



SKILLS

For High Quality Online
Education

GHID DE INSTRUMENTE DE FORMARE

**Abilități pentru educație online de
înaltă calitate**



Co-funded by
the European Union

Project: 2021-1-PT01-KA220-SCH-000032510

Această publicație rezultă din Erasmus plus Skills for High-Quality Online Education (2021-1-PT01-KA220-SCH-000032510). Textul și imaginile publicației pot fi reproduse, stocate într-un sistem de recuperare sau transmise sub orice formă sau prin orice mijloc, electronic, mecanic, prin fotocopiere, înregistrare sau altfel, fără permisiunea prealabilă a partenerului individual în scopuri necomerciale și numai în scopuri de instruire. Vă rugăm să lăsați referința la materialul original și la autori dacă reproduc. Pentru reproducere comercială și orice alte întrebări referitoare la această publicație, contactați:

Raquel Lombardi: raquel.lombardi.acss@gmail.com

Puteți găsi o versiune PDF descărcabilă în portugheză, română, bosniacă, slovenă, bulgară, turcă și spaniolă pe rețelele sociale ale proiectului, precum și pe rețelele sociale ale partenerilor.

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.

Cuprins

1. Digitalizarea educației
2. Strategii de instruire online
3. Instrumente web pentru creare de conținut educațional și pentru evaluare online
4. Motivarea elevilor(via portfoliul digital).
5. Activități colaborative pentru implicarea părinților
6. Greșeli comune în educația online și căi de evitare a acestora
7. Managementul stresului

Introducere

Domeniul digital a influențat profund peisajul educației, prezentând provocări și oportunități. Pe măsură ce instituțiile de învățământ tranzitează la platformele online, nevoia de instruire cuprinzătoare privind instrumentele și strategiile digitale nu a fost niciodată mai importantă. Deși era necesară, trecerea bruscă la predarea online a avut adesea nevoie de mai multă profunzime și amploare pentru a asigura continuarea fără probleme a educației de calitate.

„Setul de instrumente de formare” abordează aceste lacune, oferind o abordare holistică de predare și învățare online. Cuprinzând șapte module distincte, acest set de instrumente oferă educatorilor instrumentele, strategiile și informațiile necesare pentru a valorifica în mod eficient puterea platformelor digitale. De la înțelegerea nuanțelor educației digitale până la stimularea motivației elevilor prin portofolii digitale, fiecare modul este meticulos conceput pentru a răspunde nevoilor diverse ale educatorilor moderni.

Deși acest set de instrumente de formare are valoare pentru o gamă largă de educatori, este special adaptat pentru profesorii care se adresează elevilor cu vârste între 9 și 15 ani. Scufundați-vă și porniți într-o călătorie transformatoare către excelență în educația online

Modulul 1

Digitalizarea educației

Partener - SMART IDEA

Digitalizarea educației reprezintă o schimbare de paradigmă în modul în care abordăm învățarea și predarea.

Acest modul analizează puterea transformatoare a tehnologiei în educație. Dezvăluie conceptele de bază, beneficiile și provocările integrării instrumentelor digitale în sala de clasă. Porniți într-o călătorie care vă va dota cu cunoștințele și abilitățile necesare pentru a naviga cu încredere în peisajul educației digitale.



Co-funded by
the European Union

Digitalizarea educației

Partener:
SMART IDEA

Dragi profesori,

Bun venit la modul Digitalizarea educației. Pe măsură ce lumea evoluează rapid, la fel evoluează și domeniul educației. Acest modul este conceput pentru a vă oferi o înțelegere cuprinzătoare a impactului instrumentelor digitale în predarea modernă.

Cu exerciții practice și lecții perspicace, veți fi împuternicit să valorificați potențialul tehnologiei pentru a îmbunătăți experiența de învățare pentru studenții dvs. Scufundați-vă, explorați și haideți împreună să modelăm viitorul educației.



Co-funded by
the European Union

Lecția 1 - Utilizarea digitalizării în educație

Cuvinte cheie:

Digitalisation, Education, Digital Tools, Google Drive, Discord, Kahoot, Google Classroom, Edmodo, Prezi, Padlet

Obiective:

- Înțelegeți conceptul și importanța digitalizării în educație.
- Identificați motivele și beneficiile utilizării instrumentelor digitale în educație.
- Familiarizați-vă cu exemple de instrumente digitale utilizate în diferite subiecte.
- Aflați despre instrumentele digitale specifice și despre aplicațiile acestora într-un context educațional.
- Înțelegeți utilizarea diferitelor instrumente pentru dezvoltarea secvențelor de lecție și prezentarea resurselor



Co-funded by
the European Union

Partea teoretică

Digitalizarea în educație a fost o tendință emergentă în ultimii ani. Cu instrumente digitale, profesorii își pot îmbogăți metodologia de predare și pot implica elevii mai eficient. Aceste instrumente fac învățarea mai distractivă și interactivă pentru elevi și oferă profesorilor un mijloc de a urmări progresul elevilor și de a identifica domeniile în care ar putea fi nevoie de sprijin suplimentar.

Mai mulți factori determină impulsul către digitalizare în educație. Instrumentele digitale pot face învățarea mai interactivă și mai interesantă și le permit profesorilor să-și personalizeze predarea pentru a satisface mai bine nevoile individuale ale elevilor. Ele oferă, de asemenea, modalități de a urmări progresul elevilor și de a identifica domeniile în care ar putea fi nevoie de ajutor suplimentar.

Mai mult, instrumentele digitale pot elimina nevoia de materiale fizice, economisind timp și costuri. Sunt disponibile o varietate de instrumente digitale pentru diferite materii și contexte de predare.

De exemplu, GeoGebra și Desmos pot preda matematică; PhET Interactive Simulations și The Concord Consortium pot fi folosite pentru știință; Duolingo și Quizlet pot fi folosite pentru limbi; Google Earth și Time. Grafica poate fi folosită pentru studii sociale, iar Tinkercad și Pixlr pot fi folosite pentru artă și design.



Explicațiile detaliate ale instrumentelor digitale selectate includ:

- **Kahoot:** O platformă de învățare bazată pe jocuri care le 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.
- **Google Drive:** Un instrument esențial pentru orice profesor cunoscător de tehnologie, Google Drive permite crearea și gestionarea portofoliilor digitale pentru elevi, precum și monitorizarea notelor, temelor și temelor acestora.
- **Google Classroom:** un instrument excelent de la Google care le permite profesorilor să creeze și să gestioneze săli de clasă digitale, să posteze teme și anunțuri, să urmărească progresul elevilor și să comunice cu părinții și tutorii.
- **Discord** pentru educație: inițial o aplicație de chat populară printre jucători, Discord are caracteristici care o fac un instrument excelent pentru educatori. Permite crearea de camere de chat pentru cursuri și utilizarea mesajelor vocale și video pentru a comunica cu studenții în timp real.
- Alte instrumente care pot fi folosite pentru dezvoltarea secvențelor de lecții și prezentarea resurselor includ **Edmodo, Microsoft PowerPoint** sau **Google Slides, Prezi și Padlet**.
- Aceste instrumente pot crea materiale de lecție atrăgătoare și interactive din punct de vedere vizual, pot facilita comunicarea studenților și pot posta resurse, teme și întrebări de discuție.



Plan de lecție

Momentele sesiunii

Activitate practică 1: Valorificarea puterii Google Drive

Obiectiv: Înțelegerea modului în care Google Drive poate fi utilizat pentru stocarea online a materialelor educaționale pentru un acces ușor și o colaborare și comunicare digitală îmbunătățită.

Durata: mai puțin de 30 de minute

Activitatea practică 2: Îmbrățișarea discordiei pentru educație

Obiectiv: Să înveți cum Discord poate stoca resurse educaționale online și să promoveze cooperarea și comunicarea digitală.

Durata: mai puțin de 30 de minute

Subiecte prezentate:

Utilizarea Google Drive într-un context educațional.

Aplicarea Discordului pentru educație.

Competențe dezvoltate:

Abilitatea de a utiliza Google Drive pentru stocarea și partajarea materialelor educaționale.

Abilități în crearea și gestionarea unui server Discord în scopuri educaționale



Exercițiul 1

- Utilizarea Google Drive

Materiale

Laptop, videoproiector, ecran, document Google (Un computer sau smartphone cu acces la internet și un cont Google)

În această activitate, explorăm utilizarea Google Drive pentru a stoca și gestiona resursele educaționale online.

Acest lucru va facilita cooperarea și comunicarea digitală în sala dvs. de clasă. Cu Google Drive, profesorii pot crea și gestiona eficient portofolii digitale pentru elevi, supravegheându-le notele, temele și temele.

În timpul acestei activități de mai puțin de 30 de minute, vă veți ghida spre:

Creați un dosar Google Drive separat pentru fiecare clasă pentru a urmări și accesa cu ușurință toate documentele și fișierele conexe.

Stocați copii digitale ale planurilor de lecție, ale foilor de lucru și ale altor materiale educaționale în Google Drive pentru o distribuție ușoară.

Creați portofolii digitale pentru studenții dvs., inclusiv șabloane pentru a prezenta munca elevilor, videoclipuri, fotografii și multe altele.

Utilizați Google Docs pentru a crea documente la care elevii pot colabora în timp real.

Urmăriți progresul elevilor folosind Foi de calcul Google, inclusiv temele pentru acasă, scorurile la teste și multe altele.

La sfârșitul acestei activități, ar trebui să înțelegeți clar cum Google Drive poate digitaliza educația și poate face gestionarea clasei mai organizată și mai eficientă.



Exercițiul 2 - Implementare Discord

Materiale

Laptop,
videoproiector,
ecran, un
computer sau
smartphone cu
acces la internet
un cont Discord

În această activitate, vom explora utilizarea Discord ca platformă pentru stocarea online a resurselor educaționale și îmbunătățirea cooperării și comunicării digitale. Discord este mai mult decât o simplă aplicație de chat populară printre jucători; de asemenea, permite educatorilor să configureze camere de chat pentru cursuri și să comunice cu studenții în timp real prin mesagerie vocală și video.

În timpul acestei activități de mai puțin de 30 de minute, vei fi îndrumat către:

Puteți configura un server Discord dedicat pentru clasa dvs., permițând studenților să localizeze cu ușurință și să se alătore camerei de chat.

Atribuiți porecle unice Discord fiecărui student pentru a vă asigura că toată lumea este identificată corect în camera de chat.

Utilizați funcțiile de mesagerie vocală și video pentru a interacționa cu studenții în timp real, facilitând feedback imediat cu privire la progresul elevilor sau răspunsuri la întrebări în timp real.

Postați teme și anunțuri în camera de chat pentru a informa elevii despre activitățile din clasă.

Conectați-vă cu alți educatori online prin Discord, încurajând o comunitate de susținere a educatorilor din era digitală.

Până la sfârșitul acestei activități, ar trebui să vă simțiți confortabil să utilizați Discord pentru a facilita cursurile online și pentru a îmbunătăți implicarea și interacțiunea studenților.



Co-funded by
the European Union

Consolidarea cunoștințelor

Reflecție: îmbrățișarea instrumentelor digitale în educație

După ce v-ați implicat în activitățile practice care implică Google Drive și Discord, acordați-vă un moment pentru a reflecta asupra experiențelor dvs.

- Cum pot fi integrate aceste instrumente digitale în practicile dumneavoastră de predare?
- Ce beneficii și provocări potențiale ați identificat în timpul activităților?

Intrebare de evaluare:

Reflectând la experiențele dvs. cu Google Drive și Discord, cum credeți că aceste instrumente v-ar putea îmbunătăți practicile de predare și interacțiunea studenților?

Luați în considerare atât beneficiile, cât și orice provocări pe care le-ați întâlnit în timpul activităților practice.



Leția 2 - Exemple de planuri de lecție online pentru diferite materii și grupe de vârstă

Cuvinte cheie:

Învățare online, planuri de lecție, instrumente digitale, învățământ primar, învățământ gimnazial

Obiective:

- Furnizați exemple de planuri de lecții online adaptate diferitelor materii și grupe de vârstă, axate pe elevii de 9-15 ani.
- Demonstrați modul în care instrumentele digitale pot fi încorporate eficient în lecțiile de matematică, știință, engleză, istorie și alte subiecte.
- Evidențiați cele mai bune practici pentru implicarea studenților cu vârsta cuprinsă între 9 și 15 ani într-un mediu de învățare.



Co-funded by
the European Union

Partea teoretică

Utilizarea unei combinații de instrumente digitale interactive adaptate subiectului și grupului de vârstă poate îmbunătăți implicarea studenților și rezultatele în lecțiile online.

Pentru o lecție online de matematică pentru elevii elementare, conceptele abstracte de adunare și scădere pot fi concretizate cu ajutorul instrumentelor și jocurilor de matematică digitală. Instrumente precum Desmos le permit profesorilor să creeze activități de matematică virtuale captivante pentru a introduce abilitățile de bază. Jocurile educaționale de pe platforme precum Prodigy Math gamifică experiența de învățare, motivând elevii să stăpânească abilitățile matematice. Manipulatoarele virtuale, cum ar fi blocurile digitale, tijele și formele, oferă ajutoare de învățare tangibile pentru a înțelege concepte abstracte.

Lecțiile de știință online pot folosi simulări interactive și proiecte practice. Pentru elevii de gimnaziu care studiază celulele, simulatorul PhET permite studenților să vizualizeze structurile și procesele celulare prin modele interactive. Elevii pot aplica apoi aceste cunoștințe colaborând la modele de celule folosind Google Slides. Quizizz oferă o modalitate distractivă de a evalua înțelegerea elevilor prin intermediul chestionarelor sale în stilul jocurilor.

Pentru lecțiile de engleză din liceu despre Shakespeare, profesorii pot oferi lecturi asincrone, videoclipuri sau podcasturi pentru a stabili contextul. Discuțiile live pe sălile de lucru Zoom permit analiza în colaborare a temelor și personajelor. Evaluările creative, cum ar fi realizarea de videoclipuri TikTok, îi motivează pe studenți să rezuma punctele cheie ale intrigii într-un mod distractiv și relevant.

Lecțiile de istorie pot utiliza cronologie interactive și geovizualizări pentru a descrie evenimentele și societățile trecute. Pentru elevii de gimnaziu care studiază civilizațiile timpurii, TimeGraphics permite interacțiunea cu cronologiile și schimbările de-a lungul timpului. Grupurile de studenți își pot sintetiza apoi învățarea în pachetele colaborative Google Slide pe civilizațiile atribuite. Testele Kahoot oferă o modalitate interactivă de a evalua cunoștințele elevilor într-un format de spectacol de joc.



Exemple cu Discord și Google Drive:

Pentru lecțiile de matematică, Discord poate fi folosit pentru a oferi studenților un spațiu digital pentru a colabora și a discuta probleme și concepte de matematică. Elevii pot fi împărțiți în săli de lucru pentru a lucra împreună la problemele de practică. Partajarea ecranului pe Discord le poate permite elevilor să-și explice munca și gândirea colegilor.

Google Drive oferă profesorilor o modalitate de a partaja digital fișe de lucru interactive de matematică și teme. Cu Google Forms, pot fi create probleme și evaluări de matematică pentru exersare și pot fi evaluate automat pentru a urmări progresul elevilor. Manipulatoarele matematice create pe GeoGebra pot fi partajate prin Google Drive pentru ca elevii să le folosească.

Discord facilitează colaborarea științifică prin canale axate pe proiecte, experimente și discuții. Elevii pot partaja date de laborator, analize și rezultate prin chat text, vocal sau video. Google Drive permite scrierea colaborativă a rapoartelor de laborator folosind Google Docs pentru editare simultană. Videoclipurile științifice didactice pot fi partajate prin Drive.

- Pentru lecțiile de engleză, Google Drive permite distribuirea materialelor de lectură în format digital. Elevii pot adnota texte în colaborare folosind Google Docs. Dosarele Drive în comun organizează proiecte de grup, cu istoricul versiunilor documentelor care urmăresc contribuțiile. Canalele Discord facilitează discuțiile tip club de carte despre literatură, iar canalele vocale permit sesiunile de citire cu voce tare.
- Google Drive găzduiește un depozit de texte istorice, imagini, hărți și multimedia. Elevii creează prezentări pe perioade istorice prin diapozitive partajate. Camerele de discuții Discord permit analiza în grupuri mici a surselor primare. Elevii dezvoltă narațiuni istorice în colaborare în Google Docs.



Plan de lecție

Momentele sesiunii

1. Introducere în obiectivele lecției și instrumentele digitale cheie (5 minute)
2. Exemplu de lecție online de matematică pentru elevii elementare (10 minute)
3. Instrumente: joc Prodigy Math, manipulatoare matematice virtuale
4. Exemplu de lecție de știință online pentru elevii din ciclul elementar superior (10 minute)
5. Instrumente: simulări PhET, videoclipuri Flipgrid
6. Exemplu de lecție online de engleză pentru elevii de gimnaziu (10 minute)
7. Instrumente: citiri CommonLit, prezentări Canva
8. Exemplu de lecție de istorie online pentru elevii de gimnaziu (10 minute)
9. Instrumente: Timeline JS, Kahoot! test
10. Utilizarea Google Drive și Discord (10 minute)
11. Discuție despre cele mai bune practici evidențiate în exemple (10 minute)
12. Concluzie și întrebări și răspunsuri (5 minute)

Competențe de dezvoltate:

- Capacitatea de a dezvolta lecții online personalizate pentru studenții cu vârsta cuprinsă între 9 și 15 ani pe diferite discipline academice.
- Familiarizare cu integrarea instrumentelor digitale adecvate vârstei în planurile de lecție.
- Înțelegerea celor mai bune practici pentru elaborarea de lecții adaptate nivelului superior de școală elementară și gimnazială.
- Deschide în Google Traducere
- Feedback



Consolidarea cunoștințelor

Reflecție: implementarea planurilor de lecție online

După ce ați analizat planurile de lecție online exemplare pentru diferite materii și grupuri de vârstă, reflectați asupra modului în care ați putea adopta practici similare în propria predare.

Luați în considerare următoarele:

- Ce instrumente digitale par cele mai interesante și relevante pentru studenții dvs.?
- Cum puteți integra eficient aceste instrumente în planurile de lecție pentru domeniul dvs.?
- Ce bune practici pentru instruirea online au rezonat cu tine?
- Ce provocări prevedeați în implementarea unor planuri de lecții similare?

Întrebare de evaluare:

- Pe baza planurilor de lecție exemplare, cum ați planifica să utilizați instrumentele digitale și cele mai bune practici pentru a crea experiențe de învățare online captivante și personalizate pentru studenții dvs.?
- Ce strategii sau instrumente cheie au rezonat cu tine pe care ai fi dornic să le adopti în predarea ta?
- Ce provocări ar trebui să depășești?



Modulul 2

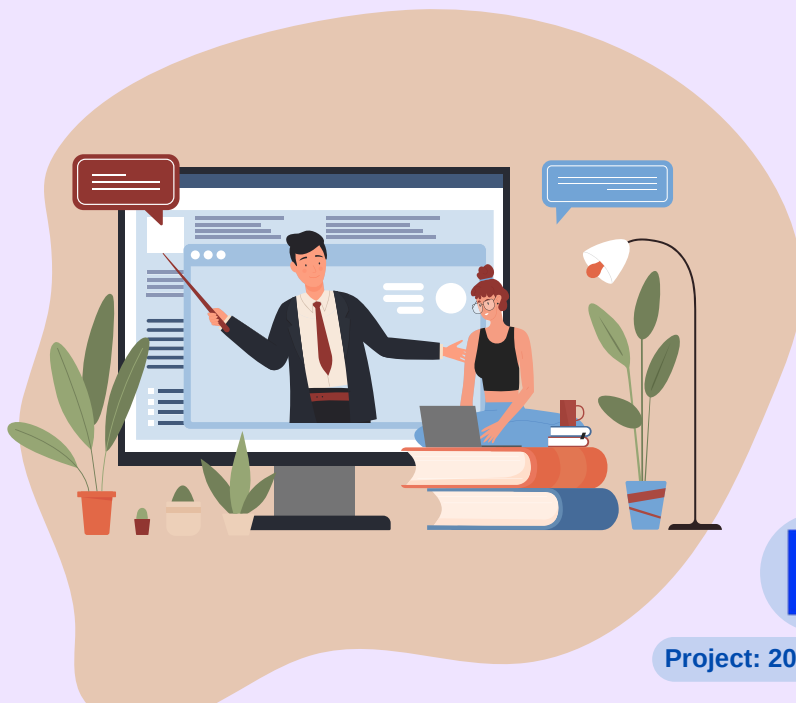
Strategii de predare online

Partner - SGIC

Educația online este importantă pentru dezvoltarea personală și profesională. Pentru a asigura un mediu educațional online de succes, trebuie adoptate diverse strategii care să răspundă nevoilor diverse ale elevilor, stilurilor de învățare și contextelor socio-culturale.

Diversificarea strategiilor de predare poate crea experiențe de învățare mai antrenante și personalizate, care îmbunătățesc motivația și facilitează accesul echitabil la educație. Educația online ar trebui să ofere, de asemenea, oportunități de dezvoltare a abilităților practice și moderne. Adoptarea unor strategii variate, cum ar fi învățarea bazată pe proiecte, colaborarea online și dezvoltarea abilităților digitale este esențială pentru succesul în societatea actuală-

În general, abordarea diferitelor strategii pentru educația online îmbunătățește calitatea educației și contribuie la dezvoltarea abilităților relevante pentru succesul viitor al elevilor într-o lume din ce în ce mai digitalizată și interconectată.



Co-funded by
the European Union

Project: 2021-1-PT01-KA220-SCH-000032510

Strategii de predare online

Partener:

SGIC

Dragi profesori,

Cunoașterea particularităților predării online este esențială pentru a desfășura lecții de calitate în mediul virtual. Educația online implică o serie de provocări și oportunități unice în comparație cu predarea tradițională într-o clasă fizică. Înțelegerea acestor particularități îi ajută pe educatori să adapteze metodele de predare și să ofere studenților o experiență de învățare eficientă și captivantă. Educatorii trebuie să fie familiarizați cu instrumentele de comunicare și colaborare online pentru a promova discuții și interacțiuni active între elevi și între elevi și profesori.

Acest modul conține 4 lectii in timpul carora te vei familiariza cu specificul educatiei online, cu aspectele de luat in considerare atunci cand planifica o activitate online.

Veți afla, de asemenea, despre modalități de transfer online a metodelor consacrate: Flipped Classroom, Inquiry Based Learning, Experiential Learning, Feynam Techniq, Gamification .

Pentru a asigura un caracter incluziv al educației online, am luat în considerare și studenții cu CES prin prezentarea unor exemple de activități specifice de învățare.

Educația online evoluează într-un ritm rapid, așa că este important să fii deschis către învățare și să te adaptezi constant. Reevaluați strategiile de predare și îmbunătățiți-le pe baza feedback-ului și a schimbărilor tehnologice.

Cele mai bune gânduri!



Co-funded by
the European Union

Lecția 1 - Specificul educației online

Cuvinte cheie:

Online, educație, distanță, digitalizare, strategie, sincron, asincron

Obiective:

- Să cunoașteți particularitățile școlii online;
- Să elaborați o strategie de predare online a unei lecții;
- Să cunoașteți regulile privind siguranța pe internet;
- Să conștientizați dificultățile elevilor cu CES.



