de stres și emoțiile afectează motivația, concentrarea și capacitatea de a avea grijă de sine (Mariano, 2022; Mendonça, 2021; Sousa & Frontini, 2019). Stresul cronic poate duce la anxietate, depresie, plictiseală și dificultăți de concentrare asupra temelor școlare sau pentru acasă, ceea ce duce la performanțe școlare slabe. Profesorii ar trebui să fie conștienți de semnele de stres ale elevilor lor și să ofere sprijin adecvat.



Co-funded by
the European Union

Concluzie:

Managementul stresului este crucial pentru profesori și studenți pentru a-și menține bunăstarea și succesul academic. Tehnicile eficiente de gestionare a stresului pot ajuta indivizii să facă față stresului din viața lor și să reducă efectele negative ale stresului. Prin identificarea surselor de stres și dezvoltarea unor mecanisme de adaptare adaptate nevoilor lor, indivizii își pot gestiona eficient stresul și își pot îmbunătăți sănătatea generală și performanța profesională sau academică (Mariano, 2022; Mendonça, 2021; Sousa & Frontini, 2019).

Stresul poate provoca disconfort fizic, emoțional și psihologic; managementul stresului poate ajuta la reducerea acestor efecte. Înțelegerea modului în care stresul afectează indivizii este esențială pentru a determina care strategii de coping funcționează cel mai bine. Managementul stresului este necesar pentru persoanele care se confruntă cu stres, deoarece stresul provoacă diverse probleme, cum ar fi boli de inimă, ulcere, depresie și tulburări de anxietate (Mariano, 2022; Mendonça, 2021; Sousa & Frontini, 2019).

Profesorii trebuie să își gestioneze nivelul de stres și pe cel al elevilor lor. Stresul didactic a fost legat de bunăstarea emoțională a profesorilor, afectând atitudinea acestora față de predare și scăzându-le bunăstarea emoțională. Temele și stresul sunt asociate în mod obișnuit și se sugerează să se creeze o zonă pentru teme, să se elimine distracția și să se creeze o rutină post-școală pentru a reduce nivelul de stres. Nivelurile de stres pot afecta viața personală și socială a elevilor, afectând capacitatea acestora de a se concentra asupra sarcinilor de învățare și conducând la performanțe academice slabe (Mariano, 2022; Mendonça, 2021; Sousa & Frontini, 2019). Tehnicile de ameliorare imediată a stresului, cum ar fi exercițiile de respirație profundă sau experiențele senzoriale, pot ajuta persoanele să-și controleze nivelul de stres în momentul prezent.



Co-funded by
the European Union

Exemple de aplicări la clasă

Lectia 1

Subiect: Comunitatea clasei

Clasa: a 4-a-9

Subiectul lecției: Eliberarea stresului

Descriere:

Această lecție se concentrează pe eliberarea stresului pentru elevii din clasele a IV-a-9. Profesorul facilitează un exercițiu de respirație profundă în care elevii stau sau stau confortabil, închid ochii și vizualizează un balon mic în abdomenul inferior. Inspiră pe nas, imaginându-și balonul umflându-se și expiră pe gură, imaginându-și balonul dezumflat. Elevii repetă exercițiul de zece ori și sunt încurajați să continue exersarea în diferite situații. Extinderea implică predarea tehnicii altora, promovând relaxarea prin respirație profundă.

Instrucțiuni:

1. Stați drept sau așezați-vă confortabil cu spațiu în jur
2. Relaxeaza-te bratele si mainile
3. Relaxează corpul
4. Închide ochii
5. Vizualizați un balon în abdomenul inferior
6. Inspirați încet și profund prin nas, umplând balonul și țineți apăsat
7. Expiră încet pe gură, dezumflând balonul
8. Pune o mână peste abdomen pentru a simți mișcarea
9. Repetați de cel puțin zece ori

Întrebați elevii despre sentimentele lor după exercițiu.