Co-funded by
the European Union

Partea teoretică

Pentru ca activitățile de predare/învățare online să fie eficiente și de calitate, profesorii trebuie să cunoască bine și să înțeleagă particularitățile acestui tip de educație. Elaborând și aplicând strategii de predare adecvate, obiectivele operaționale formulate în etapa de proiectare pot fi atinse cu ușurință. Interacțiunea profesor-elev trebuie să fie permanentă chiar și în spatele ecranului. Lecția trebuie planificată și organizată astfel încât la finalul activității, competențele prevăzute în curriculum să fie dezvoltate



Profesorii trebuie să cunoască tipurile de instruire, să fie capabili să elaboreze strategii pentru educație online de calitate, să cunoască și să utilizeze diferite tipuri de instrumente web, să desfășoare activitățile online în acord cu regulile de siguranță pe internet.

Tipuri de instruire: Sincronă- activitățile educative se desfășoară cu prezența elevilor și a profesorilor în același spațiu virtual; Asincronă- activitățile educative se desfășoară individual, elevii parcurg materialul de învățat în ritm propriu; Mixtă- conține atât activități sincrone cât și asincrone.



Strategii

Elaborarea strategiei este legată de stabilirea formei de desfășurare a activității, alegerea metodelor de predare adecvate, selectarea instrumentelor web care să susțină învățarea. Din punct de vedere strategic se va acorda o atenție deosebită comunicării și colaborării dintre profesori și elevi respectiv dintre elevi. În funcție de tipul de instruire, se vor utiliza mijloace de interacțiune precum tablele virtuale, avizierele virtuale, resursele educaționale deschise, etc. Trebuie avută în vedere și instruirea elevilor cu CES, pentru care se vor utiliza metode adaptate și personalizate, pentru a se asigura un caracter incluziv procesului de educație. Metodele moderne de predare pot fi transferate cu succes și în online, cu precizarea că trebuie să se țină cont de condițiile speciale în care activitățile au loc: elevi care participă utilizând un telefon mobil, elevi a căror atenție este distrasă de diverși stimuli, elevi cu cerințe speciale, etc. Instrumentele web care pot fi folosite sunt variate. Profesorul trebuie să fie capabil să-și creeze resurse proprii, deci are nevoie de instrumente pentru creare de conținut și pentru evaluare. Comunicarea trebuie să fie bidirecțională. 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.

Reguli

- Profesorii trebuie să respecte regulile privind siguranța pe internet și să-i educe pe elevi să se autoprotejeze:

-Să utilizeze o adresă de email a unui părinte pentru înregistrarea în diferite aplicații;

-Să fie atenți la sursele de unde își iau informațiile;

-Să nu interacționeze cu persoane necunoscute;

-Să nu posteze imagini și date personale pe rețelele de socializare;

-Să instaleze programe antivirus și alte elemente de protecție.

Se vor respecta și regulile Netiquette referitoare la utilizarea unui limbaj și comportament civilizată, respectarea drepturilor de autor, interdicția difuzării de materiale care incită la violență sau ură.



Plan de lecție

Momentele sesiunii

1. Exercițiu de cunoaștere – 20 min
2. Prezentarea temei – 3 min
3. Rezolvarea exercițiului “Probleme cu școala online” – 12 min
4. Prezentarea particularităților instruirii online – 7 min
5. Rezolvarea exercițiului “Cum ar fi dacă...?” - 10 min
6. Prezentarea elementelor de strategie pentru predarea online – 8 min
7. Rezolvarea exercițiului “Elaborează strategia!” – 25 min
8. Sumarizare – 3 min
9. Evaluarea sesiunii – 2 min

Exercițiu de cunoaștere reciprocă - Povestea mea

Participantii trebuie să creeze o poveste de 1 minut despre ei înșiși, în care să răspundă la următoarele întrebări:

1. Care sunt cele mai prețioase lucruri din viața dumneavoastră?
2. Care este cel mai trăznit lucru pe care l-ați făcut în viață?

Prezentarea temei

Formatorul prezintă tema lecției: Specificul educației online

Competențe:

Identificarea particularităților educației online;

Elaborarea strategiilor de predare online.



Probleme cu școala online

Materiale

Laptop, videoproiector, ecran, document Google

Este un exercițiu de brainstorming care se va desfășura la începutul sesiunii de formare. Participanții vor enumera dificultățile pe care le-au întâmpinat în perioada școlii online. Completarea listei, se va face colaborativ într-un document Google, pregătit anterior de formator și partajat cu întreaga grupă. La final, se citește și se ajustează lista(se elimină dublurile, se aduc completări, etc.) Ar fi indicat ca fiecare participant să contribuie la definitivarea listei. Se vor lua în considerare toate propunerile, fără a fi comentate. Formatorul va ajuta la formulări, dacă va fi necesar. Pe măsură ce se va desfășura cursul, documentul va fi accesat și completat cu posibile soluții la problemele enumerate.



Co-funded by
the European Union

Exercițiul 2 - Cum ar fi dacă?

Materiale

Laptop, videoproiector, ecran, hârtie, instrument de scris.

Acest exercițiu are scopul de a sensibiliza participanții față de elevii cu anumite dizabilități, de a le crește empatia față de aceștia.

Formatorul le dă cursanților trei sarcini pe care trebuie să le execute individual.

1. Cursanții trebuie să își scrie numele pe hârtie, utilizând cealaltă mână decât cea pe care o utilizează de obicei. Apoi vor desena o casă, cu aceeași mână.

2. Cursanților li se prezintă o imagine blurată. Ei trebuie să descrie cu detalii, conținutul imaginii.

3. Formatorul va "citi" un text, fără a își utiliza vocea. Cursanții încearcă să înțeleagă conținutul urmărind buzele formatorului.

Îndeplinind cele trei sarcini, cursanții sunt puși în pielea unor elevi cu dizabilități, experimentând dificultățile prin care trec acești copii. La final, cursanții trebuie să descrie ce au simțit în timp ce încercau să rezolve sarcinile, care a fost starea lor de spirit



Exercițiul 3 - Elaborează strategia!

Materiale

Laptop, videoproiector,
ecran

Cursanții trebuie să elaboreze schița unei strategii didactice pentru desfășurarea unei lecții online. Vor face referire la următoarele aspecte:

- tipul de instruire,
 - instrumente web utilizate pentru instruirea sincronă;
 - scenariul de instruire;
 - instrumentele web necesare;- comunicarea cu elevii și părinții.
- reguli care trebuie respectate.

Participanții vor fi împărțiți în 4 grupe, pe criteriul disciplinei predate sau al ariei curriculare. Dacă nu e posibil, vor fi grupați aleator.

Exercițiul se desfășoară la finalul sesiunii de formare, deci cursanții vor putea deja elabora schița.

Una dintre grupe va face o strategie pentru elevi cu CES. Este posibil însă, ca să nu cunoască prea multe instrumente web. În acest caz, vor preciza doar tipul de instrument (de ex. instrument pentru crearea de prezentări, instrument pentru evaluare, etc.) Schițele pot fi realizate cu aplicația PowerPoint, pe care o cunoaște toată lumea sau cu alte aplicații, după preferințe. Exercițiul se încheie cu Turul galeriei, fiecare grupă prezentându-și schița proiectată pe ecran. Este recomandat ca la prezentare să participe toți cei din grupă și fiecare să spună câte ceva.



Consolidarea cunoștințelor

Evaluare

Inspirație:

- <https://drexel.edu/soe/resources/student-teaching/advice/benefits-of-online-and-virtual-learning/>
- https://www.youtube.com/watch?v=3kO9_8_JwI0

Temă de reflecție

Aplicând o strategie bună, se poate realiza o lecție online la fel de calitativă precum o lecție față în față?

Sumarizare:

Evaluarea sesiunii

Sondaj Mentimeter - Participanții vor răspunde la următoarea cerință: Exprimați printr-un cuvânt, părerea dumneavoastră despre această sesiune.

<https://www.menti.com/alm46myagisj>

Evaluare

Se vor evalua prezentările realizate în cadrul exercițiului Elaborează strategia!



Lecția 2 - Recomandări pentru predarea online - Clasa răsturnată, Metoda investigației, Gamificare

Cuvinte cheie:

Metode interactive,
centrare pe elev,
flipped, investigație,
joc, gamificare

Obiective:

- Să cunoașteți metoda Clasa răsturnată;
- Să transferați în online, metoda Clasa răsturnată;
- Să cunoașteți metoda investigației;
- Să transferați în online metoda investigației;
- Să cunoașteți metoda gamificare;
- Să transferați în online metoda gamificare;
- Să aplicați metodele Clasa răsturnată, a investigației și gamificarea, pentru elevi cu CES.



Co-funded by
the European Union

Parte teoretică

În Ghidul pentru aplicarea Practicilor Educaționale Deschise în timpul epidemiei de coronavirus(UNESCO,2020) se găsesc o serie de recomandări privind predarea online, printre care:

- Planificați derularea programelor de învățare la distanță;
- Combinați abordările corespunzătoare și limitați numărul de aplicații și platforme;
 - Examinați stadiul pregătirii și alegeți mijloacele cele mai relevante;
- Asigurați caracterul incluziv al programelor de învățare la distanță.
E necesară adaptarea metodelor uzuale la modul de predare online.

Metodica predării ne oferă suficiente exemple de abordare a activităților didactice. Să vedem câteva modele cunoscute care pot fi transferate online cu succes, într-un mod incluziv.

Vom lua în considerare cazul copiilor cu dificultăți de învățare.

Flipped Classroom(Clasa răsturnată)

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.

Etape:

- Studiul individual;
- Discuții pe marginea temei;
- Aplicații practice.



Inquiry Based Learning(Metoda investigației)

Metoda 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.

Etape:

- Formularea întrebărilor;
- Etapa cercetării;
- Prezentarea rezultatelor;
- Etapa reflecției.

https://www.canva.com/design/DAESi-Hozzw/dFAElyHxWie4o6e1HppSRw/edit?utm_content=DAESi-Hozzw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

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. 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. El trebuie să rezolve mai multe sarcini, pentru a ajunge la punctul terminus al poveștii și a dobândi recompensa.



Plan de lecție

Momentele sesiunii

1. Exercițiu de energizare – 10 min
2. Prezentarea temei – 3 min
3. Exercițiul 1. Completarea primelor două coloane ale fișei “Știu, Vreau să știu, Am învățat” – 30 min
4. Prezentarea metodei “Flipped Classroom” – 10 min
5. Exercițiul 2. Drepturile copilului- 40 min
6. Prezentarea metodei investigației – 10 min
7. Exercițiul 3. Utilizarea Inteligenței Artificiale(IA) în educație – 25 min
8. Prezentarea metodei gamificării – 10 min
9. Exercițiul 4. Joc și învățare – 30 min
10. Sumarizare - 7 min
11. Evaluarea sesiunii – 5 min

Energizare

Sesiunea începe cu un puzzle matematic. Scopul exercițiului este de a elimina preocupările secundare și de a concentra atenția cursanților asupra noii sesiuni



<https://www.test4exams.com/math-puzzle/solve-the-challenging-math-puzzles-logic-puzzle-1142/>

Prezentarea temei

Formatorul prezintă tema lecției: Recomandări pentru predarea online - Clasa răsturnată, Metoda investigației, Gamificare

Competențe:

- Utilizarea metodei Flipped classroom în activități de predare online;
- Utilizarea metodei investigației în activități de predare online;
- Utilizarea gamificării în activitățile de predare online.



Co-funded by
the European Union

Exercitiul 1 - Știu-Vreau să știu-Am învățat

Materiale

Laptop, videoproiector

Cursanții vor avea de completat fișa “Știu-Vreau să știu-Am învățat” în legătură cu metodele care vor fi prezentate în următoarele două sesiuni, respectiv: flipped classroom, metoda investigației, gamificarea, tehnica Feynman, învățarea experiențială. În prima coloană , vor scrie ceea ce știu despre aceste metode. În a doua coloană, vor scrie ceea ce doresc să afle în legătură cu aceste metode. A treia coloană va fi completată la finalul celor două sesiuni. Ei vor avea de precizat ce au învățat despre aceste metode. În prealabil se va crea o fișă interactivă, cu ajutorul aplicației Liveworksheets. Cursanții vor fi împărțiți în 4 grupe și vor complete fișele colaborativ. În fiecare grupă va fi ales un leader, care va prezenta ceea ce s-a completat în cele trei coloane. Împărțirea în grupe se va face aleator.

<https://www.liveworksheets.com/7-xl294184gs>

Formatorul va colecta apoi toate fișele în drive. Mai indicat ar fi să se creeze un grup cu toți cursanții, în Liveworksheets. În acest fel, toate fișele interactive pe care le vor lucra individual, se vor salva într-un dosar al grupei.



Co-funded by
the European Union

Exercise 2 - Drepturile copilului

Materiale

Leptop, videoproiector, hârtie, instrumente de scris

Scopul acestui exercițiu este de a experimenta metoda Flipped Classroom. Grupul de profesori este eterogen, așadar am ales o temă de interes general. Participanții vor fi împărțiți în 4 grupe, utilizând Wheel of names. Se va puncta din nou fiecare etapă, apoi formatorul va introduce tema exercițiului.

Etapă 1. Cu o zi înaintea sesiunii, toți participanții vor primi un link către website-ul Living Democracy pe care vor găsi versiunea pentru elevi a celor 42 de drepturi ale copilului. Textul disponibil online fiind ușor de accesat, nu va fi tipărit pe hârtie, astfel atingând și obiectivul de a proteja mediul înconjurător. Textul este publicat în mai multe limbi.

<https://www.living-democracy.com/ro/textbooks/volume-5/part-3/documents-and-teaching-material-1/>

Participanții vor studia materialul, familiarizându-se cu drepturile copilului.

Etapă a 2-a. Aceasta se desfășoară sincron. Se formează cele 4 grupe. Se discută despre drepturile copilului, se aduc unele lămuriri, completări. Fiecare grupă își alege unul dintre următoarele drepturi: Nediscriminarea, Protejarea vieții private, Copiii cu dizabilități, Protecția contra altor forme de exploatare. În cadrul grupelor, se detaliază aspectele care decurg din acest drept iar la final se prezintă rezultatele.

Etapă a 3-a. Participanților li se prezintă filmul <https://www.youtube.com/watch?v=-BHtv-XNar4>

Se vizionează în plen, apoi se refac grupurile. Fiecare grup va identifica ce drepturi ale copilului au fost încălcate și ce riscuri ascunde intruziunea industriei frumuseții în copilăria fetițelor. La final, se face turul galeriei.

Se creează un Padlet, pe care reprezentanții celor 4 grupe vor posta concluziile lor.

<https://padlet.com/mariagrecu1/shqoe-9qgrmj0lnjo0p489>

Conținutul sarcinii poate fi modificat în funcție de structura grupelor create, de exemplu cursanții pot fi grupați pe discipline.



Co-funded by
the European Union

Exercițiul 3 - Utilizarea Inteligenței Artificiale (IA) în educație

Materiale

Laptop, videoproiector

Cu ajutorul acestui exercițiu, participanții vor experimenta metoda investigației. Una dintre temele de interes pentru mulți actori din sistemul educațional este felul în care IA poate fi utilizată în educație. Care sunt avantajele și care sunt riscurile utilizării acesteia?

Se prezintă un scurt video despre metodă.

https://www.youtube.com/watch?v=t1TID0YjN_U

Se împart cursanții în 3 grupe, aleator.

Se parcurg etapele din cadrul metodei.

Formularea întrebărilor

Cursanții formulează întrebări, precum:

Ce este IA și cum se poate utiliza în educație?

Care sunt beneficiile utilizării AI în educație?

Care sunt riscurile utilizării IA în educație?

Cum va influența IA viitorul educației?, etc.

Etapa cercetării

Fiecare grupă efectuează cercetările necesare, caută informații despre IA și despre instrumente de IA care se pot utiliza în educație. Vor căuta de asemenea, informații privind beneficiile care pot fi obținute în activitatea la clasă, dar și riscurile care apar în legătură cu utilizarea IA.

În acest caz nu se vor indica surse de informare, fiecare grupă căutându-și materialele necesare. Tot în această etapă se vor face interpretări ale rezultatelor obținute. Fiecare grupă va realiza câte o prezentare de câteva slide-uri, în care vor scrie rezultatele cercetărilor. Se poate utiliza orice aplicație pe care ei o cunosc.



Co-funded by
the European Union

Exercițiul 3 - Utilizarea Inteligenței Artificiale (IA) în educație

Materiale

Laptop, videoproiector

Prezentarea rezultatelor

Se face Turul galeriei, fiecare grupă prezintă în fața colegilor materialul realizat.

Etapa reflecției

Acum e important să se tragă concluziile și să se reflecteze la cele prezentate. Să se propună soluții și recomandări la problemele ridicate.

Linkurile prezentărilor vor fi inserate în documentul Google sau pe platformă. Conținutul sarcinii poate fi modificat în funcție de structura grupelor create, de exemplu cursanții pot fi grupați pe discipline.



Co-funded by
the European Union

Exercițiul 4 - Joc și învățare

Materiale

Leptop, videoproiector

În cadrul acestui exercițiu, vor fi prezentate diferite jocuri educaționale. La început, formatorul va distribui un link către jocul Indicii secrete, creat cu aplicația Genially. Toți participanții vor juca individual.

<https://view.genial.ly/643ef6c428c140001b1776d8/interactive-content-secret-clues>

După terminarea jocului, participanții care doresc, vor prezenta câte un joc pe care l-au creat anterior.

Formatorul va avea pregătite și alte jocuri, pentru cazul în care nu se acoperă tot intervalul de timp.



Co-funded by
the European Union

Consolidarea cunoștințelor

Inspirație

- <https://www.youtube.com/watch?v=BCIxikOq73Q&t=128s>

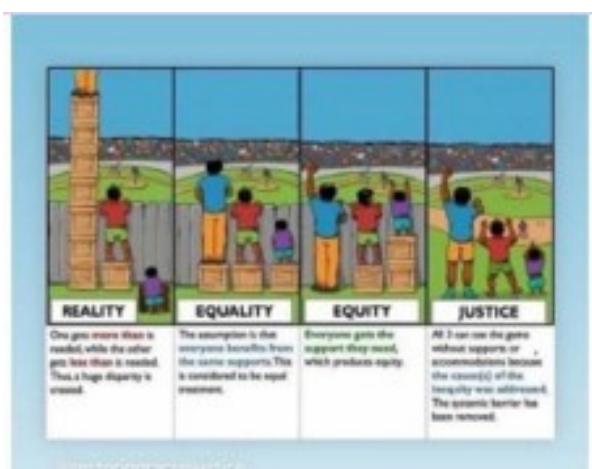


- <https://www.structural-learning.com/post/a-teachers-guide-to-inquiry-based-learning>



Consolidarea cunoașterii

Formatorul le cere cursanților să interpreteze imaginea, din perspectiva echității șanselor la educație.



<https://www.bu.edu/diversity/resource-toolkit/inequity-equality-equity-and-justice/>



Co-funded by
the European Union

Evaluare

Evaluarea sesiunii

Formatorul împarte în două o foaie de flipchart, în parte stângă desenând un emoticon vesel, iar în cea dreaptă, unul trist.

Fiecare cursant va nota pe un post it un sentiment pozitiv privind activitatea de formare și pe un altul un sentiment negativ și le va lipi pe flipchart conform emoticoanelor.

Pentru sesiunile desfășurate online, se poate utiliza o tablă interactivă: Jamboard, iDroo, explaineverything, etc. <https://expl.ai/HCTWJHDH>

Evaluare

În cadrul acestei lecții, formabilii au de realizat următoarele materiale:

1. Postări pe Padlet în care sunt revelate drepturi ale copiilor care sunt încălcate, identificate în filmul “The Dark Truth About Child Beauty Pageants”

<https://www.youtube.com/watch?v=-BHtv-XNar4>

<https://padlet.com/mariagrecu1/shqoe-9qgrmj0lnjo0p489>

Muncă de grup descrisă în exercițiul 2.

2. Prezentări referitoare la utilizarea Inteligenței artificiale în educație. Muncă de grup descrisă în exercițiul 3.



Lecția 3 - Recomandări pentru predarea online - Tehnica Feynman Învățarea experiențială

Cuvinte cheie:

Metode interactive,
centrare pe elev,
Feynman, experiențial

Obiective:

- Să cunoașteți Tehnica Feynman;
- Să transferați în online Tehnica Feynman;
- Să cunoașteți metoda învățării experiențiale;
- Să transferați în online metoda învățării experiențiale;
- Să aplicați Tehnica Feynman și metoda învățării experiențiale, pentru elevi cu CES.



Co-funded by
the European Union

Partea teoretică

Tehnica Feynman

Tehnica Feynman este 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.

Învățarea experiențială

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.

Ciclul învățării experiențiale presupune parcurgerea a patru etape.

Experimentarea.

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

Reflecția.

Elevii reflectează asupra experienței avute și o împărtășesc altor colegi.

Analizarea.

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

Aplicarea.

Elevii aplică rezultatele învățării, în contexte variate.



Plan de lecție

Momentele sesiunii:

- 1.Exercițiu de energizare – 7min
- 2.Prezentarea temei – 3min
- 3.Prezentarea Tehnicii Feynman – 15 min
- 4.Exercițiul “Amprenta de carbon” – 30 min
- 5.Prezentarea învățării experiențiale – 15 min
- 6.Exercițiul “Aruncă zarurile!” - 20 min
- 7.Sumarizare Știu-Vreau să știu-Am învățat – 20 min
- 8.Evaluarea sesiunii – 10min

Eergizare

Formatorul propune următorul joc. El va spune o culoare. Toți cursanții vor atinge cu mâna(sau cu altă parte a corpului), un obiect de culoarea respectivă. Apoi va spune altă culoare, moment în care participanții se vor îndrepta către alte obiecte. Jocul continuă cu alte culori. Este un exercițiu amuzant, implică mișcare, se poate desfășura și online.

Prezentarea temei

Formatorul prezintă tema sesiunii: Recomandări pentru predarea online - Tehnica Feynman și Învățarea experiențială.

Competențe

- 1.Aplicarea metodei Feynman în activități de predare online;
- 2.Aplicarea metodei învățării experiențiale în activități de predare online



Exercițiul 1 - Amprenta de carbon

Materiale

Laptop, videoproector

Prin acest exercițiu, participanții învață cum să aplice Tehnica Feynman în activități educaționale.

În același timp, ei aprofundează și o problemă de protecție a mediului înconjurător. Prin specificul ei, tehnica se aplică și pentru copii cu CES, reducând problema la câteva idei de bază care pot determina o schimbare atitudinală în domeniul ocrotirii mediului. Exercițiul se desfășoară în etape.

Etapa 1. Formatorul anunță tema exercițiului : "Amprenta de carbon". Cursanții colectează informații referitoare la amprenta de carbon.

Etapa a 2-a. Formatorul prezintă un text scris într-un limbaj simplu astfel încât să îl poată pricepe un copil de 12 ani.

Textul va fi completat cu informații colectate de participanți.

"Gospodariile noastre contribuie la emisiile de carbon din atmosfera, prin utilizarea de energie și combustibili fosili pentru încălzire, lumina și prepararea mâncării. Pentru a reduce această amprenta de carbon, putem adopta unele măsuri precum izolarea termică a locuinței, utilizarea de surse de energie regenerabilă și a dispozitivelor de economisire a apei și energiei., etc"

Etapa a 3-a. Se analizează în plen textul obținut și se identifică acele concepte care nu sunt suficient de clare tuturor. Se revizuieste și se simplifică și mai mult exprimarea.

Etapa a 4-a. Se caută noi informații pentru a clarifica toate noțiunile și conceptele, până ce ele devin foarte clare.

La nevoie, se pot repeta etapele 3 și 4.

În final, această metodă ar trebui să ajute la o mai bună înțelegere a subiectului "Reducerea amprentei de carbon în gospodărie" și la identificarea unor soluții mai eficiente pentru a reduce emisiile de carbon și a proteja mediul.

Varianta finală a textului se încarcă în drive-ul comun sau pe platformă.

Conținutul sarcinii poate fi modificat în funcție de structura grupelor create, de exemplu cursanții pot fi grupați pe discipline.



Co-funded by
the European Union

Exercițiul 2 - Aruncă zarurile!

Materiale

Leptop, videoproiector,
zaruri

Aceste exercițiu va pune cursanții în situația de a aplica metoda învățării experiențiale.

Pentru o clarificare a metodei, se prezintă un scurt material video.

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

Ei vor participa la acest exercițiu din postura de elevi cu CES.

Tema exercițiului este calculul probabilității de realizare a unui eveniment. Participanții vor folosi zaruri fizice sau zaruri virtuale din Classroomscreen, accesibile din secțiunea "More widgets".

<https://classroomscreen.com/app/screen/w/0636b458-b0d9-45c2-81dd-c1b978307d96/g/2b6a0e0c-adfd-4f37-981a-eba0076cd3dc/s/b8cdbde2-7d3a-42fd-87bd-4fa7aa041cb0>

Experimentarea

Participanții aruncă un zar de 20 de ori. Vor nota de câte ori se obține fața cu 2 puncte. Repetă experimental, aruncând zarul de 40 de ori. Notează rezultatul. Apoi aruncă de 60 de ori. Notează și acest rezultat.

Reflecția

Participanții împărtășesc rezultatele experienței. Se compară rezultatele obținute, se trag unele concluzii.

Analizarea

În această etapă, formatorul va îndemna participanții să observe că la un număr mai mare de repetări, se obțin mai multe rezultate identice.

Aplicarea

Se repetă experimentul, dar pentru fețe cu număr de puncte diferite.

La final, ei trag concluziile.

Conținutul sarcinii poate fi modificat în funcție de structura grupelor create, de exemplu cursanții pot fi grupați pe discipline.



Consolidarea cunoștințelor Evaluare

Inspirație:

- https://www.youtube.com/watch?v=tkm0TNFzleg&list=PLTp9Bu0cTGUwTDYvupbPInQNvtXBHpF_T



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



Temă de reflecție Cum pot să continui să învăț și să-mi dezvolt abilitățile și competențele după încheierea activităților de formare?

Sumarizare

Se va realiza sumarizarea celor două sesiuni dedicate metodelor de predare/învățare experimentate. Participanții vor completa a treia coloană din fișa interactivă Știu-Vreau să știu-Am învățat, apoi vor prezenta cele scrise, în fața colegilor.

Evaluarea sesiunii

Formatorul va crea un Quizz în Socrative. Participanții vor răspunde la 2 întrebări:

1. Cum ți s-a părut lecția de azi?

a) Grea b) Interesantă c) Plictisitoare d) Captivantă

2. Ce anume din lecția de azi, nu ai înțeles prea bine?

Evaluare

1. Se va evalua activitatea în cadrul exercițiului Amprenta de carbon: informațiile colectate despre amprenta de carbon și contribuția la elaborarea textului final.

2. Se va evalua fișa interactivă Știu-Vreau să știu-Am învățat, realizată în cadrul sumarizării celor două sesiuni.



Lecția 4 - Bune practici în instruirea online

Cuvinte cheie:

online, practică, instruire

Obiective:

- Să cunoașteți metoda luării notițelor în timpul activităților online;
- Să cunoașteți metoda automonitorizării;
- Să cunoașteți metoda Hyflex;
- Să cunoașteți metoda evaluării intercolegiale;
- Să utilizeze metodele de mai sus, pentru elevi cu CES.



Co-funded by
the European Union

Partea teoretică

În această sesiune vor fi prezentate patru exemple de bune practici privind școala online, dintre cele colectate la nivel European.

Luarea de notițe

Această practică 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.

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.

Automonitorizarea

Automonitorizarea este o tehnică eficientă utilizată în vederea îmbunătățirii gestionării timpului.

Se stabilesc termene limită pentru realizarea unor sarcini, sau pentru realizarea etapelor unei activități. 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.



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.

Astfel, fiecărui elev i se oferă posibilitatea de a decide momentul învățării și de a parcurge lecția în ritm propriu.

<https://www.youtube.com/watch?v=6kRbUIb0G00>

Evaluarea electronică de la egal la egal

Această practică le permite elevilor să construiască resurse pentru acest tip de evaluare.

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 interacțiune frecventă între elevi.



Plan de lecție

Momentele sesiunii

1. Exercițiu de energizare – 10min
2. Prezentarea temei – 3min
3. Exercițiul “Notează tot!” – 20 min
 1. Prezentarea celor 4 bune practici – 10 min
 2. Exercițiul Respectă termenul! – 10 min
 3. Exercițiul “Interevaluare online” – 20 min
 4. Sumarizare modul– 10 min
 5. Evaluarea modulului 2 – 7 min

Energizare

Participanții vor avea de completat următoarea propoziție: “Azi mă simt special pentru că...”

bigfunmuseum.com/en



Prezentarea temei

Formatorul prezintă tema sesiunii: “Bune practici în instruirea online”.

Competențe

Utilizarea bunelor practici într-o manieră incluzivă;

Utilizarea interevaluării în cadrul grupului, pentru îmbunătățirea produsului final.



Co-funded by
the European Union

Exercițiul 1 - Notează tot!

Materiale

Laptop, videoproiector,
document google

În acest exercițiu, participanții vor experimenta un exemplu de bună practică utilizabilă pe durata școlii online. Exercițiul se va desfășura pe toată durata sesiunii.

Vor fi desemnați 4 cursanți, prin tragere la sorți, să ia notițe despre ceea ce se întâmplă pe parcursul sesiunii.

Din acest motiv, exercițiul se va desfășura înainte de prezentarea părții teoretice.

Un cursant va lua notițe despre practicile prezentate, al doilea despre exercițiile 2 și 3.

Al treilea va lua notițe pentru elevi cu CES despre practicile prezentate și al patrulea va lua notițe despre exercițiile 2 și 3, dar pentru elevi cu CES.

Notițele vor fi scrise pe un document Google pregătit în prealabil.

<https://docs.google.com/document/d/1A4oB4552kMFOTIBz9JBJS9JM0rdUmHb/edit?usp=sharing&oid=114646795549591765729&rtpof=true&sd=true>

Fișa cu notițe va fi prezentată în cadrul exercițiului 3, când se va realiza interevaluarea.

Colegii vor face eventuale completări.



Co-funded by
the European Union

Exercițiul 2 - Respectă termenul!

Materiale

Laptop, videoproiector

În cadrul acestui exercițiu, se va face un schimb de experiență.

Cursanții vor prezenta diferite metode de management al timpului în implementarea unei activități prin setarea de termene limită, utilizând diferite instrumente web: Google classroom, Linoit, Liveworksheets, calendar google, etc.

Apoi se va alege una dintre variante, și fiecare cursant va seta un termen limită pentru realizarea unei activități.



Co-funded by
the European Union

Exercițiul 3 - Interevaluare online

Materiale

Leptop, videoproiector,
google doc

Exercițiul are scopul de a utiliza interevaluarea, ca metodă de colectare a feedbackului și pentru îmbunătățirea materialelor create, în acest caz, a notițelor pe care le-au luat responsabilii desemnați, de-a lungul sesiunii.

Exercițiul se va desfășura în felul următor:

Se păstrează grupele formate la exercițiul 1.

Notițele luate de grupa 1, se repartizează către grupa 2, notițele de la grupa 2 se repartizează către grupa 3, și așa mai departe.

Fiecare grupă va analiza notițele primite, iar responsabilul va face completări și/sau comentarii la acestea.

La final se prezintă notițele actualizate, apoi se elaborează forma finală.

În acest fel, va fi realizată simultan și sumarizarea sesiunii.



Co-funded by
the European Union

Consolidarea cunoștințelor

Evaluare

Inspirație:

Explaining the Difference Between HyFlex and Hybrid Teaching Models
<https://edtechmagazine.com/higher/article/2022/03/hyflex-hybrid-teaching-models-whats-the-difference-eperfcon>



Sumarizare

Sumarizarea modului se va realiza cu ajutorul unui quiz Genially. Participanții răspund la întrebări de tip itemi cu alegere multiplă. Rezolvarea se face individual.

<https://view.genial.ly/644ac090d9db6a00116ba325/interactive-content-darts-quiz>

Evaluare

Pentru a obține feedbackul referitor la modulul 2, cursanții vor complete o fișă interactivă realizată cu aplicația Liveworksheets.

<https://www.liveworksheets.com/vu334737js>

Evaluare

Metode de predare transferate online

Formabilii sunt împărțiți în 4 grupe. Fiecare grupă elaborează un exemplu de activitate la clasă, bazat pe una dintre metodele prezentate. La final, fiecare grupă își încarcă proiectul în Drive sau pe platformă, după caz.



Co-funded by
the European Union

Modulul 3

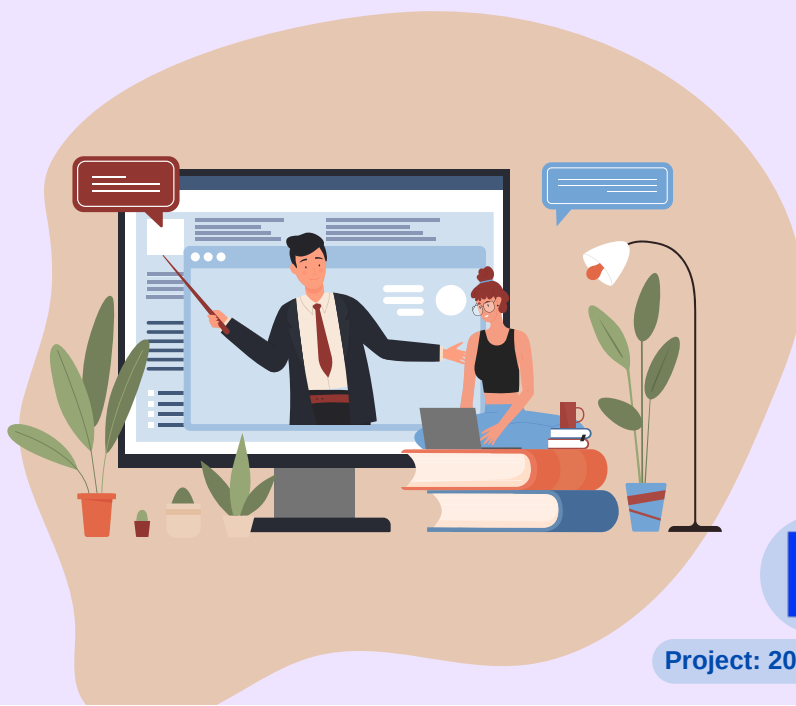
Instrumente web pentru crearea de conținut educațional și evaluare online

Partener - SGIC

Instrumentele și abilitățile digitale adecvate sunt vitale pentru o predare virtuală eficientă. Aceste instrumente îmbunătățesc interacțiunea, oferă feedback și personalizează învățarea. Ele oferă acces rapid la materiale educaționale actualizate, îmbunătățind eficiența predării și comunicarea

Abilitățile digitale îi fac pe educatori să se adapteze la schimbările tehnologice. Mediul digital în continuă evoluție cere educatorilor să fie competenți în noile instrumente și metode, asigurând o educație de înaltă calitate și pregătind studenții pentru o lume tehnologică. Instrumentele digitale în predarea online îmbunătățesc calitatea educației, oferă resurse bogate și creează medii motivante de învățare.

Educatorii pot comunica eficient cu studenții prin instrumente web, dezvoltând resurse online variate, cum ar fi prezentări interactive și tutoriale. Aceste instrumente oferă interactivitate și flexibilitate, făcând învățarea online mai captivantă.



Co-funded by
the European Union

Project: 2021-1-PT01-KA220-SCH-000032510

Instrumente web pentru crearea de conținut educațional și evaluare online

Partener:

SGIC

Dragi profesori,

În predarea online sunt utilizate diferite tipuri de instrumente web. Ele oferă educatorilor un set divers de funcționalități și facilități pentru a dezvolta și implementa o experiență de învățare interactivă, personalizată și eficientă pentru studenți.

Acest modul prezintă seturi de instrumente web care pot fi folosite pentru comunicarea online cu studenții, pentru crearea de conținut educațional, pentru evaluare online și alte instrumente digitale utile.

Fiecare platformă de învățare online sau sistem de management al clasei are propriile caracteristici și instrumente specifice pentru comunicarea cu studenții. Veți învăța cum să alegeți instrumentele potrivite pentru cerințele specifice ale cursului și cum să asigurați o comunicare clară și consecventă cu studenții pentru a asigura o experiență de învățare online eficientă și interactivă.

Există o serie de instrumente digitale disponibile care facilitează crearea de conținut educațional interactiv și captivant. Aceste instrumente vă vor permite să vă dezvoltați propriile materiale: prezentări, videoclipuri și alte resurse educaționale.

Evaluarea online este simplificată cu numeroase instrumente web disponibile. Educația online oferă instrumente pentru feedback și alte sarcini precum editarea video, reviste electronice, înregistrări și sondaje. Diverse aplicații îmbunătățesc calitatea predării, făcând învățarea interactivă și captivantă. Cele mai bune gânduri!



Co-funded by
the European Union

Lecția 1 - Instrumente pentru comunicare

Cuvinte cheie:

tablă, virtual, comunicare, avizier

Obiective:

- Să utilizați instrumentul Padlet;
- Să utilizați tabla virtuală explain.everything;
- Să utilizați tabla virtuală Openboard;
- Să utilizați tabla virtuală iDroo;
- Să utilizați tabla virtuală mypencil.app;
- Să utilizați tabla virtuală whiteboard.fi.



Co-funded by
the European Union

Partea teoretică

Instrumentele web au o mare importanță în educația online. Profesorii și elevii trebuie să-și dezvolte competențele digitale necesare pentru a utiliza 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.

Padlet este un instrument util pentru comunicare în școala online, care permite crearea de aviziere, postarea de mesaje, imagini, materiale video, linkuri și documente și poate fi utilizat pentru brainstorming, memorator, colecție de materiale didactice, realizarea de hărți mentale și postere.

Tablele virtuale sunt necesare deoarece prin intermediul lor se poate realiza interacțiunea cu elevii, în timpul lecției online.

Ele oferă posibilitatea de a scrie text, de a realiza desene, de a insera imagini, de a încărca documente. Unele se utilizează online, altele necesită descărcare.

Unele au editor de formule, altele au instrumente geometrice.

Să vedem câteva table virtuale precum și unele facilități pe care le oferă.



Plan de lecție

Momentele sesiunii:

1. Exercițiu de energizare – 5 min
2. Prezentarea temei – 3min
3. Prezentarea instrumentului Padlet și tablei virtuale Openboard– 10 min
4. Exercițiul „Explorează tabla”– 15 min
5. Sumarizare – 20 min
6. Evaluare – 7 min

Energizare

Sesiunea începe cu jocul: ”Înainte-Înapoi-Stânga-Dreapta”. Jocul se desfășoară în 3 etape.

Etapa 1. Formatorul spune: “Aplecați-vă înainte”. Toată lumea se apleacă înainte. Apoi spune Înapoi. Toți se apleacă înapoi. Apoi la fel pentru stânga și dreapta.

Etapa a 2-a.

Se desfășoară la fel, doar că acum și participanții trebuie să rostească: “Înainte-Înapoi-Stînga-Dreapta”.

Etapa a 3-a. Formatorul va da aceleași comenzi, dar participanții trebuie să se aplece invers față de indicații. De exemplu, dacă formatorul zice: “Stânga”, ei se vor apleca înspre dreapta. Nu este necesar să se respecte o anumită ordine privind sensul aplecărilor. Este un joc amuzant care asigură și o anumită mișcare, distrage atenția cursanților de la problemele curente și le focalizează atenția către curs.

Prezentarea temei

Formatorul prezintă tema sesiunii: “Instrumente web pentru comunicare”.

Competențe

Realizarea unui avizier virtual Padlet
Utilizarea eficientă a tablelor virtuale



Exercițiul 1 - Explorează tabla

Materiale

Laptop, videoproiector

Scopul acestui exercițiu este familiarizarea participanților cu instrumentul Padlet și cu tablele virtuale.

Formabilii sunt împărțiți în 5 grupe.

O grupă lucrează cu Padlet, 4 grupe lucrează cu câte o tablă, utilizând facilitățile pe care aceasta le oferă.

Fac o scurtă descriere a instrumentului, precizând avantajele și dezavantajele utilizării acestuia.

Scriu totul pe panou/tabla.

Prezentarea concluziilor se va face la etapa de sumarizare.



Co-funded by
the European Union

Exercițiul 2 - Sumarizare

Materiale

Laptop, videoproiector

Scopul exercițiului este de a obține o imagine de ansamblu asupra facilităților pe care le oferă tablele propuse, astfel încât în activitățile online să fie selectate cele mai potrivite nevoilor de moment ale fiecăruia.

Fiecare grupă va prezenta instrumentul repartizat în exercițiul anterior.

La final se poate organiza un sondaj cu instrumentul preferat.



Co-funded by
the European Union

Consolidarea cunoștințelor

Inspirație:

<https://scoala9.ro/cum-tinem-orele-online-episodul-3-table-virtuale/594/>



Temă de reflecție

Comunicarea online poate fi la fel de eficientă ca și cea cu prezență fizică? Care sunt avantajele și dezavantajele?

Consolidarea cunoașterii

Participanții vor primi acest tabel pe care îl vor completa individual. În acest fel, informațiile primite referitoare la avantajele și dezavantajele tablelor, se vor consolida. Tabelul va fi realizat sub formă de fișă interactivă în Liveworksheets

Tabla	Necesită descărcare	Editor de formule	Instrumente geometrice	Chat	Colaborativă	Hărți , tabel elemente
Explain everything						
Openboard						
iDroo						
my.pencilapp						
whiteboard.fi						



Co-funded by
the European Union

Evaluare

Sesiunea de evaluare:

Participanții vor evalua sesiunea cu ajutorul unui sondaj mentimeter. Ei vor răspunde la întrebarea: “Cum apreciați că a fost sesiunea de azi?”

<https://www.menti.com/alcjhhd665b>

Evaluare:

Se va evalua rezultatul obținut în cadrul consolidării cunoașterii. Acesta va arăta măsura în care cursanții au reținut facilitățile tablelor prezentate, fapt ce le va conferi abilitatea de a alege tabla potrivită în funcție de activitățile pe care le desfășoară la clasă.



Co-funded by
the European Union

Lecția 2 - Instrumente pentru crearea de conținut educațional

Cuvinte cheie:

prezentare, content,
canva, genial.ly , livresq

Obiective:

- Să creați resurse cu instrumentul Canva;
- Să creați resurse cu instrumentul Genial.ly;
- Să creați resurse cu instrumentul Livresq



Co-funded by
the European Union

Partea teoretică

Profesorii au nevoie de resurse educaționale pentru a le utiliza în timpul orelor care se desfășoară online. Oferta este bogată, dar uneori ei trebuie să își creeze propriile resurse, adaptate la particularitățile clasei. În acest sens, sunt utile instrumentele web care permit crearea de conținut. În majoritatea cazurilor, o prezentare se construiește slide cu slide, prin inserarea diferitelor elemente: texte, imagini, simboluri, etc.

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. Permite și realizarea de prezentări în colaborare.

Genial.ly

Cu ajutorul aplicației Genial.ly se pot crea prezentări animate, atrăgătoare. Utilizatorii au la dispoziție peste 10000 de șabloane cu o grafică deosebită. Există și posibilitatea de a construi slide-urile de la zero. Programul se poate utiliza pentru diferite tipuri de creații: prezentări, portofolii, infografice, jocuri, quizuri, etc. Este un instrument colaborativ, util pentru realizarea unor prezentări în comun.

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.



Plan de lecție

Momentele sesiunii

1. Exercițiu de energizare – 5 min
2. Prezentarea temei – 3min
3. Prezentare instrument Canva – 40 min
4. Exercițiul „Creează o resursă cu Canva” - 40 min
5. Prezentare instrument Genial.ly – 40 min
6. Exercițiul „Poster interactiv Genial.ly” – 40 min

sau

7. Prezentarea instrumentului Livresq – 70 min
8. Exercițiul „Creează o resursă cu Livresq” – 90 min
9. Sumarizare – 7 min
10. Evaluare – 5 min

Observație

Deoarece nu pot fi prezentate trei instrumente într-o sesiune, în funcție de profilul și preferințele grupului se pot grupa Canva și Genial.ly sau se poate opta doar pentru Livresq, care necesită mai mult timp pentru a fi înțeles, fiind un instrument mai complex.

Energizare

Sesiunea începe cu un scurt moment de dans. Participanții vor urmări clipul și vor face mișcările realizate de personajul Charlie Bear, pe melodia “Agadoo”.

<https://www.youtube.com/watch?v=QJHPuv3Z3qI>

Prezentarea temei

Formatorul prezintă tema sesiunii: “Instrumente web pentru creare de conținut”.

Competențe

Utilizarea instrumentului Canva, pentru realizarea unei resurse educaționale;
Utilizarea instrumentului Genial.ly pentru realizarea unui poster interactiv;

Sau

Utilizarea instrumentului Livresq, pentru realizarea unei resurse educaționale.



Exercițiul 1 - Creează o resursă cu Canva

Materiale

Laptop, videoproiector

Scopul acestui exercițiu este de a familiariza participanții cu instrumentul Canva și de a îi face capabili să realizeze o resursă educațională cu ajutorul lui.

În prima parte, formatorul va face o demonstrație privind modul în care se creează o prezentare, cum se adaugă diferite elemente în slide-uri.

Va arăta, de asemenea, cum se face partajarea materialelor create.

După demonstrația practică, participanții vor primi sarcina de a realiza individual o resursă educațională în Canva.

La final, se face Turul galeriei,



Co-funded by
the European Union

Exercițiul 2 -Poster interactiv cu Genial.ly

Materiale

Laptop, videoproiector

Scopul acestui exercițiu este de a familiariza participanții cu instrumentul Genial.ly și de a îi face capabili să realizeze un poster interactiv cu ajutorul acestuia.

În prima parte, formatorul arată ce fel de materiale pot fi create cu această aplicație, apoi va face o demonstrație privind modul în care se creează un afiș interactiv, cum se adaugă elementele de interactivitate.

Va arăta, de asemenea, cum se face partajarea materialelor create.

După demonstrația practică, participanții vor primi sarcina de a realiza individual câte un afiș interactiv cu Genial.ly.

La final, se face Turul galeriei,



Co-funded by
the European Union

Exercițiul 3 - Creează o resursă cu Livresq

Materiale

Laptop, videoproiector

Scopul acestui exercițiu este de a familiariza participanții cu instrumentul Livresq și de a îi face capabili să realizeze o resursă educațională cu ajutorul lui. În prima parte, formatorul va face o demonstrație privind modul în care se creează o prezentare, cum se adaugă diferite elemente pentru a construi resursa: celule, texte, imagini, galerie de imagini, materiale video, cum se creează un quiz, cum se adaugă un asistent.