Extensie:

Exersați cu clasa de mai multe ori pentru a obține confort în respirația profundă. Încurajați practica independentă și împărtășirea tehnicii cu prietenii sau membrii familiei. Pe măsură ce se formează obiceiul, elevii vor folosi în mod natural respirația profundă pentru a se relaxa.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizări la clasă

Lecția 2

Subiectul: Educație fizică, comunitatea clasei

Nota: Activitatea poate fi adaptată pentru toate nivelurile

Subiectul lecției: Relaxare progresivă (relaxare musculară profundă)

Scop: Elevii învață relaxarea musculară profundă ca o activitate ușoară de reducere a stresului

Sugestie

Nu sunt necesare materiale (Sfat: Arată elevilor diagrame/ilustrări/modele de mușchi umani pentru a-i ajuta să identifice/vizualizeze grupurile de mușchi în pregătirea exercițiului)

Conținut: Profesorul/facilitatorul introduce conceptul că relaxarea este o modalitate excelentă de a reduce stresul. Spuneți elevilor că vor face o activitate care îi va ajuta să se relaxeze prin strângerea și eliberarea diferitelor grupe de mușchi din corpul lor. Elevii pot sta sau sta întinși pe spate (în funcție de spațiu). Demonstrați/modelați fiecare pas pentru elevi în pregătirea participării lor. Apoi, citiți și modelați următoarele instrucțiuni elevilor dvs. de două ori pentru fiecare direcție:

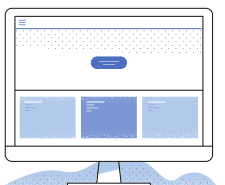
1. Ridică sprâncenele și încrețește fruntea. Încercați să vă atingeți linia părului cu sprâncenele. Țineți 5 secunde... și relaxați-vă.
2. Încruntă-te. Țineți 5 secunde... și relaxați-vă.
3. Închide ochii cât poți de strâns. Trageți colțurile gurii înapoi cu buzele închise. Țineți 5 secunde... și relaxați-vă.
4. Deschide-ți ochii și gura cât poți de larg. Țineți 5 secunde... și relaxați-vă. Simțiți căldura și calmul pe față.
5. Întinde-ți brațele în fața ta. Închideți pumnul strâns. Țineți 5 secunde... și relaxați-vă. Simțiți căldura și calmul în mâinile voastre.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizări la clasă

6. Întinde-ți brațele în lateral. Prefă-te că împingi cu mâinile de un perete invizibil. Țineți 5 secunde... și relaxați-vă.
7. Îndoaie coatele și fă un mușchi în partea superioară a brațului. Țineți 5 secunde... și relaxați-vă. Simțiți cum tensiunea vă părăsește brațele.
8. Ridică umerii. Încercați să vă faceți umerii să vă atingă urechile. Țineți 5 secunde... și relaxați-vă.
9. Arcați-vă spatele departe de spătarul scaunului (sau de pe podea). Țineți 5 secunde... și relaxați-vă.
10. Întoarce spatele. Încercați să-l împingeți pe spătarul scaunului (sau pe podea). Țineți 5 secunde... și relaxați-vă. Simțiți tensiunea care vă părăsește spatele.
11. Strânge-ți mușchii stomacului. Țineți 5 secunde... și relaxați-vă.
12. Strânge-ți mușchii șoldurilor și feselor. Țineți 5 secunde... și relaxați-vă.
13. Strângeți mușchii coapsei apăsând picioarele cât mai aproape posibil. Țineți 5 secunde... și relaxați-vă.
14. Îndoaie-ți gleznelor spre corp cât poți de mult. Țineți 5 secunde... și relaxați-vă.
15. Îndoiește-ți degetele de la picioare cât poți de mult. Țineți 5 secunde... și relaxați-vă. Simțiți cum tensiunea vă părăsește picioarele.
16. Strânge toți mușchii din tot corpul tău. Țineți timp de zece secunde... și relaxați-vă. Lasă-ți întregul corp să fie greu și calm. Stați liniștit (sau întindeți-vă liniștit) și bucurați-vă de această relaxare pentru câteva minute.