Va arăta, de asemenea, cum se publică resursa creată și cum se partajează. După demonstrația practică, participanții vor avea de realizat individual o resursă educațională în Livresq.

La final, se face Turul galeriei,

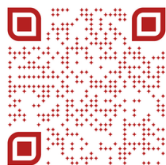


Co-funded by
the European Union

Consolidarea cunoștințelor

Inspirație:

<https://www.youtube.com/watch?v=70WNlkwZ0ew>



<https://www.youtube.com/watch?v=JoEm3wCfrEM>



<https://www.youtube.com/watch?v=Ac7gHgZ0Xbk>



Temă de reflecție

Care este motivul pentru care realizăm o resursă educațională și ce condiții trebuie să îndeplinească aceasta pentru a fi cât mai utilă?

Consolidarea cunoașterii

Se vor da câteva informații suplimentare privind drepturile de autor și licențierea de tip Creative Commons. Formatorul va atrage atenția că pentru orice resursă preluată și utilizată în materialele create, trebuie precizată sursa.

Sumarizare

Aceasta va fi făcută sub forma unui sondaj în care participanții vor da un feedback referitor la instrumentele prezentate, precizând care este cel preferat și de ce. După completarea sondajelor, acestea vor fi prezentate în plen.

<https://forms.gle/kgxPSeg7Czz1o6k56>



Co-funded by
the European Union

Evaluare

Evaluarea sesiunii

Participanții vor completa fișa interactivă Reflecția sesiunii. Ei vor avea de completat următoarele afirmații:

1. Din parcurgerea acestei teme, cel mai mult mi-a plăcut:
2. Cea mai puțin interesantă parte a fost:.....
3. Am învățat:

Evaluare

În cadrul acestei sesiuni, vor fi evaluate materialele realizate de cursanți:

1. Resursa educațională creată cu Canva;
 2. Posterul interactiv creat cu Genial.ly
- sau
3. Resursa educațională creată cu Livresq.



Lecția 3 - Instrumente pentru evaluare

Cuvinte cheie:

fișe, test, quiz, joc,
evaluare

Obiective:

- Să creai o fișă interactivă folosind Liveworksheets;
- Să creai un test folosind Quizizz;
- Să creai un test folosind Learningapps;
- Să creai un test folosind Socrative;
- Să creai o fișă interactivă folosind wizer.me



Co-funded by
the European Union

Parte teoretică

Evaluarea sincron online are dezavantajul că elevii nu pot fi văzuți, așadar nu există o garanție a validității rezultatului. Pe de altă parte, trebuie să ne asumăm și riscurile care derivă din această situație. Pentru a diminua aceste riscuri, facem următoarele recomandări:

- De câte ori este posibil, să se utilizeze metode alternative de evaluare(proiecte, debateri, portofolii, etc.);
- Dacă evaluarea se face printr-un test, se pot alege instrumente care permit setarea timpilor de răspuns;
- Dacă e posibil, să se activeze opțiunea de afișare a întrebărilor în ordine aleatoare;
- Elevilor să li se explice astfel încât să înțeleagă că care sunt dezavantajele și consecințele pe termen lung ale eventualelor fraude pe care le-ar face.

Liveworksheets

Aplicația 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.



Parte teoretică

Quizizz

Cu această aplicație, 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.

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.



Parte teoretică

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 presetat, 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 dacă 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.

Wizer.me

Aplicația 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.



Plan de lecție

Momentele sesiunii

1. Exercițiu de energizare – 5 min
2. Prezentarea temei – 3min
3. Prezentare generală a instrumentelor Liveworksheets, Wizer.me – 20 min
4. Exercițiul „Creează o fișă interactivă” - 30 min
5. Prezentare generală a instrumentelor Quizziz, Learningapps, Socrative – 20min
6. Exercițiul „Creează un test” – 30min
7. Sumarizare –17 min
8. Evaluare – 5 min

Energizare

La începutul sesiunii, participanții vor răspunde la următoarea întrebare:

“Dacă ați scrie un roman, care ar fi titlul său?”

Prezentarea temei

Formatorul prezintă tema sesiunii: “Instrumente pentru evaluare”.

Competențe

Utilizarea instrumentelor Liveworksheets și Wizer.me pentru crearea de fișe interactive;

Utilizarea instrumentelor Quizziz, LearningApps și Socrative pentru crearea de quizuri



Exercițiul 1 - Creează o fișă interactivă

Materiale

Laptop, videoproiector,
fișă în format pdf

Scopul primului exercițiu este ca toți participanții să poată realiza o fișă interactivă folosind instrumentele Liveworksheets sau Wizer.me. Formatorul face o demonstrație practică de utilizare a celor două instrumente pentru a crea fișe interactive. Apoi grupul se împarte în patru grupe.

Participanții din primele două grupe vor crea o fișă interactivă cu Liveworksheets iar cei din celelalte două grupe vor crea o fișă interactivă cu Wizer.me. Apoi cei din grupele 1 și 3, respectiv cei din grupele 2 și 4 își distribuie fișele reciproc și rezolvă itemii



Co-funded by
the European Union

Exercițiul 2 - Creează un quiz

Materiale

Laptop, videoproiector,
un test cu 5 întrebări

Prin acest exercițiu, participanții vor învăța să creeze quizuri cu aplicațiile: Quizziz, LearningApps și Socrative. Formatorul prezintă cum se creează diferitele tipuri de itemi. Apoi face câte o scurtă demonstrație de creare a unui item cu fiecare dintre cele trei aplicații. Le arată modul de partajare a testului. Participanții se împart în 6 grupe, Fiecare grupă creează câte un quiz cu 3 itemi de tipuri diferite și îl partajează către toți. La final, cele 6 quizuri vor fi rezolvate în comun, cu toți participanții.

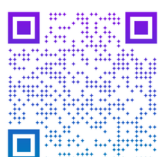


Co-funded by
the European Union

Consolidarea cunoștințelor

Inspirație:

<https://www.youtube.com/watch?v=DXqnLdHJA7c>



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



<https://www.youtube.com/watch?v=iCFXesy0y5o>



Temă de reflecție

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

Consolidarea cunoașterii

Participanții vor explora resurse create de alți utilizatori în aplicația Learningapps. Vor observa diferite tipuri de exerciții și acțiuni care se pot efectua cu această aplicație.

Sumarizare

Aceasta va fi făcută sub forma unui sondaj în care participanții vor da un feedback referitor la instrumentele prezentate, precizând care este cel preferat și de ce. După completarea sondajelor, acestea vor fi prezentate în plen.



Co-funded by
the European Union

Evaluare

Temă de reflecție

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

Consolidarea cunoașterii

Participanții vor explora resurse create de alți utilizatori în aplicația Learningapps. Vor observa diferite tipuri de exerciții și acțiuni care se pot efectua **cu această aplicație.**

Sumarizare

Aceasta va fi făcută sub forma unui sondaj în care participanții vor da un feedback referitor la instrumentele prezentate, precizând care este cel preferat și de ce. După completarea sondajelor, acestea vor fi prezentate în plen.

<https://forms.gle/kgxPSeg7Czz1o6k56>

Evaluarea sesiunii

Aceasta se va face completând un Exit Ticket în Socrative. Participanții vor răspunde la două întrebări: 1. Instrumentele prezentate azi vă vor fi utile în activitatea la clasă? 2. Cum vi s-a părut lecția de azi?

Evaluare

Se va realiza evaluarea materialelor realizate în cursul sesiunii:

1. Fișele interactive;
2. Quizurile create.



Lecția 4 - Alte instrumente utile

Cuvinte cheie:

audio-video, hartă, augmentat, joc

Obiective

- Să efectuați o înregistrare utilizând Flipgrid;
- Să creați o resursă utilizând EdPuzzle;
- Să creați un desen utilizând Tayasui Sketches;
- Să creați un joc utilizând Bamboozle;
- Să creați o hartă utilizând MapHub;
- Să creați o e-revistă utilizând Calameo;
- Să creați un portofoliu utilizând Pearltrees;
- Să înregistrați o secvență de lecție utilizând Screencast-O-Matic;
- Să realizați un sondaj utilizând Mentimeter.



Co-funded by
the European Union

Parte teoretică

Există o serie de aplicații dedicate unui singur scop(efectuarea de înregistrări, augmentarea unui material video, realizarea de podcasturi, etc.). Am grupat câteva instrumente cu ajutorul cărora se pot realiza diferite operațiuni și resurse.

Flipgrid

Aceasta este o platformă prin intermediul căreia se pot desfășura video-discuții. Dacă profesorul dă o sarcină, elevii pot exprima răspunsurile prin intermediulvideoclipurilor, 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 pot realiza videoclipuri înregistrându-se cu camera Flipgrid.

Sugestii de utilizare:dezbateri pe tema lecției, sprijin individualizat, evaluări, interevaluare, prezentarea de experimente, etc.

EdPuzzle

Aplicația este utilizată pentru a augmenta materiale video. Pentru a încărca materialul 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. 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). De asemenea, pot fi realizate adnotări.

Tayasui Sketches

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.



Bamboozle

Este o platformă care conține peste 1000000 de jocuri educative, foarte potrivită pentru a realiza învățare prin joc. Se pot organiza competiții, se pot utiliza și individual.

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.

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. După încărcare, documentul poate fi vizualizat sub formă de revistă online.

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.

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.

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.



Plan de lecție

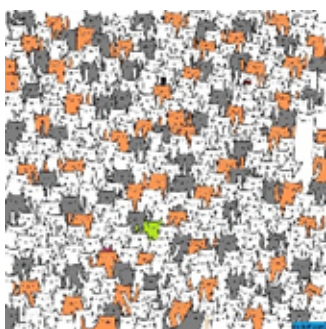
Momentele sesiunii

1. Exercițiu de energizare – 5 min
2. Prezentarea temei – 3min
3. Prezentarea instrumentului EdPuzzle – 20 min
4. Exercițiul „Creează o resursă cu EdPuzzle” - 30 min
5. Prezentare generală a instrumentului MapHub – 20min
6. Exercițiul „Creează o hartă cu MapHub” – 30min
7. Sumarizare – 7 min
8. Evaluare – 5 min

Energizare

La începutul sesiunii, participanții vor avea de rezolvat un test. Li se cere să descopere iepurele din imagine.

<https://greatnews.ro/imaginea-care-a-innebunit-internetul-tu-poti-gasi-iepurele-ascuns-printre-pisici/>



Prezentarea temei

Formatorul prezintă tema sesiunii: “Alte instrumenteutile”.

Competențe

Crearea unei resurse cu instrumentul EdPuzzle;

Crearea unei resurse cu instrumentul MapHub.



Co-funded by
the European Union

Exercițiul 1 - Creează o resursă cu EdPuzzle

Materiale

Laptop, videoproiector

În acest exercițiu, participanții vor învăța cum să utilizeze instrumentul EdPuzzle pentru a crea o resursă. În prima parte, formatorul arată cum se încarcă un video în aplicație și cum se poate interveni asupra lui efectuând decupaje. Apoi creează un quiz, creează o clasă și asignează materialul obținut. În continuare, participanții vor crea la rândul lor câte o resursă cu acest instrument. La final, se face Turul galeriei.



Co-funded by
the European Union

Exercițiul 2 - Creează o hartă cu MapHub

Materiale

Laptop, videoproiector

Scopul exercițiului este de a îi învăța pe participanți cum se poate realiza o hartă cu aplicația MapHub. La început, formatorul prezintă harta și facilitățile ei. Apoi, participanții se împart în 4 grupe. Fiecare grupă va realiza câte o hartă pe care o va prezenta la final

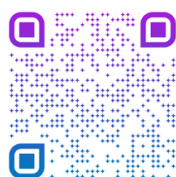


Co-funded by
the European Union

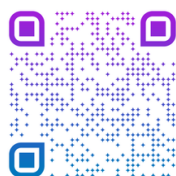
Consolidarea cunoștințelor

Inspirație:

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



https://www.youtube.com/watch?v=QDb7_fhgtJA



Consolidarea cunoașterii

Participanții vor explora și alte aplicații utile, dar asincron. Vor primi linkuri către tutoriale despre utilizarea acelor instrumente. Nelămuririle vor fi clarificate în sesiunile următoare.

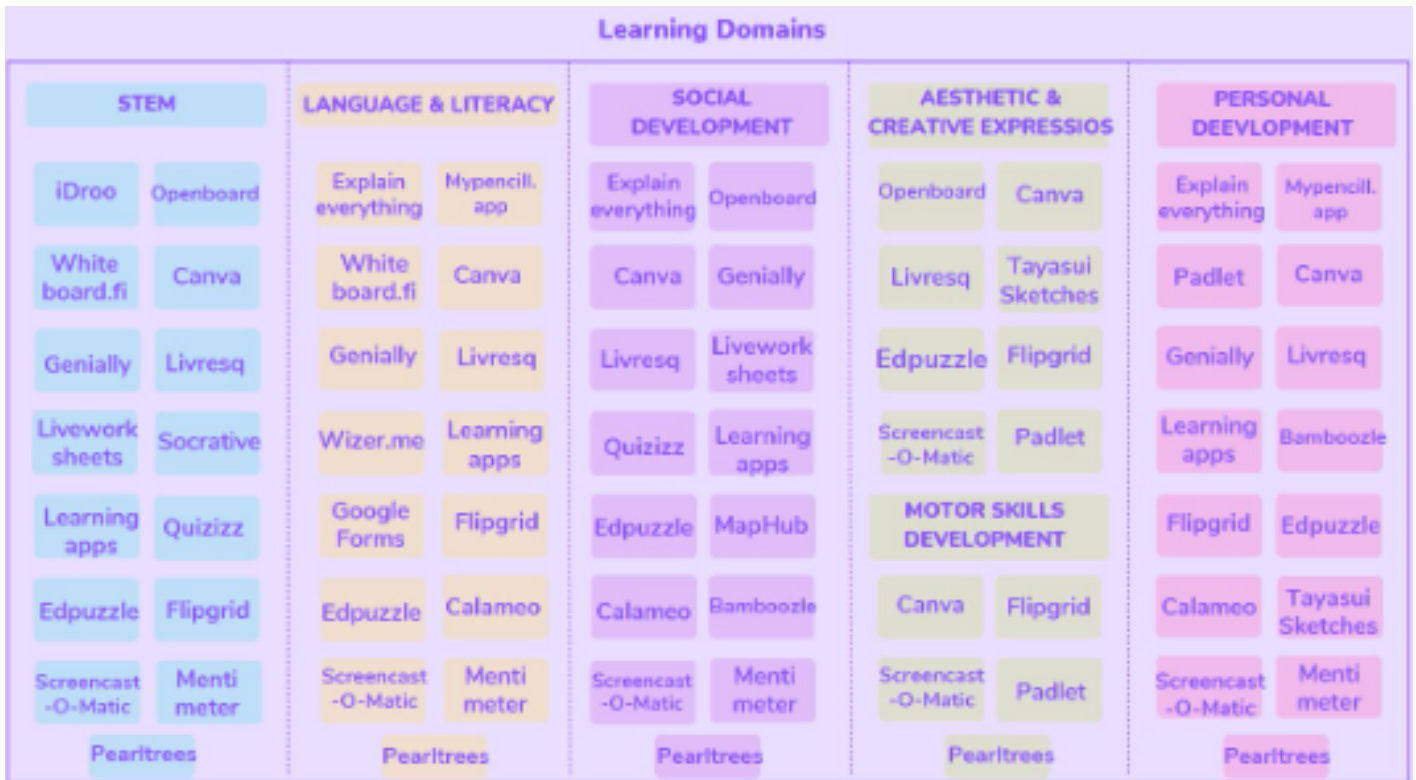


Co-funded by
the European Union

Consolidarea cunoștințelor

Sumarizare

Se va realiza o hartă mentală în care o serie de aplicații vor fi grupate pe arii curriculare.



Evaluare

Evaluarea modului

Participanții vor completa un formular de feedback, creat cu aplicația Canva. Ei vor avea de completat următoarele rubrici:

- Ce mi-a plăcut
- Ce aș vrea să aprofundez
- Ce nu mi-a plăcut

https://www.canva.com/design/DAFhs2eY8wA/UirwzsQN0_fulHVkQ8Qejg/edit?utm_content=DAFhs2eY8wA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Evaluare

Fiecare cursant va elabora câte două materiale:

- 1.O resursă realizată cu un instrument pentru realizare de conținut educational;
- 2.Un test realizat cu un instrument pentru evaluare online.



Modulul 4

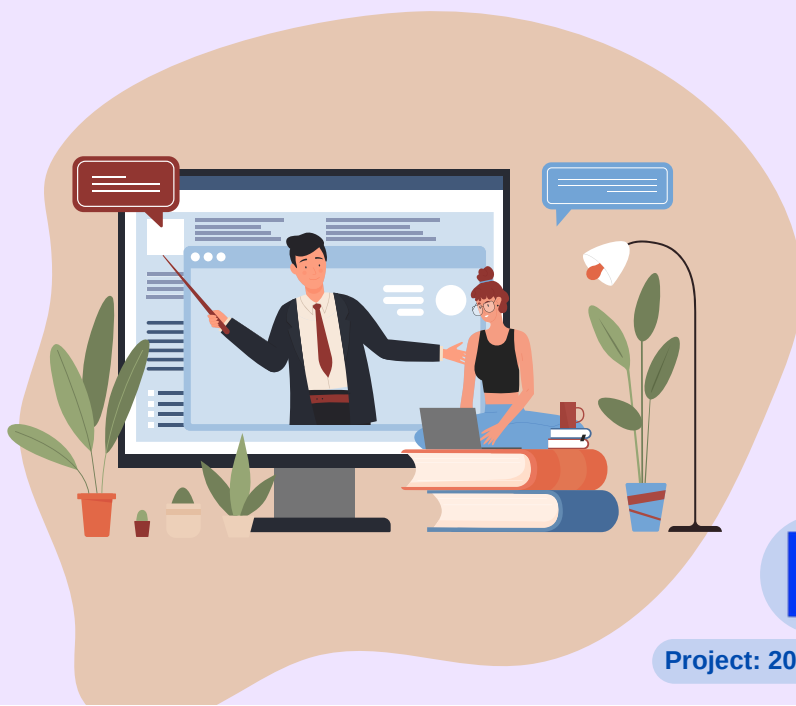
Motivația elevilor (prin Portofoliu Digital)

Partener - Un viitor mai bun

Conceptul de portofoliu digital depășește o simplă colecție de lucrări studentești. Este un instrument dinamic, încurajând reflecția, prezentând creșterea și acționând ca o dovadă a călătoriei unui student.

În acest modul, scufundați-vă în complexitatea creării, menținerii și valorificării portofoliilor digitale pentru a motiva studenții.

Descoperiți modul în care această transformare digitală poate schimba jocul în urmărirea progresului și insuflarea unui sentiment de realizare.



Co-funded by
the European Union

Project: 2021-1-PT01-KA220-SCH-000032510

Instrumente web pentru crearea de conținut educațional și evaluare online

Partner:

SGIC

Dragi profesori,

Pășiți în lumea portofoliilor digitale, unde munca fiecărui student strălucește în mod unic. Acest modul este conceput pentru a vă ghida prin procesul de integrare a portofoliilor digitale în abordarea dvs. de predare.

Cu exerciții practice și exemple din lumea reală, veți învăța să utilizați portofoliile ca instrument motivațional, încurajând elevii să-și asume proprietatea asupra călătoriei lor de învățare.

Haideți să îmbrățișăm această schimbare digitală și să sărbătorim împreună reșelele fiecărui elev.



Co-funded by
the European Union

Lecția 1 - Motivarea studenților prin portofolii digitale

Cuvinte cheie:

Portofolii digitale,
Motivația studenților,
Teoria
autodeterminării,
Wizer.me, Învățare
interactivă, Educație
online, Nearpod,
Implicarea în clasă

Obiective:

- Pentru a înțelege importanța motivației elevilor în procesul de învățare.
- Pentru a afla cum pot fi utilizate portofoliile digitale pentru a spori motivația elevilor.
- Să se familiarizeze cu teoria autodeterminării și aplicarea acesteia în educație.
- Pentru a înțelege cum să încorporați în mod eficient Wizer.me în activitățile din clasă.
- Pentru a explora strategii practice pentru motivarea studenților într-un mediu de învățare online.



Co-funded by
the European Union

Test de preevaluare pentru alfabetizarea digitală

Instrucțiuni:

Pentru fiecare afirmație de mai jos, evaluați-vă competența pe o scară de la 0 la 5, unde:

- 0 - Fără experiență
- 1 - Cunoștințe de bază
- 2 - Capacitate moderată
- 3 - Competent
- 4 - Competențe avansate
- 5 - Nivelul experților

1. Pot folosi platforme online precum Google Classroom pentru a organiza lecții și a distribui materiale.
2. Sunt familiarizat cu portofoliile digitale și aplicațiile lor educaționale.
3. Pot crea chestionare online, sondaje și sondaje pentru a evalua învățarea elevilor.
4. Știu cum să ghidez studenții în dezvoltarea portofoliilor lor digitale.
5. Pot folosi instrumente de creație multimedia precum Canva, Animoto etc.
6. Sunt capabil să personalizez conținutul și activitățile de învățare online pentru studenți.
7. Sunt versat în conceptele de cetățenie digitală și în promovarea unui comportament online sigur.
8. Pot facilita activități de învățare online colaborative folosind instrumente web.
9. Pot monitoriza și evalua în mod eficient progresul elevilor folosind instrumente digitale.
10. Sunt adeptul comunicării cu elevii și părinții prin intermediul platformelor online.
11. Sunt la curent cu cele mai noi tehnologii educaționale și instrumente digitale.
12. Pot depăși problemele tehnice comune cu care se confruntă elevii în timpul învățării online.
13. Sunt priceput să dezvolt lecții video și podcast-uri captivante.
14. Știu cum să fac lecțiile online accesibile elevilor cu dizabilități.
15. Pot folosi instrumente digitale precum Kahoot, Quizlet etc. pentru învățarea online gamificată.



Notare:

0 - 20 puncte: Începător - Concentrați-vă pe dezvoltarea abilităților de bază de alfabetizare digitală.

21 - 40 puncte: Intermediar - Construiți pe baza cunoștințelor și abilităților fundamentale.

41 - 60 de puncte: Competent - Utilizați instrumentele digitale pentru o învățare îmbunătățită.

61 - 80 puncte: Avansat - Aplicați instrumente specializate pentru învățarea mai profundă.

81 - 100 de puncte: Expert - Împărtășiți cele mai bune practici și îndrumați alți educatori.



Co-funded by
the European Union

Partea teoretică

Acest modul începe prin a pune bazele cu o întrebare esențială: În lumea noastră digitalizată, mai poate exista apatie față de învățare? Acesta postulează că, cu arsenalul de instrumente online la dispoziția studenților, implicarea ar trebui să fie norma, nu excepția. Un portofoliu digital este evidențiat ca un astfel de instrument, oferind atât elevilor, cât și profesorilor o modalitate dinamică și tangibilă de a urmări progresul învățării.

Modulul elucidează în continuare fundamentele teoretice ale abordării portofoliului digital, demonstrând modul în care aceasta întruchipează principiile SDT. Autonomia oferită de portofolii cultivă un sentiment de proprietate în rândul studenților, în timp ce demonstrarea competenței lor insuflă un sentiment de realizare. Prin portofolii comune, un sentiment de înrudire poate fi încurajat, permițând elevilor să învețe unul de la celălalt, îmbunătățind astfel experiența generală de învățare.



Cu toate acestea, modulul arată clar că o abordare cavaleră a portofoliilor digitale nu va produce rezultatele dorite. Acest lucru implică stabilirea unor obiective clare pentru utilizarea portofoliului, ajutând studenții să își organizeze munca și promovarea reflecției regulate. În funcție de scopul portofoliului, fie ca un instrument de reflecție, o vitrină a muncii de top sau un instrument de urmărire a progresului, îndrumările oferite vor diferi.

Încorporarea reflecției regulate, așa cum subliniază modulul, este esențială pentru promovarea unei înțelegeri mai profunde a procesului de învățare. Modulul introduce apoi o aplicare practică a conceptelor teoretice discutate, prezentând Nearpod, un instrument interactiv care întruchipează căsătoria dintre teoria motivației și practica portofoliului digital. După cum demonstrează modulul, Nearpod îmbunătățește experiența de învățare, promovând motivația și colaborarea într-un mod care se aliază cu principiile SDT.

Dar modulul depășește limitele teoriei și aplicațiilor practice, aprofundând în provocările mai largi ale menținerii motivației într-un mediu de învățare online. Ea subliniază nevoia de așteptări clare, construirea comunității, flexibilitate și check-in-uri emoționale și academice consecvente.

În cele din urmă, modulul oferă o serie de exemple specifice disciplinei pentru a motiva studenții. De la laboratoarele virtuale în știință până la povestirea digitală în artele limbajului, aceste exemple ilustrează aplicarea practică a teoriilor motivației în diverse contexte de învățare. După cum se încheie modulul, devine evident că stimularea motivației studenților este un efort complex, cu mai multe fațete, dar cu înțelegerea teoretică și instrumentele practice potrivite, este o performanță la îndemână.



Plan de lecție

Defalcarea sesiunii

Activitatea 1: Personalizarea experiențelor de învățare cu Wizer.me

Activitatea 2: Învățare în colaborare cu Wizer.me

Activitatea 3: Utilizarea Wizer.me pentru a învăța istoria și geografia

Obiectiv: Înțelegerea modului în care Wizer.me poate fi utilizat pentru a motiva și angaja studenții prin experiențe de învățare personalizate și colaborare.

Durata: 30-40 minute.

Subiecte prezentate:

Importanța motivației elevilor

Portofolii digitale în educație

Teoria autodeterminării

Încorporarea portofoliilor digitale

Utilizarea Nearpod pentru învățare interactivă

Strategii practice pentru învățarea online

Utilizarea Wizer.me pentru implicarea studenților

Exemple specifice subiectului pentru motivație

Competențe dezvoltate:

Abilitatea de a încorpora portofolii digitale în sala de clasă.

Înțelegerea cadrului teoretic din spatele motivației studenților.

Abilități în utilizarea Nearpod și Wizer.me pentru a crea materiale de învățare captivante.

Abilitatea de a elabora strategii pentru motivarea studenților într-un mediu online.



Exercițiul 1 - Personalizarea experiențelor de învățare cu Wizer.me

Materiale

Un computer sau un
dispozitiv mobil cu
acces la internet.
Un cont wizer.me.

Îndrumare pas cu pas (îndrumați elevii astfel):

Deschideți browserul web și navigați la site-ul web wizer.me.

Creează-ți un cont dacă nu ai făcut-o deja.

Urmați instrucțiunile site-ului pentru înscriere.

După ce v-ați conectat, explorați platforma pentru a vă familiariza cu caracteristicile acesteia.

Alegeți un subiect care vă interesează. Acesta poate fi orice, de la o materie pe care o studiați la școală până la un hobby personal.

Începeți să vă creați materialele digitale de studiu legate de tema aleasă.

Acestea pot fi fișe de lucru, carduri sau alte resurse. Amintiți-vă, scopul este de a face conținutul adaptat nevoilor și intereselor dumneavoastră individuale.

Salvează-ți munca și, dacă te simți confortabil, împărtășește-ți resursele cu colegii tăi de pe platformă.

Utilizați feedback-ul și rapoartele de progres oferite de platformă pentru a urmări progresul dvs. de învățare.



Exercițiul 2 - Învățare colaborativă cu Wizer.me

Materiale

Un computer sau un
dispozitiv mobil cu
acces la internet.
Un cont wizer.me.

Acest lucru va avea nevoie de un grup de studenți sau prieteni cu care să lucreze (fie virtual, fie personal).

Îndrumări pas cu pas pentru studenți:

Deschideți browserul web și navigați la site-ul web wizer.me.

Conectați-vă la contul dvs.

Alege un proiect de grup la care tu și prietenii tăi ai dori să lucrezi.

Acesta ar putea fi un ghid de studiu pentru un test viitor, un proiect de cercetare în colaborare etc.

Începeți să creați proiectul pe wizer.me, asigurându-vă că utilizați funcțiile platformei pentru a îmbunătăți colaborarea.

De exemplu, puteți partaja resurse, puteți atribui roluri și puteți urmări contribuțiile fiecărui membru.

Când proiectul este terminat, împărtășiți-l profesorului sau comunității Wizer.me.

Reflectați asupra experienței.

Discutați cu grupul dvs. ce a funcționat bine și ce ar putea fi îmbunătățit pentru data viitoare.



Co-funded by
the European Union

Exercițiul 3 - Utilizarea Wizer.me pentru a învăța istoria și geografia

Materiale

Un computer sau un dispozitiv mobil cu acces la internet.
Un cont wizer.me.

Îndrumări pas cu pas pentru studenți:

Deschideți browserul web și navigați la site-ul web wizer.me.

Conectați-vă la contul dvs.

Alegeți un subiect de istorie sau geografie pe care doriți să îl explorați.

Aceasta ar putea fi Grecia antică, steaguri și capitale de țară etc.

Utilizați instrumentele disponibile pe wizer.me pentru a crea materiale de studiu interactive.

De exemplu, puteți crea o cronologie a istoriei Greciei, o hartă a Greciei sau un tur virtual al Greciei.

Alternativ, pentru geografie, puteți crea un chestionar despre steaguri și majuscule, un joc sau ajutoare de studiu, cum ar fi carduri sau foi de cheat.

După ce ți-ai creat materialele, folosește-le pentru a studia. Împărtășește-le cu colegii tăi pentru învățare în colaborare.

Utilizați feedback-ul și rapoartele de progres oferite de platformă pentru a urmări progresul dvs. de învățare.



Consolidarea cunoștințelor

Reflecție: Motivarea elevilor prin portofoliu digital

Cum v-a influențat Wizer.me abordarea de predare și planificare a lecțiilor? Luați în considerare caracteristicile platformei, cum ar fi materialele de studiu personalizabile și instrumentele de colaborare.

Reflecțați asupra impactului Wizer.me asupra angajamentului și învățării studenților. Cum au răspuns elevii la acest instrument digital și ce schimbări ați observat în comportamentul lor de învățare?

Evaluați rolul Wizer.me în îmbunătățirea înțelegerii studenților cu privire la disciplinele pe care le-ați predat, cum ar fi Istoria sau Geografia. Ce beneficii specifice a oferit Wizer.me în aceste contexte de învățare?

Întrebare de evaluare:

În urma experiențelor tale cu Wizer.me, cum vezi că acest instrument vă îmbunătățește strategiile viitoare de predare? Luați în considerare atât avantajele, cât și provocările pe care le-ați întâlnit. Cum îi puteți folosi funcțiile pentru a stimula implicarea mai profundă a studenților și pentru a promova un mediu de învățare colaborativ? Nu uitați să luați în considerare nu numai impactul asupra învățării elevilor, ci și potențialul acestuia de a vă ușura volumul de muncă sau de a vă îmbunătăți procesul de predare.



Lectia 2 - Ghidul complet al portofoliilor digitale pentru studenți

Cuvinte cheie:

Portofolii digitale,
învățare
transformativă, agenție
studentească, evaluare
autentică, abilități pe
tot parcursul vieții

Obiective:

- Înțelegeți cum portofoliile digitale sprijină experiențe de învățare transformatoare pentru studenți
- Recunoașteți potențialul portofoliilor de a crește agenția studenților, motivația și profunzimea învățării
- Aflați strategii concrete pentru implementarea portofoliilor pentru a îmbunătăți evaluarea, feedback-ul și urmărirea creșterii academice
- Obțineți o perspectivă asupra modului în care portofoliile dezvoltă abilități din lumea reală, cum ar fi alfabetizarea digitală, gestionarea prezenței online și competența tehnologică
-



Co-funded by
the European Union

Foaia de parcurs cuprinzătoare pentru implementarea portofoliului

Ghidul complet pentru portofoliile digitale pentru studenți oferă educatorilor un ghid complet și complet pentru implementarea cu succes a portofoliilor digitale. Scris de experții Ronnie Burt și Kathleen Morris, textul oferă o acoperire extinsă a conceptelor fundamentale ale portofoliului, scufundându-se adânc în fundamente teoretice și considerații practice. În mod crucial, examinează toate fațetele implementării portofoliului în educație, de la tipuri de portofolii și selecția platformei până la evaluare, motivație și confidențialitate.

Domeniul de aplicare cuprinzător le permite cititorilor să obțină o înțelegere integrată a portofoliilor, înarmandu-le cu cunoștințele necesare pentru a implementa cu încredere.

Acesta nu este doar un ghid cuprinzător despre conceptul și aplicarea portofoliului digital, ci este și un depozit al multor referințe educaționale din fiecare capitol.

Accesați-l aici: <https://campuspress.com/student-digital-portfolios-guide/>



Co-funded by
the European Union

Sublinierea valorii educaționale transformatoare

Un punct culminant al ghidului este modul în care evidențiază imensa valoare educațională a portofoliilor. Elucidează modul în care portofoliile cultivă agenția studenților, promovează o învățare mai profundă și permit urmărirea creșterii academice în timp. De asemenea, este subliniat potențialul portofoliilor de a transforma evaluarea și feedback-ul.

Mai mult, textul demonstrează modul în care portofoliile pot îmbunătăți conexiunile acasă-școală și pot echipa elevii cu abilități din lumea reală. Prin exemple și discuții persuasive, cititorii obțin o apreciere a portofoliilor ca instrumente puternice pentru implicare, reflecție și învățare autentică.

Echiparea educatorilor cu strategii concrete de implementare

La nivel practic, ghidul oferă educatorilor strategii tangibile și sfaturi pentru implementarea eficientă a portofoliilor. De la selectarea platformei până la proiectarea rubricilor, gestionarea confidențialității și încorporarea artefactelor multimedia, textul acoperă problemele critice de implementare în detaliu. Șabloanele de rubrică, modelele de evaluare și sfaturile pentru reflectarea calității oferă idei practice pentru proiectarea portofoliului.

În plus, examinarea motivației și a culturii școlare oferă cititorilor un cadru pentru a sprijini succesul. Cu concentrarea meticuloasă atât pe teorie, cât și pe practică, ghidul oferă un manual indispensabil pentru implementarea portofoliului.



Plan de lecție

Momentele sesiunii

1. Planul de lecție (pentru auto-învățare):
2. Introducere în resurse și portofolii (10 minute)
3. Citirea ghidului electronic (35 de minute)
4. Analiza strategiilor și exemplurilor de implementare (10 minute)
5. Reflecție asupra portofoliilor în contextul participanților (10 minute)
6. Explorarea platformelor și a considerațiilor privind confidențialitatea (15 minute)
7. Consolidarea cunoștințelor (15 minute)
8. Concluzie și pașii următori (5 minute)

Competențe dezvoltate:

- Abilitatea de a folosi portofoliile digitale ca instrumente pentru învățarea transformativă
- Abilități în implementarea portofoliului pentru a crește agenția studenților, motivația și rezultatele învățării
- Strategii pentru evaluarea ridicată, feedback-ul și urmărirea creșterii academice prin portofolii
- Capacitatea de a dezvolta abilități din lumea reală la elevi prin munca de portofoliu



Consolidarea cunoștințelor

Reflecție: potențialul transformator al portofoliilor digitale

Cum ți-a influențat citirea acestui ghid electronic perspectiva asupra implementării portofoliilor digitale? Luați în considerare modul în care a evidențiat potențialul portofoliilor de a transforma evaluarea, feedback-ul și urmărirea creșterii academice.

Reflecțați asupra impactului pe care portofoliile digitale l-ar putea avea asupra motivației elevilor și asupra profunzimii învățării în contextul dvs. Ce schimbări ați putea observa în implicarea și rezultatele studenților?

Evaluați rolul pe care l-ar putea juca portofoliile în dezvoltarea abilităților din lumea reală, cum ar fi alfabetizarea digitală, managementul prezenței online și competența tehnologică. Ce beneficii specifice pe termen lung le-ar putea oferi studenților portofoliile?

Intrebare de evaluare:

Pe baza acestui ghid electronic, cum vă imaginați portofoliile digitale care vă îmbunătățesc strategiile și mediul de predare viitoare? Luați în considerare avantajele în ceea ce privește agenția studenților, învățarea autentică și urmărirea creșterii academice în timp. Cum ar putea portofoliile să vă ușureze volumul de muncă sau să vă ridice abordarea pedagogică? Ce provocări de implementare ar trebui depășite?



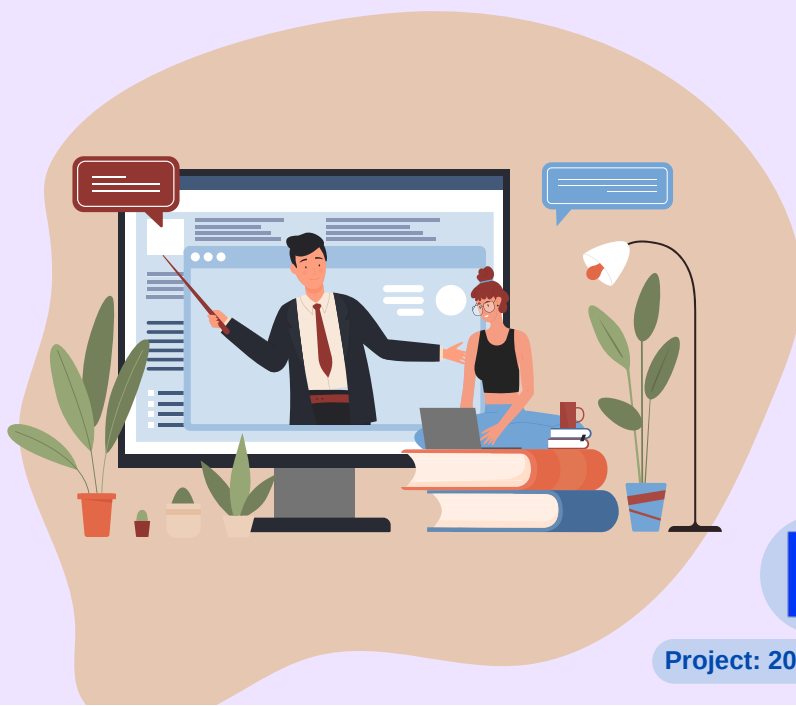
Modulul 5

Activități de colaborare pentru implicarea părinților

Partener - SMART IDEA

Părinții joacă un rol indispensabil în educația copilului, iar implicarea lor poate amplifica semnificativ experiența de învățare.

Acest modul se adâncește în domeniul activităților de colaborare menite să reducă decalajul dintre școală și casă. Înțelegeți strategiile, instrumentele și tehnicile pentru a implica în mod activ părinții, promovând un mediu educațional holistic.



Co-funded by
the European Union

Project: 2021-1-PT01-KA220-SCH-000032510

Activități de colaborare pentru implicarea părinților

Partener:
SMART

Dragi educatoari,

Bine ați venit la un modul care crede în puterea colaborării. În calitate de profesori, vedem adesea impactul profund pe care implicarea părinților îl poate avea asupra progresului unui elev. Acest modul oferă o comoară de activități și strategii pentru a consolida legătura dintre educatori, elevi și părinți.

Împreună, să creăm un mediu de învățare coeziv în care fiecare își joacă rolul în hrănirea minții tinere.



Co-funded by
the European Union

Lectia 1 - Activități de colaborare pentru implicarea părinților

Cuvinte cheie:
Comunicare părinte-
profesor, implicare
parentală, advocacy,
colaborare, instrumente
digitale, gamification,
Canva, Google Drive,
Wizer, Quizizz, Kahoot,
Baamboozle, Plickers,
Genial.ly, mediu de
învățare, realizare
academică, sensibilitate
culturală.

Obiective:

- Pentru a înțelege importanța implicării părinților în educație și impactul acesteia asupra rezultatelor școlare ale copilului.
- Pentru a explora modalități de îmbunătățire și menținere a unei comunicări deschise și eficiente cu educatorii.
- Pentru a învăța cum să colaborezi activ cu educatorii în sprijinirea învățării unui copil.
- Pentru a înțelege și a învăța modalități eficiente de a susține nevoile unui copil la școală.
- Pentru a vă familiariza cu instrumente digitale precum Canva, Google Drive, Wizer, Quizizz, Kahoot, Baamboozle, Plickers, Genial.ly etc. și cum să le folosiți pentru a sprijini învățarea copilului.
- Să discute și să abordeze potențialele puncte slabe ale cooperării părinți-profesori și să propună soluții pentru consolidarea parteneriatului



Co-funded by
the European Union

Căi de învățare personalizate

Pentru a adapta în continuare învățarea la contextul de predare al fiecărui participant, acest modul oferă căi de învățare personalizate:

Lecția 1 oferă o privire de ansamblu asupra strategiilor și instrumentelor pentru implicarea părinților, aplicabile tuturor subiecților și grupelor de vârstă. După finalizarea Lecției 1, participanții pot alege să completeze exercițiile din

Lecția 2:

- Exercise 1: Subject-Specific Examples - Math
- Exercise 2: Subject-Specific Examples - Science
- Exercise 3: Subject-Specific Examples - Languages
- Exercise 4: Subject-Specific Examples - History
- Exercise 5: Subject-Specific Examples - Arts/Music

Aceste lecții personalizate oferă strategii concentrate și exemple pentru implicarea părinților în subiectul specificat. Participanții pot selecta lecția aliniată la materia pe care o predau.

Permițând cursanților să își personalizeze calea în funcție de contextul academic, modulul se potrivește nevoilor diverse. Participanții se pot concentra în mod eficient pe conținutul cel mai relevant pentru practica lor de predare. Această abordare adaptativă sporește aplicabilitatea și impactul învățării.



Partea teoretică

Acest modul începe cu o explorare a importanței fundamentale a comunicării părinți-profesor. Se subliniază nevoia unei comunicări regulate și deschise, facilitată prin diverse canale, cum ar fi întâlniri față în față, apeluri telefonice, e-mailuri sau mesaje text. Acest schimb continuu de informații permite părinților să rămână la curent cu progresul școlar al copilului lor și să fie conștienți de orice domenii care necesită sprijin suplimentar. După cum explică modulul, comunicarea regulată cu profesorii copilului dumneavoastră influențează semnificativ impactul pozitiv al implicării părinților asupra rezultatelor școlare ale elevului.

Modulul trece apoi la discutarea rolului părinților în lucrul cu profesorii pentru a sprijini învățarea copilului lor. Aceasta implică aspecte practice, cum ar fi participarea la conferințe părinți-profesori, voluntariatul în clasă sau participarea la activitățile școlare. Modulul subliniază importanța acestor acțiuni, deoarece acestea nu numai că oferă părinților o înțelegere mai profundă a progresului școlar al copilului lor, dar oferă și un exemplu pozitiv de implicare și angajament față de educația copilului lor.

Ulterior, modulul explorează modul în care părinții pot susține nevoile copilului lor la școală. Acesta oferă o abordare metodologică, sugerând pași pe care părinții pot lua dacă simt că copilul lor nu primește sprijinul necesar la școală. Începe de la discutarea preocupărilor cu profesorii, escaladarea către directorul școlii și, eventual, contactarea superintendentului districtual, dacă este necesar. Modulul menține un accent puternic pe importanța de a rămâne politicos și respectuos pe tot parcursul acestui proces.

Modulul prezintă, de asemenea, diverse instrumente digitale pe care părinții le pot folosi pentru a participa activ la nevoile educaționale ale copilului lor. Evidențiază instrumente precum Wizer și Canva, care pot fi folosite pentru a găsi șabloane de învățare. În plus, modulul atrage atenția asupra rolului jocului în educație, introducând jocuri bazate pe chestionare precum Quizizz, Kahoot, Baamboozle, Plickers și Genial.ly și alte instrumente precum Jigsaw și Blended Play. Modulul promovează, de asemenea, Google Drive ca un instrument valoros pentru monitorizarea notelor, temelor și temelor copilului.



În secțiunile sale ulterioare, modulul analizează modul de depășire a potențialelor slăbiciuni în cooperarea profesor-părinte. Acesta identifică posibile zone de slăbiciune, cum ar fi lipsa unor orientări clare de comunicare și barierele culturale sau lingvistice. Modulul sugerează soluții practice, cum ar fi stabilirea de protocoale clare de comunicare, oferirea de servicii de traducere, furnizarea de formare de sensibilitate culturală pentru profesori și organizarea de evenimente care sărbătorească diversitatea comunității școlare.

În sfârșit, modulul se încheie prin a propune stabilirea unor reguli de comunicare care să asigure o comunicare bună între părinți și profesori. Acesta sugerează linii directoare pentru comunicare regulată și proactivă, respect pentru confidențialitate, profesionalism și deschidere către feedback. Modulul se încheie subliniind implementarea acestor ghiduri pentru a promova o relație sănătoasă, productivă și reciproc avantajoasă între părinți și profesori.



Selecție personalizată de instrumente și strategii

Atunci când se analizează cum să implice activ părinții în educația copilului lor, este important să se selecteze instrumente și strategii personalizate pentru contextul specific. Mai mulți factori cheie ar trebui să ghideze această abordare personalizată:

Grupa de vârstă a elevilor: Stadiul de dezvoltare și nivelul de maturitate al elevilor pot determina instrumente adecvate. De exemplu, gamification prin Kahoot poate fi mai potrivită pentru elevii de școală elementară, în timp ce elevii de liceu pot beneficia mai mult de instrumente de colaborare precum Google Drive.

Subiect: instrumentele ar trebui să se alinieze cu conținutul curriculumului pentru a oferi un angajament semnificativ. Pentru o clasă de geografie, utilizarea MapHub pentru a crea tururi virtuale interactive ar putea avea un impact. Pentru un curs de biologie, instrumente precum simulările PhET pot fi mai potrivite.

Obiectivele de învățare: Abilitățile și cunoștințele dorite care trebuie dezvoltate ar trebui să informeze selecția instrumentului. Dacă gândirea critică este obiectivul cheie, instrumente precum forumurile de discuții sau Padlet pot fi adecvate. Pentru memorarea faptelor cheie, cardurile flash Quizlet pot fi mai potrivite.

Preferințele părinților: Luați în considerare nivelul de confort al părinților cu tehnologia și dorința de a se implica. Oferiți mai multe opțiuni pentru a satisface diverse preferințe, cum ar fi ateliere în persoană alături de comunități virtuale.

Luând o abordare strategică și personalizată, educatorii pot alege instrumente și strategii pentru implicarea părinților care sunt adaptate contextului lor unic. Acest lucru sporește probabilitatea participării active a părinților, beneficiind în cele din urmă de rezultatele elevilor.



Plan de lecție

Momentele sesiunii

Activitate practică: Canva Flashcards

Scop: Să promoveze colaborarea dintre părinți și copii pentru a-și îmbunătăți experiența educațională și pentru a stimula o legătură, sprijinindu-le în același timp educația.