Exemple de utilizări la clasă

Exercițiu (repeți de două ori)

8. Acest lucru se face ÎN TINE.

9. Când profesorul spune: „Închide ochii”, închide ochii. [Odată ce ochii tăi sunt închiși, relaxează-ți mintea și nu încerca să te gândești la nimic; încet, mintea ta se va limpezi și se va relaxa] Când profesorul spune: „Deschide-ți ochii”, deschide-ți ochii.

10. Acum, stai drept, relaxat și echilibrat.

11. „Închide ochii” (trec două minute)

12. „Deschide-ți ochii.”

13. Check-in cu studenții: cum a fost asta? (Elevii pot da degetul mare în sus sau în jos.) Acum toată lumea o exersează din nou.

14. Repetă exercițiul: „Închide-ți ochii”... trec două minute... „Deschide-ți ochii” (Opțional: luați ritmul cardiac și comparați-l cu ritmul cardiac înainte de meditație)

15. Check-in cu studenții

Practice (repeat two times)



Co-funded by
the European Union

Examples of Use in the Classroom

Lecția 4

Subiectul: Educație fizică, comunitatea clasei

Clasa: a 3-a – a 9-a

Subiectul lecției: Imagini vizuale

Descriere

Profesorul îndrumă elevii prin imagini vizuale pentru relaxare. Instrucțiuni: 1. Elevii stau confortabil

2. Vorbește calm și încet, lăsându-le timp să vizualizeze fiecare pas

3. Creați un scenariu potrivit vârstei și intereselor lor. Exemplu: Închideți ochii și imaginați-vă o plajă frumoasă cu soare cald, o briză ușoară a oceanului, palmieri și pescăruși. Mergeți pe nisip, simțiți-l sub picioare și lăsați apa să vă acopere picioarele. Sari în apă, apoi relaxează-te pe prosop. Îmbrățișează mediul și senzațiile liniștite. Inspirați adânc și zăboviți după cum doriți. Înainte de a pleca, eliberează-ți poverile vizualizându-le ca obiecte și aruncându-le în ocean. Priviți-i cum se scufundă și sunt duși. Fii recunoscător și bucură-te de o întoarcere liniștită.

4. Exersați 10-20 de minute, în funcție de nivelul clasei 5. Permiteți elevilor să informeze și să discute despre experiențele lor în perechi, în grupuri mici sau ca o clasă.



Co-funded by
the European Union



Exemple de utilizări la clasă

Subiectul 2 Reducerea stresului indus de lipsa de cunoștințe, abilități digitale și alte surse.

Lecția 1: Abilități de alfabetizare digitală

Nivelul clasei: 6-8

Scop: Elevii vor învăța abilități de alfabetizare digitală pentru a ajuta la reducerea stresului și anxietății cauzate de lipsa de cunoștințe și abilități.

Descriere: Începeți lecția discutând despre importanța abilităților de alfabetizare digitală și efectele adverse ale lipsei acestor abilități. Oferiți studenților resurse precum tutoriale online, site-uri web de alfabetizare digitală și videoclipuri pentru a-i ajuta să-și dezvolte abilitățile. Demonstrați cum să căutați în mod eficient informații online și să evaluați și să citați corect sursele. Apoi, cereți elevilor să practice aceste abilități în grupuri mici sau perechi. În cele din urmă, cereți elevilor să reflecteze asupra modului în care aceste abilități îi pot ajuta să reducă stresul și anxietatea.

Lecția 2: Mindfulness și Digital Detox

Nivelul clasei: 9-12

Scop: Elevii vor învăța tehnici de mindfulness și strategii digitale de detoxifiere pentru a reduce stresul și anxietatea cauzate de supraîncărcarea digitală.