Durata: 40 min

Subiecte prezentate:

Rolul crucial al comunicării părinte-profesor și strategiile practice pentru a o menține. Modalități prin care părinții pot sprijini activ învățarea copilului lor, inclusiv participarea la conferințe părinți-profesori, voluntariat și participarea la activitățile școlare.

Pași pentru ca părinții să susțină nevoile copilului lor la școală.

Folosiți instrumente digitale precum Canva, Google Drive, Wizer, Quizizz, Kahoot, Baamboozle, Plickers și Genial.ly pentru a sprijini învățarea și implicarea.

Strategii pentru abordarea și depășirea deficiențelor în cooperarea profesor-părinți, cum ar fi stabilirea de protocoale de comunicare clare și abordarea barierelor culturale/lingvistice.

Importanța unor reguli clare, respectuoase și profesionale de comunicare între părinți și profesori.

Competențe dezvoltate:

Abilități practice de comunicare: Menținerea unei comunicări deschise, regulate, respectuoase și profesionale cu profesorii.

Abilități de advocacy: Abilitatea de a susține în mod eficient nevoile unui copil la școală.

Alfabetizare digitală: Înțelegerea și utilizarea instrumentelor și jocurilor digitale pentru a sprijini învățarea unui copil.

Abilități de colaborare: Abilitatea de a colabora eficient cu profesorii și personalul școlii.

Sensibilitate culturală: Înțelegerea potențialelor bariere culturale/lingvistice în comunicare și modalități de a le depăși.



Co-funded by
the European Union

Exercițiul 1 - Canva Flashcards

Materiale

Laptop, videoproiector,
ecran (un computer sau
smartphone cu acces la
internet și un cont
Canva)

În această activitate, ne propunem să explorăm utilizarea Canva ca instrument pentru crearea de resurse educaționale online. Acest lucru va facilita cooperarea și comunicarea digitală în sala dvs. de clasă. Cu Flashcards Canva, profesorii pot concepe modalități captivante de a memora informațiile învățate în clasă.

În timpul acestei activități de mai puțin de 60 de minute, veți fi îndrumat către:

- Deschideți Canva și alegeți șablonul flashcard.
- Selectați o materie care se aliniază cu ceea ce copilul dumneavoastră învață în prezent la școală.
- Împreună cu copilul dumneavoastră, creați flashcard-uri pe subiectul ales. Părinții pot furniza conținutul în timp ce copiii se ocupă de aspectul designului, promovând un sentiment de proprietate și plăcere în învățare.
- Folosiți cardurile pentru a studia, făcând procesul interactiv și distractiv.

Rezultate așteptate:

- Părinții se vor familiariza cu instrumentul digital, Canva și cum să-l folosească pentru a sprijini învățarea copilului lor.
- Părinții și copiii vor avea un set de carduri pe care să le folosească pentru viitoarele sesiuni de studiu.
- Activitatea va promova o experiență de legături distractive între părinți și copii și, de asemenea, va promova un mediu de învățare favorabil.

La sfârșitul acestei activități, ar trebui să înțelegeți clar cum Canva & Flashcards pot digitaliza educația și face memorarea distractivă.



Co-funded by
the European Union

Consolidarea cunoștințelor

Reflecție: Activități de colaborare pentru implicarea elevilor

După ce te-ai scufundat în sarcinile practice care implică utilizarea Canva Flashcards, te încurajăm să reflectezi asupra experiențelor tale. Cum ar putea aceste resurse digitale să fie încorporate eficient în strategiile dumneavoastră pedagogice? Ce avantaje și provocări potențiale ați observat în timpul activităților?

Intrebare de evaluare:

Reflectând la experiențele dvs. cu Canva Flashcards, cum credeți că aceste instrumente v-ar putea îmbunătăți metodele de predare și ar putea stimula implicarea studenților? Nu uitați să luați în considerare atât avantajele, cât și orice dificultăți pe care le-ați întâmpinat în timpul activităților practice.



Lecția 2 - Strategii specifice subiectului pentru implicarea părinților

Cuvinte cheie:

Comunicare părinte-profesor, implicare parentală, advocacy, colaborare, instrumente digitale, învățare personalizată, implicare personalizată, subiecte academice, exemple din lumea reală

Obiective:

- Furnizați strategii și instrumente personalizate pentru a implica părinții în anumite discipline academice
- Demonstrați exemple practice de folosire a instrumentelor precum Canva, Kahoot etc. pentru implicarea părinților în subiecte precum matematică, știință, istorie etc.



Co-funded by
the European Union

Partea teoretică

Adoptarea unei abordări personalizate și adaptarea strategiilor de implicare bazate pe subiectele academice permite o implicare mai semnificativă a părinților. Următoarele instrumente pot fi utilizate pentru a oferi exemple personalizate, specifice subiectului, de implicare a părinților:

Canva - Acest instrument gratuit de design grafic oferă șabloane personalizabile, cum ar fi carduri, care pot fi folosite pentru a explica concepte matematice prin modele vizuale. Funcții precum imagini, forme și text le permit profesorilor să creeze resurse educaționale demonstrative pentru părinți.

Simulari interactive PhET - Aceste simulări gratuite de fizică, biologie, chimie și matematică dau viață conceptelor prin laboratoare virtuale interactive și vizualizări. Profesorii pot implica părinții în învățarea experiențială a științelor, colaborând la simulări.

Quizlet - Această platformă gratuită le permite profesorilor să creeze seturi de studiu interactive cu termeni, definiții și multimedia. Diferitele moduri de studiu, cum ar fi cardurile, fac exersarea vocabularului extrem de captivantă. Seturile pot fi partajate cu părinții ca resurse personalizate de învățare a limbilor străine.

TimeGraphics - Acest instrument bazat pe web permite construirea de cronologie interactive cu evenimente, imagini, videoclipuri și multe altele. Profesorii pot dezvolta istorii vizuale captivante pentru a-i implica pe părinți în explorarea conceptelor istorice.

ArtSteps - Acest instrument le permite profesorilor să organizeze galerii de artă virtuale cu imagini, videoclipuri, ghiduri audio și text. Procedurile interactive oferă părinților acces antrenant la opere de artă în diferite stiluri și mișcări.



Plan de lecție

Defalcarea sesiunii

- 1.Introducere în implicarea parentală în funcție de subiect (5 minute)
- 2.Exemple de implicare în matematică - Flashcarduri colaborative cu Canva (10 minute)
- 3.Exemple de implicare în știință – Simulări PhET (10 minute)
- 4.Exemple de implicare în istorie – Cronologie interactive cu TimeGraphics (10 minute)
- 5.Exemple de implicare lingvistică – Jocuri de vocabular cu Quizlet (10 minute)
- 6.Exemple de implicare în arte/muzică – Galeri virtuale cu ArtSteps (10 minute)
- 7.Discuție și reflecție asupra strategiilor personalizate (10 minute)

Competențe dezvoltate:

Capacitatea de a concepe strategii personalizate pentru implicarea părinților pe baza disciplinelor academice

Abilități în utilizarea instrumentelor precum Canva, Kahoot, PhET etc. pentru implicarea personală a părinților

Capacitatea de a oferi exemple relevante din lumea reală pentru a demonstra implicarea eficientă a subiectului



Exercițiul 1 -Crearea de carduri de matematică demo cu Canva

Materiale

Laptop, videoproiector, ecran (un computer sau smartphone cu acces la internet și un cont Canva)

În acest exercițiu, veți exersa utilizarea Canva pentru a crea carduri demo de matematică care pot fi folosite pentru a implica părinții în activități de învățare.

Pași detaliați:

1. Deschideți Canva și selectați șablonul „Flashcard”.
2. Alegeți un concept de matematică relevant pentru programa dvs. de nivel de clasă, cum ar fi fracții, geometrie, algebră etc.
3. Creați exemple de carduri care explică conceptele matematice pentru părinți
4. Utilizați elemente vizuale precum diagrame, forme, linii numerice etc. pentru a demonstra conceptele
5. Adăugați text explicativ care definește termenii și conceptele în mod concis
6. Creați 5-10 carduri care să acopere subiectele cheie pe care trebuie să le cunoască părinții

Pași pentru implicarea părinților:

1. Partajați cardurile terminate cu părinții ca demonstrație pentru a încuraja învățarea în colaborare
2. Adunați feedback de la părinți cu privire la activitate și conținutul flashcardului
3. Folosiți feedbackul pentru a perfecționa cardurile și ca ghid pentru resursele viitoare de implicare a părinților
4. Rezultate:
5. Aplicarea abilităților Canva pentru a crea resurse educaționale demonstrative
6. Capacitate sporită de a implica părinții prin activități de matematică colaborative
7. Am adunat informații despre proiectarea resurselor eficiente pentru a implica părinții

Rezultate:

Aplicarea abilităților Canva pentru a crea resurse matematice specifice pentru părinți
Abilități îmbunătățite în implicarea părinților în conceptele de fracțiuni
Conținut îmbunătățit bazat pe feedbackul părinților



Co-funded by
the European Union

Exercițiul 2 -Simulare PhET Știință/Fizică „Energy Skate Park”.

Materiale

Laptop, videoproiector,
ecran (un computer sau
smartphone cu acces la
internet)

În această activitate, vom folosi simularea PhET „Energy Skate Park” pentru a explora concepte legate de energie.

Pași detaliați:

1. Accesați <https://phet.colorado.edu/en/simulation/energy-skate-park>
2. Deschideți simularea „Energy Skate Park”.
3. Examinați împreună componentele – rampe, piste, patinatori etc.
4. Începeți cu o rampă și o cale de bază. Observați energia cinetică și potențială a patinatorului în timp ce se mișcă.
5. Adăugați funcții precum suprafețe fără frecare și schimbați gravitatea. Discutați cum afectează acest lucru energia patinatorului.
6. Experimentați cu înălțimile și dimensiunile rampelor. Comparați cum se modifică energia cinetică a patinatorului.
7. Utilizați diagrama cu bare și diagrama circulară pentru a vizualiza distribuțiile de energie.
8. Exersați predicția vitezei și a poziției patinatorului pe baza graficelor de energie.
9. Proiectați-vă propriile planuri de skatepark aplicând concepte precum conservarea energiei.

Pași cu părinții:

1. După ce ați învățat simulările, partajați link-urile cu părinții
2. Pe baza pașilor de mai sus, ghidați părinții cum să o facă acasă

Rezultate:

Înțelegerea îmbunătățită a tipurilor și transformărilor de energie.

Simulări PhET aplicate pentru învățarea interactivă a științei.

Învățare în colaborare despre concepte cheie de fizică prin experimente.



Co-funded by
the European Union

Exercise 3 -Construirea vocabularului englezesc cu Quizlet

Materiale

Laptop, videoproiector,
ecran (un computer sau
smartphone cu acces la
internet)

În acest exercițiu, veți folosi Quizlet pentru a crea seturi interactive de studiu de vocabular care pot implica părinții în dezvoltarea vocabularului englezesc al copilului lor.

Pași detaliați:

1. Accesați www.quizlet.com și creați un cont de educator
2. Selectați un subiect de vocabular relevant pentru programa dvs. de nivel de clasă, cum ar fi adjective, prepoziții, idiomuri etc.
3. Construiți un set de studiu Quizlet pe această temă cu 10-15 termeni și definiții cheie
4. Includeți imagini relevante pentru a consolida învățarea vizuală
5. Activați diferite moduri de studiu, cum ar fi carduri, învățați, scrieți, vrăjiți și testați

Pași cu părinții:

- Împărtășiți părinților setul de studiu de vocabular publicat
- Ghidați părinții în utilizarea modurilor interactive ale Quizlet pentru antrenarea practicii vocabularului
- Obțineți feedback de la părinți cu privire la activități și conținutul setului de vocabular
- Folosiți informațiile obținute pentru a vă rafina resursele Quizlet și instrucțiunile de vocabular

Rezultate:

A dezvoltat resurse personalizate de învățare a vocabularului englezesc cu Quizlet

Capacitate sporită de a implica părinții în activități interactive de construire a vocabularului

Instruire de vocabular îmbunătățită și resurse bazate pe feedback-ul părinților



Co-funded by
the European Union

Exercițiul 4 - Învățarea istoriei cu TimeGraphics

Materiale

Laptop, videoproiector,
ecran (un computer sau
smartphone cu acces la
internet)

În acest exercițiu, veți folosi TimeGraphics pentru a crea resurse care pot implica părinții în învățarea conceptelor de istorie.

Pași detaliați:

1. Accesați <https://www.time.graphics> și creați un cont
2. Selectați un subiect istoric relevant pentru programa dvs., cum ar fi civilizațiile antice
3. Construiți o cronologie interactivă pe acest subiect cu 10-15 evenimente cheie
4. Adăugați imagini, videoclipuri, text și link-uri pentru a oferi context
5. Încorporați cronologia publicată într-un blog sau într-un site web pentru a o distribui

Pași cu părinții:

1. Ghidați părinții în explorarea cronologiei și multimedia asociate
2. Încurajați părinții să contribuie cu perspectivele lor asupra evenimentelor istorice
3. Obțineți feedback de la părinți cu privire la activitate și conținutul cronologic
4. Folosiți informațiile obținute pentru a vă îmbunătăți cronologia și implicarea părinților

Rezultate:

A dezvoltat resurse de istorie vizuală captivante cu TimeGraphics

Capacitate sporită de a implica părinții prin cronologie interactive

Instrucțiuni de istorie îmbunătățite și resurse bazate pe feedback-ul părinților



Co-funded by
the European Union

Exercițiul 4 - Explorarea artei cu ArtSteps

Materiale

Laptop, videoproiector,
ecran (un computer sau
smartphone cu acces la
internet)

În acest exercițiu, veți folosi ArtSteps pentru a crea galerii de artă virtuale interactive care le pot oferi părinților o modalitate captivantă de a experimenta arta.

Pași detaliați:

1. Accesați <https://artsteps.com/> și creați un cont de educator
2. Creați o colecție de imagini/videoclipuri care prezintă diferite stiluri de artă, mișcări, tehnici etc.
3. Construiți o galerie interactivă folosind scene captivante, hotspot-uri, ghiduri audio etc.
 - a. Alternativ, utilizați o galerie deja făcută ca aceasta despre Van Gogh:
 - b. <https://www.artsteps.com/view/63f3885b2cb3dee2c88568a0>

Pași cu părinții:

1. Partajați galeria publicată cu părinții printr-un link direct
2. Ghidați părinții în navigarea prin galerie folosind funcțiile interactive
3. Încurajați părinții să lase comentarii la anumite lucrări de artă
4. Obțineți feedback de la părinți cu privire la activitate și experiența galeriei
5. Folosiți informațiile obținute pentru a vă îmbunătăți galeriile interactive

Rezultate:

- A dezvoltat galerii de artă virtuale captivante cu ArtSteps
- Capacitate îmbunătățită de a oferi părinților acces interactiv la opere de artă
- Instrucțiuni de artă îmbunătățite și resurse bazate pe feedback-ul părinților



Co-funded by
the European Union

Consolidarea cunoștințelor

Reflecție: strategii personalizate pentru implicarea părinților

După ce ați explorat exemplele și instrumentele specifice subiectului pentru implicarea părinților, reflectați asupra modului în care acestea ar putea fi aplicate în contextul dvs. Cum ar putea o abordare personalizată să sprijine mai bine implicarea semnificativă a părinților?

Ce avantaje și provocări prevăzuți?

Luați în considerare modul în care utilizarea instrumentelor personalizate precum Canva, PhET, Quizlet etc. aliniată la domeniul dvs. de subiect ar putea îmbogăți instruirea și cooperarea părinți-profesor.

Intrebare de evaluare:

Pe baza exemplelor specifice acoperite, cum ați imagina utilizarea instrumentelor și strategiilor personalizate pentru a implica mai eficient părinții în domeniul dvs.? Ce avantaje cheie ar putea oferi o abordare personalizată în ceea ce privește relevanța și implicarea? Cum ați putea depăși potențialele dificultăți în implementare?



Modulul 6

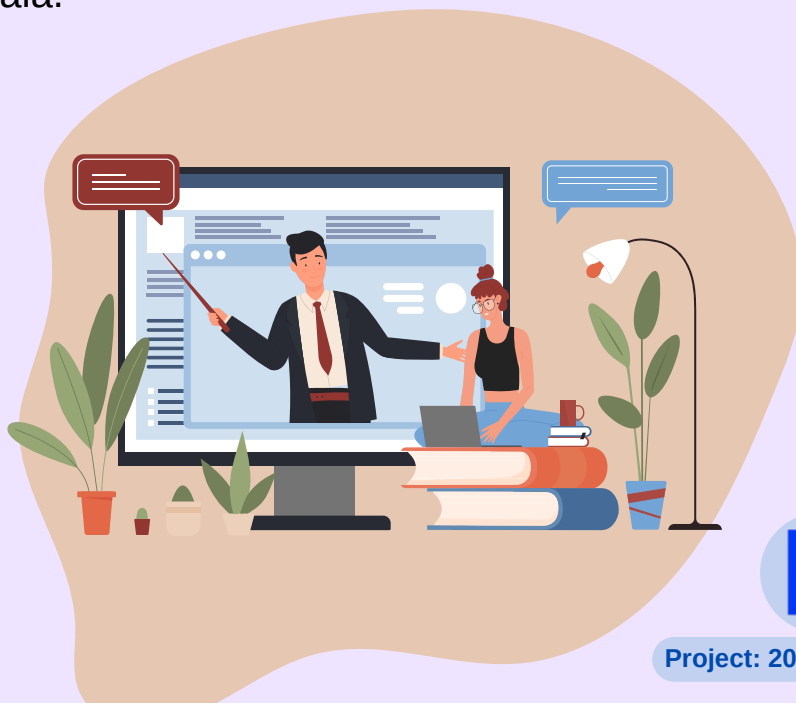
Greșeli frecvente în educația online și cum să le evitați

Partener - ADNAN

În timpul pandemiei, învățarea online a fost o provocare pentru administratori, profesori și studenți. Această sesiune de formare a profesorilor își propune să atingă două obiective: identificarea greșelilor comune în educația online prin studii de caz și perspective de la educatori cu experiență și oferirea de strategii practice pentru profesori pentru a atenua aceste greșeli în instruirea lor online.

Profesorii vor învăța abordări bazate pe dovezi pentru a proiecta lecții online eficiente, a implica studenții, a oferi instrucțiuni clare, a gestiona discuțiile și evaluările, pentru a promova integritatea academică și pentru a sprijini diversele nevoi de învățare.

Prin activități interactive și exerciții de reflecție, această sesiune dă putere educatorilor să implementeze cele mai bune practici și să evite greșelile comune pentru o experiență de învățare de succes în sala de clasă virtuală.



Co-funded by
the European Union

Project: 2021-1-PT01-KA220-SCH-000032510

Greșeli frecvente în educația online și cum să le evitați

Partener:

ADNAN

(Dragă) profesor de program DigiSkills,

Vă interesează cum să abordați în mod eficient greșelile frecvente pe care le întâmpină adesea studenții în educația online? Suntem încântați să vă invităm să participați la sesiunea noastră de formare a profesorilor cu tema „Greșeli comune în educația online: strategii pentru o instruire eficientă”.

În timpul acestei sesiuni, veți avea ocazia să vă implicați în strategii active de învățare, cum ar fi exerciții și întrebări de reflecție, pentru a vă îmbunătăți înțelegerea subiectului. De asemenea, veți învăța din studii de caz și scenarii din viața reală și veți obține informații de la educatori cu experiență în domeniu.

Nu ratați această oportunitate valoroasă de dezvoltare profesională!

Acest modul constă din 2 lecții pentru care a fost elaborat un plan detaliat. Fiecare plan de lecție constă din trei elemente de bază:

- introducere în subiect,
- exerciții,
- consolidarea cunoștințelor ca formă de debriefing.

Modulul include, de asemenea, un fundal teoretic și informații suplimentare (inspirați-vă) pentru a vă extinde cunoștințele.

Fiecare element al lecției are o funcție importantă, așa că acționează pas cu pas. Profită de sugestiile noastre și fii atent la orice sfaturi.



Co-funded by
the European Union

Lecția 1 -Definirea greșelilor comune în educația online

Cuvinte cheie:

Greșeli frecvente, formarea profesorilor, implicarea elevilor, reflecția, autoevaluarea

Obiective:

- Flexibilitate, gândire strategică:
- Opțiunile flexibile de formare ar putea fi utile pentru a permite participanților să se adapteze nevoilor lor individuale.



Co-funded by
the European Union

Partea teoretică

Teoria din spatele acestei lecții despre greșelile comune în educația online pentru formarea profesorilor își are rădăcinile în principiile teoriei învățării adulților și pedagogiei online. În calitate de educatori, profesorii joacă un rol esențial în proiectarea și furnizarea de instrucțiuni online eficiente.

Lecția recunoaște că profesorii se pot confrunta cu greșeli comune făcute de studenți în educația online, cum ar fi dificultăți tehnice, probleme de gestionare a timpului, interpretarea greșită a instrucțiunilor și preocupări privind integritatea academică.

Lecția recunoaște că aceste greșeli pot afecta implicarea studenților, rezultatele învățării și eficacitatea generală a instruirii online.

Prin urmare, lecția este concepută pentru a oferi profesorilor o înțelegere mai profundă a acestor greșeli comune, a cauzelor lor subiacente și a potențialelor soluții. Prin implicarea profesorilor în strategii de învățare activă, cum ar fi exerciții și întrebări de reflecție, lecția își propune să își îmbunătățească cunoștințele și abilitățile în abordarea acestor provocări în practicile lor de instruire online.

Prin această abordare, lecția le dă putere profesorilor să recunoască, să abordeze și să prevină greșelile comune în educația online, promovând în cele din urmă experiențe de învățare online de succes pentru studenții lor.



Plan de lecție

Momentele sesiunii

Începeți lecția cu o prezentare generală a subiectului greșelilor comune în educația online, colectând câteva idei de la participanții dvs. folosind un instrument web 2.

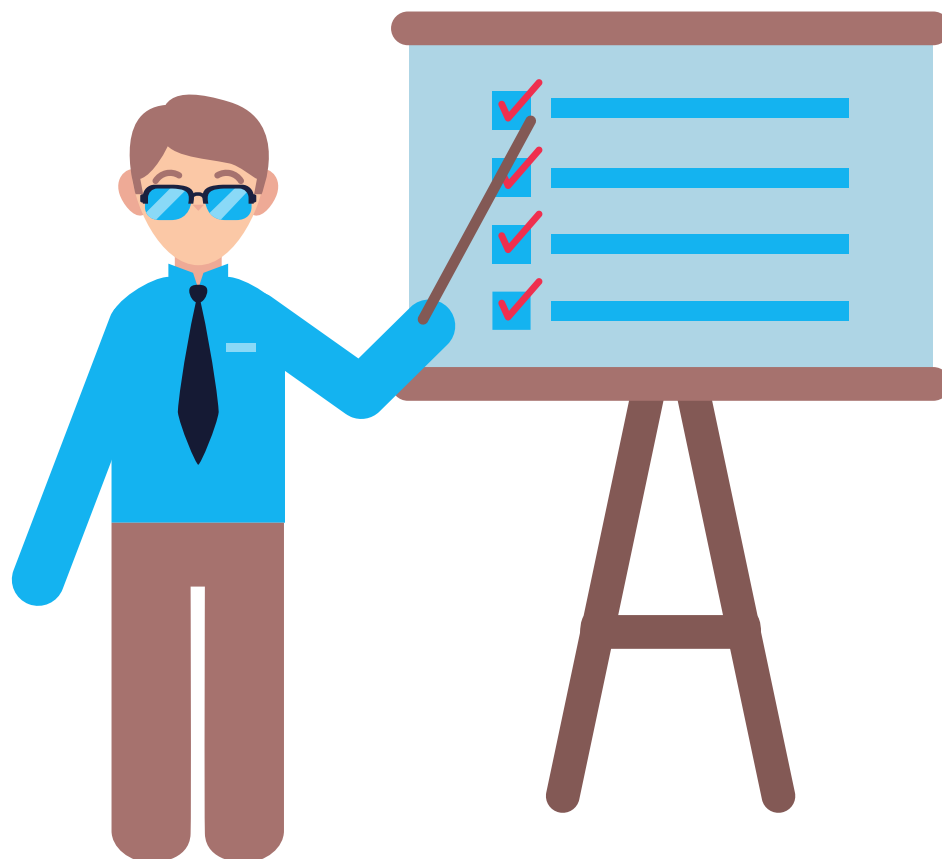
Discutați potențialele consecințe ale acestor greșeli asupra performanței academice, angajamentului și rezultatelor generale ale învățării elevilor.