Descriere: Începeți prin a discuta despre efectele adverse ale supraîncărcării digitale și despre importanța unei pauze de la tehnologie. Învățați elevilor tehnici de mindfulness, cum ar fi respirația profundă, vizualizarea și relaxarea progresivă a mușchilor. Apoi, vă rugăm să le oferiți strategii de detoxifiere digitală, cum ar fi dezactivarea notificărilor, limitarea timpului pe ecran și luarea unei pauze de la rețelele sociale. Rugați elevii să exerseze aceste tehnici în clasă și apoi atribuiți-le să practice mindfulness și strategii de detoxifiere digitală acasă. În cele din urmă, cereți elevilor să reflecteze asupra experienței lor și asupra modului în care aceste strategii i-au ajutat să reducă stresul.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizări la clasă

Lecția 3: Comunicare și relații digitale

Nivelul clasei: 4-6

Scop: Elevii vor învăța cum să comunice eficient online și să dezvolte relații digitale pozitive pentru a reduce stresul și anxietatea cauzate de rețelele sociale și de interacțiunile online.

Descriere: Discutați despre importanța comunicării eficiente și a relațiilor pozitive online. Oferiți elevilor exemple de comunicare eficientă și pozitivă online, cum ar fi utilizarea unui limbaj și ton adecvat, respectuos și evitarea hărțuirii cibernetice. Apoi, cereți elevilor să practice aceste abilități în grupuri mici sau perechi. În cele din urmă, cereți elevilor să reflecteze asupra modului în care aceste abilități pot ajuta la reducerea stresului și anxietății cauzate de rețelele sociale și de interacțiunile online. Încurajați-i să dezvolte relații digitale pozitive și să caute sprijin atunci când este necesar.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizări la clasă

Lecția 4 Organizarea digitală și productivitatea

Subiect: Educație Tehnologică

Nota: 6-8

Scop: Elevii vor învăța strategii pentru a reduce stresul cauzat de suprasolicitarea digitală și pentru a-și îmbunătăți productivitatea.

Materiale: computere sau tablete, calendare sau planificatoare digitale, aplicații pentru luarea de note, aplicații de productivitate (opțional)

Procedură:

Începeți prin a întreba elevii despre experiențele lor cu supraîncărcarea digitală și să vă simțiți copleșiți de informațiile de care au nevoie pentru a le urmări în viața de zi cu zi.

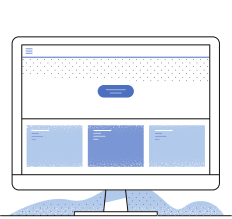
Ați putea explica că învățarea organizării digitale și a productivității este o modalitate de a reduce acest stres? Strategii Lecția de astăzi se va concentra pe unele dintre aceste strategii.

Explicați utilizarea calendarelor digitale sau a planificatorilor pentru urmărirea sarcinilor, a termenelor limită, a programărilor și a datelor importante. Învățați elevii să seteze mementouri și evenimente cu coduri de culori pentru o vizibilitate ușoară.

Introduceți aplicații de luare a notițelor pentru gestionarea informațiilor esențiale, cum ar fi notele de cercetare, de curs sau de întâlnire - instruiți elevii despre organizarea notițelor în funcție de subiect sau proiect și de etichetare sau căutarea pentru preluarea rapidă a informațiilor.

Discutați despre avantajele aplicațiilor de productivitate pentru concentrarea și motivarea elevilor. Introduceți aplicații populare precum Forest, Focus@Will și Freedom, explicându-le funcțiile de a bloca distracția sau de a recompensa comportamentul la sarcină. Permiteți elevilor să exerseze utilizarea acestor instrumente pe dispozitivele lor. Încurajați experimentarea cu diverse strategii de organizare digitală și productivitate și invitați-i să-și împărtășească experiențele.