Exercițiu 1 -Activitate de grup

Materiale
Studii de caz sau scenarii, tablă, opțional: acces la instrumente de colaborare online, cum ar fi Google Docs sau forumuri de discuții online partajate, pentru lucrul în grup.

- Împărțiți elevii în grupuri mici și oferiți-le studii de caz sau scenarii legate de greșelile comune în educația online.
- Cereți-i să analizeze și să discute situațiile, să identifice greșelile și să propună strategii pentru a le depăși.
- Încurajează colaborarea, gândirea critică și creativitatea în găsirea de soluții.



Co-funded by
the European Union

Exercițiul 2 - Activitate de autoevaluare

Materiale

Chestionar de autoevaluare sau listă de verificare
Acces la instrumente online pentru sondaje sau chestionare

- Oferiți elevilor un chestionar de autoevaluare sau o listă de verificare care se concentrează pe greșelile comune în educația online.
- Cereți-i să reflecteze asupra propriilor experiențe de învățare online și să-și evalueze propriile puncte forte și domenii de îmbunătățire.
- Acest lucru îi poate ajuta pe elevi să devină mai conștienți de sine și să-și asume procesul de învățare.



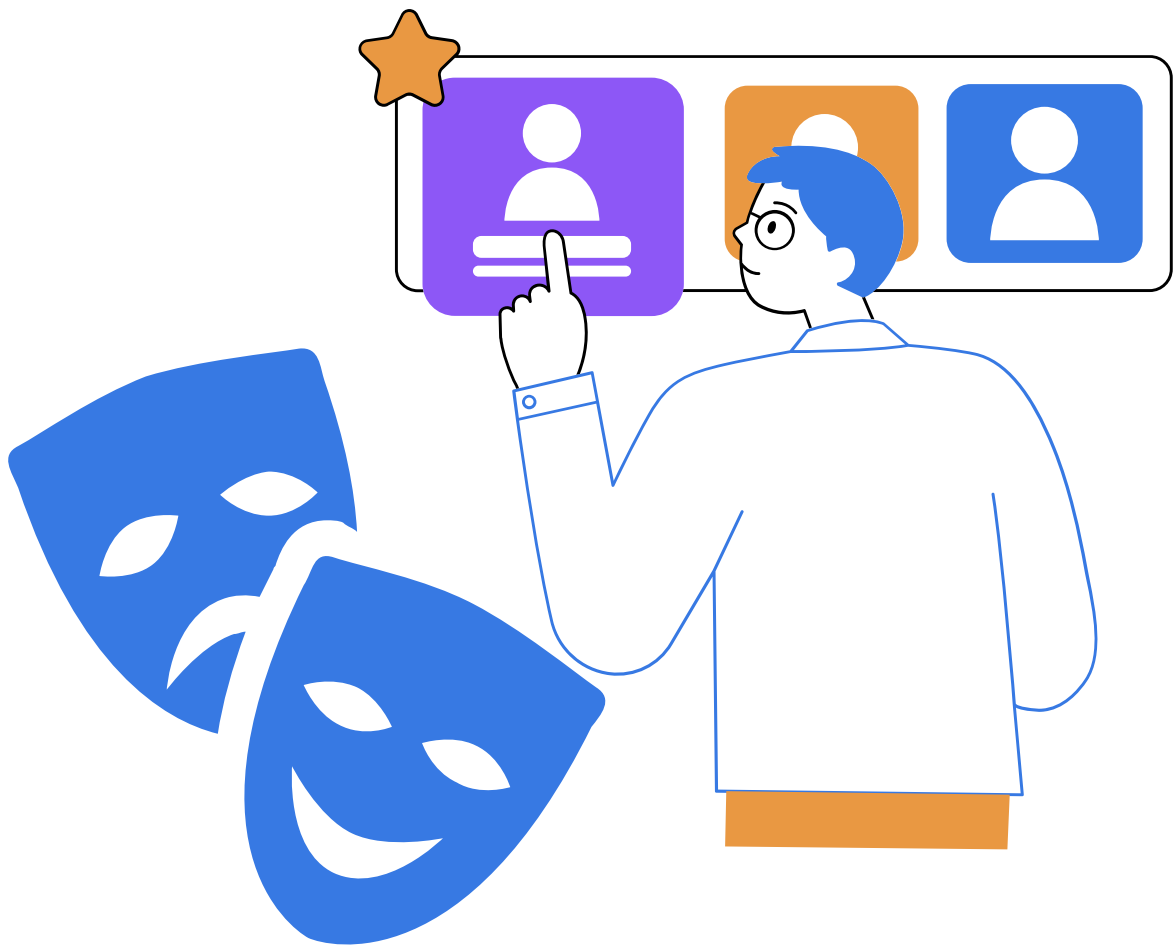
Co-funded by
the European Union

Exercițiul 2 -Activitate de joc de rol

Materiale

Scenarii sau scenarii
Opțional: recuzită sau costume
Opțional: acces la videoconferințe

- Atribuiți roluri participanților, cum ar fi un cursant online, un instructor și un student și puneți-le să interpreteze scenarii care implică greșeli comune în educația online.
- Acest lucru poate ajuta studenții să înțeleagă perspectivele diferitelor părți interesate și impactul acestor greșeli asupra ecosistemului general de învățare online.



Co-funded by
the European Union

Consolidarea cunoștințelor

Inspirație:

Video tutorial care demonstrează aplicarea corectă a strategiilor aici

<https://youtu.be/CgTcjNYVEAQ>

Un ghid de referință care descrie metoda esențială a planului

<https://drive.google.com/file/d/1w5GzTFwF7LLhzirpc7nN7OR3CM0o2AzT/view?usp=sharing>

Un exemplu pentru un studiu de caz

https://docs.google.com/document/d/1BclgBnfEqN_c9ywQZ3rtA7EGu37I-4eNINDH-opWJJY/edit?usp=sharing

Un chestionar de autoevaluare

https://docs.google.com/document/d/1SjNKPx4CHznCV5P3zQ66IH_zly5GAxBwbcdNVj0dBcY/edit?usp=sharing

Scenarii pentru jocul de rol

<https://docs.google.com/document/d/1zhCplUcNt3wzEm8xjzmLyoHBD7qELHgzW3tYlXUaSNg/edit?usp=sharing>



Co-funded by
the European Union

Consolidarea cunoștințelor

- Oferiți participanților întrebări de reflecție legate de subiect, cum ar fi „Care sunt unele provocări cu care v-ați confruntat în timpul scenariilor și cum le-ați depășit?”
- Încurajați profesorii să gândească critic și să reflecteze asupra propriilor experiențe, perspective și soluții potențiale.
- Acordați timp participanților să-și împărtășească reflecțiile cu clasa, promovând discuția și învățarea între egali.

Evaluare

- Oferiți feedback și îndrumări despre cum să îmbunătățiți și să evitați greșelile comune în viitoarele experiențe de învățare online.
- Încurajează auto-reflecția asupra eficienței lecției și a strategiilor discutate în atenuarea greșelilor comune în educația online.



Lecția 2 - Concentrarea asupra strategiilor pentru a evita greșelile comune

Cuvinte cheie:

Strategii, evitarea greșelilor comune, soluții la provocări, politici inclusiv elevii cu CES

Obiective:

- Flexibilitate, gândire strategică:
- Opțiunile flexibile de formare ar putea fi utile pentru a permite participanților să se adapteze nevoilor lor individuale.



Co-funded by
the European Union

Partea teoretică

Contextul teoretic pentru concentrarea asupra strategiilor de evitare a greșelilor comune în educația online are rădăcinile în înțelegerea faptului că instruirea online eficientă necesită planificare intenționată și măsuri proactive pentru a atenua potențialele provocări.

Educația online prezintă provocări unice care pot duce la greșeli obișnuite, cum ar fi dificultăți tehnice, probleme de gestionare a timpului, interpretarea greșită a instrucțiunilor, susținerea unor prelegeri lungi, provocări în implicarea studenților în mediul virtual, neadoptarea unei abordări centrate pe student, nereușirea în a cere ajutor și dificultăți în satisfacerea diverselor nevoi de învățare. Încorporând strategii bazate pe dovezi, profesorii pot crea un mediu de învățare online favorabil și incluziv, care promovează succesul elevilor.

Unele fundamente teoretice cheie care informează strategiile pentru a evita greșelile comune în educația online includ principiile de proiectare a instrucțiunilor, cum ar fi comunicarea clară, implicarea cursanților, gestionarea vocii și a tonului, înregistrarea prelegerilor online și furnizarea de materiale de auto-învățare, politici flexibile de predare și evaluare, inclusiv studenți. cu CES și strategii active de învățare.

Teoriile privind accesibilitatea și educația incluzivă evidențiază în special necesitatea de a oferi acomodare și sprijin elevilor cu nevoi diverse de învățare, asigurând acces și oportunități egale pentru toți cursanții.



Planul lecției

Momentele sesiunii

- Bun venit și salutați participanții
- Revizuiți scopul lecției: să învățați strategii practice pentru a evita sau atenua greșelile comune în educația online
- Cereți participanților să împărtășească experiențele sau provocările cu care s-au confruntat în educația online și discutați pe scurt în grup



Exercițiul 1 - Greșeli comune Brainstorming și discuții

Materiale

Tablă albă, flipchart sau altă suprafață de scris
Markere sau pixuri pentru înregistrarea greșelilor obișnuite

- Oferiți o privire de ansamblu asupra greșelilor frecvente din educația online, inclusiv dificultăți tehnice, probleme de gestionare a timpului, interpretarea greșită a instrucțiunilor, ținerea de prelegeri lungi, provocările în implicarea studenților în mediul virtual, neadoptarea unei abordări centrate pe elev, nereușita să ceară ajutor și orice alte greșeli comune identificate în timpul introducerii
- Facilitați o sesiune de brainstorming pentru a aduna greșeli comune suplimentare pe care participanții le-au putut întâlni sau le-au observat în propriile experiențe de predare online
- Înregistrați greșelile comune pe tablă sau flipchart
- Facilitați o discuție de grup pentru a explora în continuare cauzele și impactul acestor greșeli comune și potențialele strategii pentru a le evita sau atenua



Co-funded by
the European Union

Exercițiul 2 -Strategii pentru a evita sau atenua greșelile comune

Materiale

Tablă albă sau flipchart pentru discuții de grup pentru scrierea listei de strategii pentru referință

- Introduceți strategii practice pentru a evita sau atenua aceste greșeli comune, cum ar fi furnizarea de instrucțiuni clare, stabilirea așteptărilor, stabilirea canalelor de comunicare regulate, utilizarea metodelor de predare interactive, promovarea integrității academice și oferirea de sprijin elevilor cu nevoi de învățare diverse.
- Discutați fiecare strategie în detaliu și oferiți exemple despre cum pot fi aplicate în instruirea online
- Facilitați o discuție de grup pentru a împărtăși strategii sau experiențe suplimentare în evitarea greșelilor comune în educația online
-



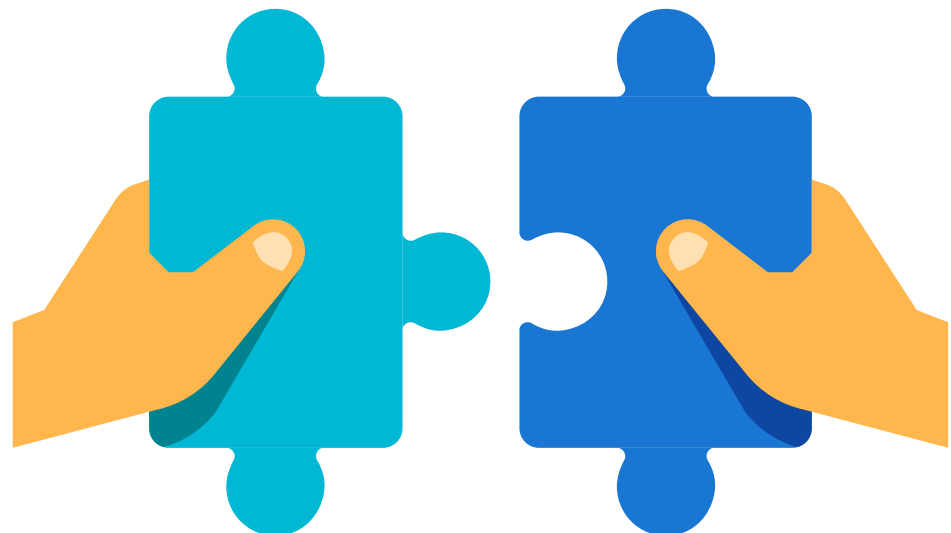
Co-funded by
the European Union

Exercițiul 3 -Potrivirea greșelilor comune cu strategiile în practică

Materiale

Joc: un tabel gol cu două coloane, un tabel de afișare a potrivirii sugerate

- Împărțiți participanții în grupuri mici sau perechi
- Distribuți fișa sau foaia de lucru, inclusiv un tabel gol cu două coloane. Prima coloană este pentru greșelile comune în educația online. Iar celălalt este pentru strategii pentru a le evita.
- Instruiți participanții să lucreze în grupuri sau perechi pentru a face o listă a greșelilor comune în prima coloană și a pune strategiile adecvate discutate pentru a evita sau atenua greșelile comune în a doua.
- Circulați printre grupuri pentru a oferi îndrumări și feedback
- După activitatea de practică, facilitați o discuție de grup pentru a împărtăși perspective, provocări și strategii utilizate de grupuri
-



Co-funded by
the European Union

Consolidarea cunoștințelor

Inspirație:

Video tutorial care demonstrează aplicarea corectă a strategiilor aici

<https://youtu.be/N13GteaOOY4>

Un ghid de referință care descrie metoda esențială a planului

https://drive.google.com/file/d/1WRdmecZvMYDI_tdYfbYxs-T8qVUVD-76/view?usp=sharing

O listă cu unele greșeli comune

<https://docs.google.com/document/d/1fZPd5Oh3nzfo-dAqQpjGkdTkYr-14f94/edit?usp=sharing&oid=111790351946405162411&rtpof=true&sd=true>

O listă de strategii Cum să le eviți

https://docs.google.com/document/d/16R6utAWenNPCO2qae_jTIXjRmePS5UgW/edit?usp=sharing&oid=111790351946405162411&rtpof=true&sd=true

Tabelul gol cu două coloane

<https://docs.google.com/document/d/1SYS0KvAd0g4egZqBO1tf7gRQ--mAbPTQXKjXI37NGEs/edit?usp=sharing>

Potrivire sugerată

<https://docs.google.com/document/d/1wzZdGx49aZYMYic0T4oJdogUYGtRyfbXS0sTCTQTM1A/edit?usp=sharing>



Co-funded by
the European Union

Consolidarea cunoștințelor

Iată câteva întrebări care duc la reflecție

- Cum a fost experiența ta de predare online până acum? Care au fost cele mai mari provocări cu care te-ai confruntat și cum le-ai depășit?
- În opinia dumneavoastră, care sunt unele greșeli frecvente pe care profesorii online tind să le facă? Cum pot fi evitate aceste greșeli?
- Cum vă asigurați că toți studenții, inclusiv cei cu nevoi speciale?
- În această lecție, am explorat greșelile comune pe care le pot întâlni profesorii în mediul educațional online și modul în care aceste greșeli pot afecta eficiența învățării online atât pentru profesori, cât și pentru studenți.
- Prin exerciții captivante, am discutat despre strategii și tehnici pentru a evita aceste greșeli și a îmbunătăți calitatea educației online.
- Am reflectat asupra propriilor noastre practici de predare și am identificat domenii de îmbunătățire pentru a ne asigura că studenții sunt implicați activ și sprijiniți în călătoria lor de învățare online.
- Prin valorificarea instrumentelor tehnologice, colaborarea cu colegii și evaluarea continuă a practicilor noastre, ne propunem să oferim o experiență educațională online mai eficientă și mai antrenantă pentru toți studenții, inclusiv pentru cei cu nevoi educaționale speciale.

Evaluare

Pentru a evalua eficiența planului de lecție privind evitarea greșelilor comune în educația online, evaluările formative, cum ar fi observațiile profesorului, autoevaluarea și evaluarea de la egal la egal, pot fi utilizate în timpul activităților lecției.

În plus, evaluări sumative, cum ar fi chestionare sau teme scrise pot fi administrate la sfârșitul lecției.



Modulul 7

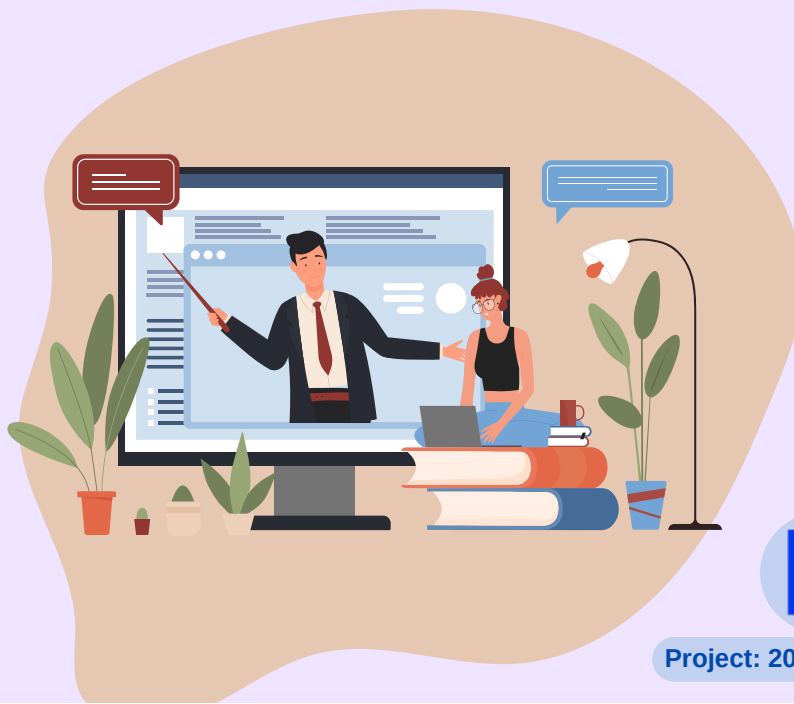
Managementul stresului

Partener - EDUKOPRO

Stress management for teachers is essential, especially when it comes to teaching. At times, being a teacher can be stressful and overwhelming. Stress affects people in various mental and physical ways; however, stress management can help reduce these effects and make teaching easier. It is critical to understand how stress affects you to determine which coping strategies work best for you. Teachers must be able to manage their stress levels and those of their students.

Definition of stress

You've probably heard an adult express their stress. What does this imply? Stress is how our bodies react to overwhelming or frightening situations. Did you know that stress isn't just a problem for adults? That's correct! Children can experience stress as well. Stress can be caused by too much homework or by something more serious, such as losing someone you care about. We do not, unfortunately, live in a stress-free world. But there is hope.



Co-funded by
the European Union

Project: 2021-1-PT01-KA220-SCH-000032510

Managementul Stresului

Partener:
EDUKOPRO

Dragi profesori,

Sperăm că te descurci bine în mijlocul eforturilor tale dedicate în programul nostru de formare Digiskills. În calitate de educatori, înțelegem importanța managementului stresului, în special în domeniul didactic solicitant. Prin urmare, suntem încântați să vă invităm la modulul nostru educațional despre Managementul Stresului.

Stresul ne afectează pe toți în diferite moduri, atât mental, cât și fizic. Poate copleși predarea și poate împiedica capacitatea noastră de a oferi cel mai bun sprijin studenților noștri. Cu toate acestea, prin tehnici eficiente de gestionare a stresului, putem reduce impactul stresului și putem face din predare o experiență mai plăcută.

În acest modul, vom explora definiția stresului și influența acestuia asupra bunăstării noastre. Vom identifica factorii declanșatori de stres zilnic și vom învăța cum să îi gestionăm eficient. Mai mult, ne vom aprofunda în tehnici de relaxare, cum ar fi meditația, exercițiile de respirație profundă și relaxarea progresivă a mușchilor pentru a aduce pacea minții și corpului nostru.

Înțelegerea managementului stresului este crucială pentru bunăstarea noastră și pentru crearea unui mediu de învățare pozitiv pentru studenții noștri. Putem depăși provocările fără a ne simți copleșiți sau neputincioși prin stăpânirea tehnicilor de gestionare a stresului. Acest modul vă va permite să identificați cele mai bune strategii pentru dvs. și să le încorporați în viața de zi cu zi.

Salutări,



Co-funded by
the European Union

Lecția 1 - Exercițiu de respirație profundă (Respirația pe burtă)

Cuvinte cheie:

Relaxare progresivă, Relaxare musculară profundă, Tehnica de reducere a stresului, Relaxare Grupuri musculare, Demonstrație /modelează, Instrucțiuni, Eliberarea tensiunii, Relaxare corporală

Obiective:

- „Exercițiu de respirație profundă (respirația abdominală)”
- introduce elevii în practica respirației abdominale ca tehnică de relaxare, promovând reducerea stresului prin respirații profunde concentrate și intenționate.



Co-funded by
the European Union

Partea teoretică

Teoria din spatele acestei lecții despre greșelile comune în educația online pentru formarea profesorilor își are rădăcinile în principiile teoriei învățării adulților și pedagogiei online. În calitate de educatori, profesorii joacă un rol esențial în proiectarea și furnizarea de instrucțiuni online eficiente.

Lecția recunoaște că profesorii se pot confrunta cu greșeli comune făcute de studenți în educația online, cum ar fi dificultăți tehnice, probleme de gestionare a timpului, interpretarea greșită a instrucțiunilor și preocupări privind integritatea academică.

Lecția recunoaște că aceste greșeli pot afecta implicarea studenților, rezultatele învățării și eficacitatea generală a instruirii online. Prin urmare, lecția este concepută pentru a oferi profesorilor o înțelegere mai profundă a acestor greșeli comune, a cauzelor lor subiacente și a potențialelor soluții.

Prin implicarea profesorilor în strategii de învățare activă, cum ar fi exerciții și întrebări de reflecție, lecția își propune să își îmbunătățească cunoștințele și abilitățile în abordarea acestor provocări în practicile lor de instruire online. Prin această abordare, lecția le dă putere profesorilor să recunoască, să abordeze și să prevină greșelile comune în educația online, promovând în cele din urmă experiențe de învățare online de succes pentru studenții lor.