Încheiați lecția cu reflecții ale elevilor asupra învățărilor lor și posibile aplicații pentru reducerea stresului și îmbunătățirea productivității în alte domenii ale vieții. Încurajează explorarea continuă a instrumentelor și strategiilor digitale pentru a rămâne organizat și concentrat.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizări la clasă

Subiectul 3 Strategii pentru gestionarea presiunii temelor de familie

Lecția 1: Managementul timpului

Nivelul clasei: 3-5

Scop: Să învețe elevii abilități de gestionare a timpului și strategii pentru a gestiona temele familiei

Descriere: În această lecție, elevii vor învăța despre importanța gestionării timpului și cum îi poate ajuta să se ocupe mai bine de temele familiei. Ei vor învăța strategii pentru a-și gestiona timpul în mod eficient și pentru a crea un program care să funcționeze pentru ei și familiile lor.

Lecția 2: Abilități de comunicare

Nivelul clasei: 6-8

Scop: Să-i învețe pe elevi abilități practice de comunicare pentru a face față presiunii legate de temele familiei

Descriere: În această lecție, elevii vor învăța importanța comunicării eficiente în gestionarea presiunii temelor în familie. Ei vor învăța cum să-și comunice nevoile, să stabilească limite și să lucreze în colaborare cu membrii familiei pentru a gestiona temele pentru acasă.



Co-funded by
the European Union

Exemple de utilizări la clasă

Lecția 3: Mindfulness și tehnici de relaxare

Nivelul clasei: 9-12

Scop: Să învețe studenții tehnici de conștientizare și relaxare pentru a gestiona presiunea temelor din familie

Descriere: În această lecție, elevii vor învăța despre beneficiile tehnicilor de conștientizare și relaxare pentru reducerea stresului și gestionarea presiunii temelor în familie. Ei vor practica respirația profundă, meditația și alte tehnici de relaxare care îi pot ajuta să rămână calmi și concentrați în timp ce își fac temele cu familia.

Lecția 4: Abilități de rezolvare a problemelor și de luare a deciziilor

Nivel de clasă: Toate nivelurile

Scop: Să învețe elevii abilități de rezolvare a problemelor și de luare a deciziilor pentru a gestiona presiunea temelor din familie

Descriere: În această lecție, elevii vor învăța despre abilitățile de rezolvare a problemelor și de luare a deciziilor care îi pot ajuta să gestioneze presiunea temelor din familie. Ei vor învăța cum să identifice problemele, să facă brainstorming de soluții, să evalueze opțiunile și să ia decizii care sunt în interesul lor și al membrilor familiei lor. Ei vor exersa, de asemenea, aplicarea acestor abilități în scenarii din viața reală legate de presiunea temelor în familie.



Co-funded by
the European Union

REZUMAT

Programul de formare “Competențe pentru o educație online de înaltă calitate” își propune să îmbunătățească abilitățile digitale ale profesorilor, acoperind diverse aspecte ale digitalizării în educație.

Modulul 1 introduce conceptul de digitalizare în educație, explorând implicațiile sale potențiale și încurajând gândirea critică în valorificarea digitalizării pentru a sprijini obiectivele educaționale.

Modulul 2 se concentrează pe strategiile de predare online, familiarizarea profesorilor cu particularitățile educației și metodelor de învățare online și dezvoltarea competențelor pentru activități online incluzive.

Modulul 3 ghidează folosind instrumente web pentru crearea de conținut educațional și evaluare online, ajutând profesorii să dezvolte competențe digitale și să elimine nesiguranța din jurul activităților educaționale online.

Modulul 4 își propune să îmbunătățească motivația studenților prin portofolii digitale, implicând studenții în stabilirea obiectivelor, reflectând asupra progresului și folosind instrumente digitale pentru a-și îmbunătăți experiența de învățare.

Modulul 5 promovează activități de colaborare pentru implicarea părinților, împuternicindu-le părinților să sprijine educația copiilor lor și să consolideze parteneriatele cu educatorii.