Planul lecției

Momentele sesiunii

- În această lecție, vom discuta despre tehnicile de ameliorare a stresului ca mijloc de a aborda greșelile comune în educația online.
- Este crucial să înțelegem importanța gestionării stresului pentru învățarea online de succes.
- Vom explora consecințele potențiale ale neglijării reducerii stresului asupra performanței academice, angajamentului și rezultatelor generale ale învățării elevilor.
- Pentru a face acest subiect relatabil, vom împărtăși și exemple din viața reală și anecdote care evidențiază relevanța tehnicilor de ameliorare a stresului în educația online.



Exercițiul 1 -Subiect: Clasa socială

Materiale

(Nu sunt necesare materiale pentru această lecție despre reducerea stresului prin respirație profundă).

Clasa: a 4-a-9

Tema lecției: eliminarea stresului

Descriere

Profesorul/facilitatorul îi pune pe toți elevii să stea cu suficient spațiu între ei sau să stea pe un scaun. Dați elevilor următoarele instrucțiuni:

1. Stai în picioare, cu picioarele depărtate la lățimea umerilor.
2. Ușor în jos brațele și mâinile relaxate
3. Corpul este în largul lui.
4. Ochii inchisi
6. Inspirați lent și profund prin nări, imaginându-vă că balonul se umflă încet (devine mai mare/mai mare/crește) și ține timp de câteva secunde.
7. Expiră încet pe gură, imaginându-ți că balonul se dezumflă ușor (se micșorează, se micșorează); suflă gura de parcă ar stinge o lumânare.
8. Sfat: Pune mâna peste abdomenul inferior și mișcă-o în sus și în jos pentru a te asigura că nu respiri prin piept.
9. Faceți acest lucru de cel puțin zece ori. Întrebați elevii despre cum se simt corpul lor după exercițiu.

(Par mai relaxați/calmi? Au o senzație mai ușoară? Grozav? Obosiți?)

Extindere: Exersați cu clasa de mai multe ori până când se simt confortabil cu respirația profundă. Încurajați elevii să exerseze în mod independent (de exemplu, în timp ce așteaptă la coadă pentru ceva, stau în autobuz până la școală, la culcare etc.). Elevii ar trebui să învețe un prieten sau un membru al familiei tehnica respirației profunde. Elevii vor intra automat în modul de respirație profundă și de relaxare odată ce își vor dezvolta acest obicei.



Co-funded by
the European Union

Exercițiul 2 -Subiect: Educație fizică, comunitatea clasei

Materiale

Asistența vizuală, cum ar fi diagrame sau ilustrații ale mușchilor umani, poate fi de ajutor pentru elevi pentru a identifica și vizualiza grupele de mușchi în timpul exercițiului.

Nota: Această activitate este adaptabilă la toate nivelurile.

Relaxarea progresivă este subiectul lecției (Relaxarea musculară profundă)

Scopul este ca elevii să învețe relaxarea musculară profundă ca o tehnică simplă de reducere a stresului.

Sugestie

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

Conținut: Profesorul/facilitatorul introduce conceptul de relaxare ca mijloc de reducere a stresului. Informați elevii că vor participa la o activitate care îi va ajuta să se relaxeze prin strângerea și eliberarea diferitelor grupe musculare din corpul lor. Elevii pot să stea sau să se întindă pe spate (în funcție de spațiu). În pregătirea participării lor, demonstrează/modelează fiecare pas pentru elevi. Apoi, pentru fiecare direcție, citiți și modelați următoarele instrucțiuni elevilor dvs. de două ori:



1. Ridică-ți sprâncenele și încreți-ți sprâncenele. Încercați să vă aduceți sprâncenele până la linia părului. Țineți 5 secunde... apoi relaxați-vă.
2. Fă o față tristă. Țineți 5 secunde... apoi relaxați-vă.
3. Închide ochii cât poți de strâns. Închideți buzele și trageți colțurile gurii înapoi. Țineți 5 secunde... apoi relaxați-vă.
4. Întinde-ți ochii și gura cât de departe vor ajunge. Țineți 5 secunde... apoi relaxați-vă. Simțiți căldura și liniștea pe față.
5. Întinde-ți brațele în fața ta. Strânge-ți pumnul strâns. Țineți 5 secunde... apoi relaxați-vă. Simțiți căldura și liniștea din mâinile voastre.
6. Întinde-ți brațele în lateral. Prefă-te că mâinile tale împing de un perete invizibil. Țineți 5 secunde... apoi relaxați-vă.
7. Îndoți coatele și contractați mușchii brațului. Țineți 5 secunde... apoi relaxați-vă. Simțiți că tensiunea din brațe se disipează.
- al 8-lea. Ridică umerii. Încercați să vă duceți umerii până la urechi. Țineți 5 secunde... apoi relaxați-vă.
9. Aplecați-vă departe de spătarul scaunului (sau de pe podea). Țineți 5 secunde... apoi relaxați-vă.
10. Arcați-vă spatele. Împingeți-l pe spătarul scaunului (sau pe podea). Țineți 5 secunde... apoi relaxați-vă. Simțiți eliberarea tensiunii din spate.
11. Încordează-ți mușchii stomacului. Țineți 5 secunde înainte de a vă relaxa.
12. Strânge-ți mușchii feselor și șoldului. Țineți 5 secunde... apoi relaxați-vă.
13. Strânge-ți mușchii coapsei apăsând picioarele cât mai aproape unul de altul. Țineți 5 secunde... apoi relaxați-vă.
14. Adu-ți gleznele cât mai aproape de corp. Țineți 5 secunde... apoi relaxați-vă.
15. Îndoiește-ți degetele de la picioare cât de mult poți. Țineți 5 secunde... apoi relaxați-vă. Simțiți cum se disipează tensiunea din picioare.
16. Strângeți fiecare mușchi din corp. Țineți timp de zece secunde... apoi relaxați-vă. Permite-ți întregului corp să se simtă greu și calm. Pentru câteva minute, stați liniștit (sau întindeți-vă liniștit) și bucurați-vă de senzația de relaxare.



Consolidarea cunoștințelor

Inspirație:

Webografie <https://www.edutopia.org/sites/default/files/resources/stw-glenview-stress-reduction-activities.pdf>

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://www.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-list_4105860.htm#page=3&query=evaluation&position=0&from_view=keyword



Co-funded by
the European Union

Consolidarea cunoștințelor

- Oferiți profesorilor întrebări de reflecție legate de subiect, cum ar fi „Care sunt unele provocări cu care v-ați confruntat în educația online și cum le-ați depășit?” sau „Ce strategii puteți implementa pentru a evita greșelile comune în învățarea online?”
- Încurajați elevii să gândească critic și să reflecteze asupra propriilor experiențe, perspective și soluții potențiale.
- Acordați timp elevilor să-și împărtășească reflecțiile cu clasa, promovând discuțiile și învățarea între egali.

EVALUARE

- Când vine vorba de prevenirea și gestionarea stresului, participanții ar trebui să se familiarizeze cu modulul și îl vor găsi util. Modulul ar trebui să fie considerat demn de atenție și esențial pentru participanți și să le permită să înceapă prin a acorda atenție celor mai mari surse de stres și să învețe cum să le evite. Dacă vor descoperi că metodologiile și instrumentele propuse sunt ușor de aplicat, va fi o modalitate pentru ei de a învăța cum să nu devină o victimă a stresului și să nu experimenteze burnout.
- Modulul ar trebui să fie bine conceput și să acopere cele mai mari probleme legate de stres și sursele de stres experimentate de participanți și ar trebui să ofere reacțiile lor pozitive. Exercițiile trebuie să corespundă nevoilor de relaxare și de un mediu plăcut, iar metodologiile să fie ușor de utilizat. Dacă participanții recunosc importanța acestui subiect, le va fi mai ușor să aplice modulul și exercițiile din acesta



Lecția 2 - Tehnici de management și relaxare a stresului în sala de clasă

Cuvinte cheie:

Relaxare musculară progresivă, Imagini ghidate, Cercul de recunoștință, Tehnici de management al stresului, Exerciții de relaxare, Respirație profundă, Explorare senzorială conștientă, Cultivarea recunoștinței, Starea de bine, Activități la clasă pentru reducerea stresului



Co-funded by
the European Union

Partea teoretică

Managementul stresului este crucial în mediul de clasă pentru a sprijini bunăstarea elevilor, pentru a promova o atmosferă pozitivă de învățare și pentru a optimiza performanța academică. Acest context teoretic explorează principiile și teoriile care stau la baza metodelor de relaxare pentru managementul stresului în sala de clasă.

Răspunsul de relaxare este o stare fiziologică de odihnă profundă care contracarează efectele stresului asupra corpului și minții. Activează sistemul nervos parasimpatic, care favorizează relaxarea, reduce ritmul cardiac, scade tensiunea arterială și scade tensiunea musculară. Răspunsul de relaxare este piatra de temelie a diferitelor metode de relaxare pentru managementul stresului.

Sistemul nervos autonom (SNA) joacă un rol crucial în răspunsul la stres al organismului. Are două ramuri: sistemul nervos simpatic (SNS) și sistemul nervos parasimpatic (SNP). SNS activează răspunsul „luptă sau fugi” al corpului, în timp ce PNS declanșează răspunsul de relaxare. Prin angajarea PNS prin metode de relaxare, elevii pot contrabalansa efectele stresului.

Metodele de relaxare pentru managementul stresului recunosc legătura complexă dintre minte și corp. Stresul și anxietatea se manifestă adesea fizic; invers, tehnicile de relaxare care vizează organismul pot influența pozitiv stările mentale și emoționale. Mintea urmează exemplul, promovând relaxarea prin corp, atenuând stresul și promovând un sentiment de bunăstare.

Abordările cognitiv-comportamentale subliniază rolul gândurilor, emoțiilor și comportamentelor în gestionarea stresului. Tehnicile de relaxare bazate pe principii cognitiv-comportamentale se concentrează pe identificarea și schimbarea tiparelor de gândire negative, creșterea conștientizării de sine și promovarea strategiilor adaptative de coping. Aceste abordări împuternicesc elevii să gestioneze stresul și să dezvolte reziliența în mod activ.

<https://www.nccih.nih.gov/health/relaxation-techniques-what-you-need-to-know>

<https://www.mayoclinic.org/healthy-lifestyle/stress-management/in-depth/relaxation-technique/art-20045368>



Co-funded by
the European Union

Plan de lecție

Defalcarea sesiunii

- Bun venit și salutați participanții
- Revizuiți scopul lecției: să învățați strategii practice pentru a evita sau atenua greșelile comune în educația online
- Cereți participanților să împărtășească experiențele sau provocările cu care s-au confruntat în educația online și discutați pe scurt în grup



Exercițiul 1 -Relaxare musculară progresivă pentru managementul stresului

Materiale

Scaune sau scaune confortabile pentru studenți (dacă nu sunt deja furnizate)

1. Adunați elevii într-un cerc sau puneți-i să stea confortabil la birourile lor.
2. Explicați elevilor că îi veți ghida printr-un exercițiu de relaxare numit Relaxare musculară progresivă (PMR), care ajută la reducerea stresului și a tensiunii din organism.
3. Instruiți elevii să stea cu spatele drept și picioarele așezate pe podea.
4. Începeți prin a-i îndruma pe elevi să inspire adânc și, pe măsură ce expiră, încurajați-i să elibereze orice tensiune pe care o pot menține în corpul lor.
5. Începând cu mâinile, instruiți elevii să-și strângă pumnii strâns și să țină câteva secunde. Apoi, cereți-le să elibereze tensiunea și lăsați-le mâinile să se relaxeze complet. Încurajați-i să acorde atenție senzațiilor de tensiune și relaxare.
6. Treceți la următoarea grupă musculară, brațele. Instruiți elevii să ridice brațele, făcându-și mușchii strânși și încordați. Țineți apăsat timp de câteva secunde, apoi ghidați-i să elibereze tensiunea și să-și lase brațele slăbite și relaxate.
7. Continuați să progresați prin diferite grupuri musculare, inclusiv frunte, sprâncene, ochi, obraji, maxilar, umeri, piept, stomac, fese, picioare și picioare. Pentru fiecare grupă de mușchi, cereți elevilor să încordeze mușchii, să țină scurt și apoi să elibereze complet tensiunea.



Exercițiul 1 - Relaxare musculară progresivă pentru managementul stresului

Materiale

Scaune sau scaune confortabile pentru studenți (dacă nu sunt deja furnizate)

1. Pe măsură ce ghidați elevii prin fiecare grupă musculară, amintiți-le să se concentreze asupra contrastului dintre tensiune și relaxare. Încurajați-i să acorde atenție senzațiilor fizice pe care le experimentează în timpul exercițiului.
2. După ce parcurgeți toate grupele de mușchi, îndrumați-i pe elevi să respire adânc și să le permită întregului corp să se relaxeze. Încurajați-i să renunțe la orice tensiune rămasă și să se bucure de senzația de relaxare care se răspândește în corpul lor.
3. Luați un moment pentru ca elevii să stea liniștiți, observând cum se simt corpul lor după exercițiu. Permiteți-le să reflecteze asupra oricăror modificări ale nivelului lor de relaxare sau asupra oricăror diferențe pe care le-au observat.
4. Deschideți cuvântul pentru o scurtă discuție, permițându-le elevilor să-și împărtășească experiențele dacă se simt confortabil să facă acest lucru. Alternativ, le puteți cere să scrie în jurnal despre experiența lor sau să deseneze o imagine reprezentând starea lor de relaxare.
5. Amintiți-le elevilor că PMR este o tehnică pe care o pot folosi ori de câte ori se simt stresați, copleșiți sau au nevoie de relaxare. Încurajați-i să o practice în mod independent, acasă sau în alte situații în care ar putea beneficia de reducerea stresului



Exercițiul 2 - Imagini ghidate pentru managementul stresului în clasă

Materiale

Scaune confortabile pentru studenți (scaune sau birouri)
Lumini reglabile (dacă sunt disponibile) sau iluminare alternativă pentru a crea o atmosferă calmă
Opțional: muzică de fundal blândă sau sunete ale naturii pentru a îmbunătăți experiența de relaxare (de exemplu, muzică instrumentală blândă sau sunete ale naturii)
Opțional: Ustensile de scris și jurnale pentru elevi, pentru a-ți scrie reflecțiile (dacă dorești).

1. Începeți prin a crea un mediu calm și confortabil în sala de clasă. Reduceți luminile, dacă este posibil, și minimizați distracția.
2. Adunați elevii într-un cerc sau puneți-i să stea confortabil la birourile lor.
3. Explicați-le elevilor că îi veți ghida printr-un exercițiu de relaxare numit imagini ghidate, care îi va ajuta să gestioneze stresul și să se simtă mai liniștiți.
4. Rugați elevii să închidă ochii și să respire adânc pentru a-și relaxa corpul și mintea.
5. Ghidați-i pe elevi să-și imagineze o locație liniștită și senină. Puteți sugera exemple precum o plajă, o pădure, o grădină sau un vârf de munte. Încurajați-i să-și folosească imaginația și să creeze imagini mentale vii.
6. Îndemnați elevii să-și implice simțurile în vizualizare. Încurajați-i să observe culorile, sunetele și mirosurile din locația lor imaginată. De exemplu, „Imaginați-vă sunetul valurilor blânde, căldura soarelui pe pielea dumneavoastră și parfumul florilor proaspete”.



Exercițiul 2 - Imagini ghidate pentru managementul stresului în clasă

Materiale

Scaune confortabile pentru studenți (scaune sau birouri)
Lumini reglabile (dacă sunt disponibile) sau iluminare alternativă pentru a crea o atmosferă calmă
Opțional: muzică de fundal blândă sau sunete ale naturii pentru a îmbunătăți experiența de relaxare (de exemplu, muzică instrumentală blândă sau sunete ale naturii)

1. Încurajați elevii să exploreze locul lor imaginat. Îndemnați-i să facă o plimbare virtuală, să atingă obiecte și să se cufunde complet în experiență.
2. În timpul vizualizării, ghidați elevii să renunțe la orice tensiune sau griji pe care le-ar putea avea. Încurajați-i să-și imagineze aceste sentimente negative fiind eliberate și înlocuite cu un sentiment profund de relaxare și calm.
3. Permite studenților să rămână în locul lor liniștit pentru câteva minute, bucurându-se de liniștea și liniștea pe care le oferă.
4. Aduceți încet elevii înapoi la momentul prezent, ghidându-și ușor conștientizarea înapoi în sala de clasă. Încurajați-i să mai respire adânc și să deschidă încet ochii.
5. După exercițiu, oferiți elevilor câteva momente pentru a reflecta și a împărtăși experiențele lor, dacă se simt confortabil să facă acest lucru. Acest lucru se poate face printr-o discuție scurtă sau permițându-le să-și noteze gândurile într-un jurnal.
6. Amintiți-le elevilor că pot folosi această tehnică de imagine ghidată ori de câte ori se simt stresați sau copleșiți și încurajați-i să o practice independent în afara clasei.



Exercițiul 3 - Cercul de recunoștință pentru managementul stresului în clasă

Materiale

Scaune sau scaune confortabile pentru elevi(dacă nu sunt deja furnizate)

1. Puteți începe prin a aduna elevii într-un cerc sau să îi puneți să stea confortabil la birourile lor.
2. Ați putea explica elevilor că vă veți implica într-un cerc de recunoștință în care toată lumea poate împărtăși ceva pentru care sunt recunoscători?
3. Începeți exercițiul împărtășind ceva pentru care sunteți recunoscător, cum ar fi o persoană, o experiență sau chiar o simplă plăcere.
4. Încurajați-i pe elevi să-și ia un moment pentru a se gândi la ceva pentru care sunt recunoscători.
5. Înconjurând cerc, invitați fiecare elev să-și împărtășească recunoștința cu voce tare. Subliniați că recunoștința tuturor este valoroasă și că nu există răspunsuri corecte sau greșite.
6. Încurajați-i pe elevi să ofere detalii specifice despre ceea ce sunt recunoscători și de ce este important pentru ei? De exemplu, în loc să spună: „Sunt recunoscător pentru familia mea”, ei ar putea spune: „Sunt recunoscător pentru familia mea pentru că mă susțin și mă iubesc necondiționat”.
7. Respectați alegerea fiecărui elev dacă preferă să-și păstreze rîndul privat. Nimeni nu ar trebui să se simtă presat să participe.
8. După ce fiecare elev împărtășește, invitați clasa să recunoască și să aprecieze recunoștința colectivă. Acest lucru se poate face printr-un gest simplu, cum ar fi un gest blând din cap sau un „mulțumesc” liniștit.
9. Dacă timpul permite, puteți repeta cercul de recunoștință pentru a oferi elevilor oportunități suplimentare de a-și exprima aprecierea.
10. Încheiați exercițiul subliniind impactul pozitiv al recunoștinței asupra bunăstării mentale și încurajând elevii să-și cultive un obicei de recunoștință în viața lor de zi cu zi. Explicați că concentrarea asupra aspectelor pozitive ale vieții poate ajuta la reducerea stresului și la îmbunătățirea fericirii generale.
11. Încurajează-i pe elevi să exerseze recunoștința în afara clasei, ținând un jurnal de recunoștință, în care pot nota în mod regulat lucruri pentru care sunt recunoscători.
12. Amintiți-le elevilor că pot revedea oricând în viitor cercul de recunoștință, fie ca clasă, fie individual, pentru a-și aminti aspectele pozitive ale vieții lor.



Consolidarea cunoștințelor

Inspirație:

Relaxare musculară progresivă

<https://www.verywellmind.com/how-do-i-practice-progressive-muscle-relaxation-3024400>

Senzorial atent

<https://www.happify.com/hd/use-sensory-experiences-to-build-mindfulness/>

Recunoștință

https://greatergood.berkeley.edu/article/item/gratitude_activities_for_the_classroom

<https://www.colorincolorado.org/gratitude>



Co-funded by
the European Union

Consolidarea cunoștințelor

Exercițiu de respirație profundă:

- Întrebări posibile: Cum te-a făcut să te simți respirația profundă? Când ai putea folosi respirația profundă în viața ta de zi cu zi pentru a gestiona stresul?

Explorare senzorială atentă:

- Întrebări posibile: Ce ați observat în timpul exercițiului de explorare senzorială conștientă? Cum poți aplica atenția și conștientizarea senzorială în afara sălii de clasă?
- Cercul de recunoștință:
- Întrebări posibile: Ce ați apreciat cel mai mult la participarea la cercul recunoștinței? Cum poți cultiva un obicei de recunoștință în viața ta de zi cu zi?

Activitate de la sfârșitul lecției

- Rugați-i pe elevi să reflecteze la un rezultat din fiecare exercițiu și să îl noteze sau să îl împărtășească unui partener. Încurajați-i să se gândească la modul în care pot încorpora aceste tehnici în viața lor de zi cu zi pentru a gestiona stresul și pentru a promova bunăstarea.

EVALUARE

- Profesorii pot încorpora cel mai bine aceste exerciții prin:
- Furnizarea de instrucțiuni clare și modelarea exercițiilor pentru elevi.
- Permițând variații și adaptări în funcție de vârsta și nevoile elevilor.
- Crearea unui mediu sigur și de sprijin în care elevii se simt confortabil să participe.
- Încurajarea practicii regulate atât în interiorul cât și în afara sălii de clasă pentru a consolida beneficiile managementului stresului și ale bunăstării.
-



Rezumat

„Setul de instrumente de formare” al proiectului DigiSkills este proiectat meticolos pentru a îmbunătăți competențele profesorilor din lumea în evoluție rapidă a educației digitale, cuprinzând diversele fațete ale integrării tehnologiei în sala de clasă.

Modulul 1 aprofundează în digitalizarea educației, aruncând lumină asupra puterii sale transformatoare și îndemnând educatorii să folosească instrumentele digitale pentru a atinge obiectivele pedagogice.

Modulul 2 se concentrează asupra strategiilor de predare online, echipând profesorii cu nuanțele pedagogiei virtuale, promovând înțelegerea dinamicii învățării online și cultivând abilități pentru instruirea digitală incluzivă.

Modulul 3 oferă o foaie de parcurs pentru instrumente web pentru a crea conținut educațional și evaluări online, sporind încrederea și competența digitală a educatorilor.

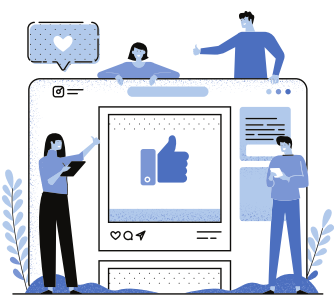
Modulul 4 subliniază esența motivației studenților prin intermediul portofoliilor digitale, încurajând studenții să stabilească repere, să reflecteze asupra reperelor și să folosească tehnologia pentru a-și îmbunătăți obiectivele academice.

Modulul 5 promovează activități de colaborare care vizează implicarea părinților, întărind alianța dintre părinți și educatori în misiunea comună de dezvoltare holistică a elevilor.

Modulul 6 atrage atenția asupra capcanelor predominante în educația online, oferind soluții pragmatice pentru a le evita și promovând un mediu de predare digital robust.

Modulul 7 abordează subiectul esențial al managementului stresului, îndrumându-i pe educatori să discearnă factorii declanșatori ai stresului dăunător și echipându-i cu strategii de gestionare și atenuare a efectelor acestuia.

Vă exprimăm sincera mulțumire pentru implicarea dumneavoastră activă în această inițiativă de formare.



Co-funded by
the European Union

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