Modulul 6 crește gradul de conștientizare a greșelilor comune în educația online și oferă strategii pentru evitarea acestora, având ca scop creșterea încrederii în sine a profesorilor în crearea unor medii educaționale fără erori.

Modulul 7 abordează gestionarea stresului, ajutând profesorii să înțeleagă stresul negativ, să identifice cauzele acestuia și să dezvolte strategii eficiente pentru gestionarea stresului în mod profesional.

Vă mulțumim pentru participarea la programul de formare axat pe îmbunătățirea competențelor digitale. Angajamentul dvs. de a vă extinde cunoștințele și de a îmbrățișa noile tehnologii demonstrează dedicarea dvs. de a oferi cea mai bună educație posibilă pentru studenții dvs. Sperăm sincer că cunoștințele și abilitățile dobândite în urma acestei instruirii se vor dovedi valoroase în practica dumneavoastră de predare și că veți continua să explorați și să integrați instrumente și strategii digitale pentru a îmbogăți experiențele de învățare ale elevilor.



Co-funded by
the European Union

BIBLIOGRAFIE

- Ahmad, R., Hassan, A., Hsiung, L., & Othman, M. (2023). Peer Online Training (POT) as Learning Activity in Computer Security Audit and Risks Management Teaching Module. In L. Uden, I-H. Ting. (Eds.). Knowledge Management in Organisations. Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-34045-1_19.
- Antonaci, A., Klemke R., & Specht, M. (2019). The Effects of Gamification in Online Learning Environments: A Systematic Literature Review. *Informatics*, 6(32). <https://doi.org/10.3390/informatics6030032>
- Baretta, G., Carvalho Botega, L. F., Bazzo, W. A., Teixeira do Vale Pereira, L. (2011). O senhor Feynman não estava brincando: A educação tecnológica brasileira. In COBENGE 2011 - XXXIX Congresso Brasileiro de Educação em Engenharia. <http://www.abenge.org.br/cobenge/legado/arquivos/8/sexoestec/art1747.pdf>
- Barrable, A., Papadatou-Pastou, M. & Tzotzoli, P. (2018). Supporting mental health, wellbeing and study skills in Higher Education: an online intervention system. *International Journal of Mental Health Systems*, 12(54). <https://doi.org/10.1186/s13033-018-0233-z>
- Bates, A. (2019). Teaching in a Digital Age: Guidelines for designing teaching and learning. Tony Bates Associates Ltd. <https://pressbooks.bccampus.ca/teachinginadigitalagev2/>
- Bomfim, M. (2023). Exercícios de livros didáticos e a avaliação democrática das aprendizagens. *Revista Teias*, 24. 394-407. <https://doi.org/10.12957/teias.2023.67054>.
- Conrad, D. L., & Openo, J. (2018). Assessment strategies for online learning: engagement and authenticity. Athabasca University Press
- Dewi, N., & Wiarta, I. (2021). The Correlation of Self Concept and Work Ethic to Teacher's Performance in Online Learning. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 4(63). 63-71. <http://dx.doi.org/10.23887/ijerr.v4i1>
- Freire, L. (2006). Instrumentos que melhoram as aprendizagens e o ensino: portfólios. *A Página*, 161(43).
- Freire, L. G. L. (2009). Auto-regulação da aprendizagem. *Ciências & Cognição*, 14(2), 276-286. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212009000200019 <http://www.apagina.pt/arquivo/Artigo.asp?ID=4996>.
- Feynman, R. P. (2006) [1985]. O senhor está brincando, Sr. Feynman!. Elsevier
- Huang, R., Liu, D., Tlili, A., Knyazeva, S., Chang, T. W., Zhang, X., Burgos, D., Jemni, M., Zhang, M., Zhuang, R., & Holotescu, C. (2020). Guidance on Open Educational Practices during School Closures: Utilizing OER under COVID-19 Pandemic in line with UNESCO OER Recommendation. Smart Learning Institute of Beijing Normal University.
- Leal, E. A., Miranda, G. J., & Carmo, C. R. S.. (2013). Teoria da autodeterminação: uma análise da motivação dos estudantes do curso de ciências contábeis. *Revista Contabilidade & Finanças*, 24(62), 162–173. <https://doi.org/10.1590/S1519-70772013000200007>
- Livari, N., Sharma, S., & Ventä-Olkkonen, L. (2020). Digital transformation of everyday life – How COVID-19 pandemic transformed the basic education of the young generation and why information management research should care?. *International Journal of Information Management*, 55, 102183. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102183>.

BIBLIOGRAFIE

- Mariano, L. H. S. (2022). Promoção da gestão do stresse e da motivação para a prática de atividade física: uma proposta de intervenção em docentes de Portugal e do Brasil [Dissertação de Mestrado]. Instituto Politécnico de Coimbra. <http://hdl.handle.net/10400.26/42927>
- Mendonça, B. V. D. (2021). Percepções de bem-estar académico de estudantes de ensino superior em tempos de pandemia: fatores de stress & coping [Dissertação de Mestrado]. Universidade de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10451/55999>
- Moreira, I. de C.. (2018). Feynman e suas conferências sobre o ensino de física no Brasil. *Revista Brasileira De Ensino De Física*, 40(4), e4203. <https://doi.org/10.1590/1806-9126-RBEF-2017-0374>
- Pait, H. (2018). A experiência de Richard Feynman no Brasil e o atual ensino das ciências humanas. *Estado da Arte. Estadão*.
- Park, S., & Kim, S. (2021). Is Sustainable Online Learning Possible with Gamification? —The Effect of Gamified Online Learning on Student Learning. *Sustainability*, 13. 4267. <https://doi.org/10.3390/su13084267>
- Rienties, B., Brouwer, N., Bohle Carbonell, K., Townsend, D., Rozendal, A. P., Van der Loo, J., et al. (2014). Online training of TPACK skills of higher education scholars: a cross-institutional impact study. *European Journal of Teacher Education*. <http://dx.doi.org/10.1080/02619768.2013.801073>
- Silva, G., & Brandalise, M. Â. T. (2023). Assessment of learning in Emergency Remote Teaching: the perception of pre-service Mathematics teachers. *Revista de Ensino de Ciências e Matemática*, 14. 1-25. <https://doi.org/10.26843/rencima.v14n1a23> Silva, A.; Duarte, A.; Sá, I. e
- Simão, A. (2004). *Aprendizagem auto-regulada pelo estudante: perspectivas psicológicas e educacionais*. Porto Editora. Simão, A. (2002). *Aprendizagem estratégica: uma aposta na auto-regulação*. Ministério da Educação.
- Sousa, P., & Frontini, R. (2019). Gestão do stress na adolescência. In P. Sousa (Ed.). *Teenpower*, 67-74. https://teenpower.ipleiria.pt/files/2019/05/TeenPowerLivro-12_4_2019_FINAL.pdf#page=67
- Sutarto, S., Sari, D. P. & Fathurrochman, I. (2020). Teacher strategies in online learning to increase students' interest in learning during COVID-19 pandemic. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 8(3). 129-137. <https://doi.org/10.29210/147800>
- UNESCO. (2019). *Recommendation on Open Educational Resources*. <https://www.unesco.org/en/legal-affairs/recommendation-open-educationalresources-oer>
- Zimmerman, B. (2000). Attaining self-regulation: a social cognitive perspective. In: M. Boekaerts, P. Pintrich, & M. Zeidner (eds.). *Handbook of Self-Regulation*. Academic Press. 13-39. r paragraph text

Finanțat de Uniunea Europeană. Opiniile și opiniile exprimate sunt totuși doar ale autorilor și nu reflectă neapărat cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Executive pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi considerate responsabile pentru acestea.

Vă rugăm să luați în considerare mediul înainte de a imprima.

<https://digitalskills.edukopro.com/>



Co-funded by
the European Union