



Orizonturi Creative în Educație

Numărul 1

An 2023

ISSN 3008 - 2781

ISSN-L 3008 - 2781

PSIHOKit

www.psihokit.ro



Orizonturi Creative în Educație

*Lucrările Simpozionului Național
„Învățarea creativă prin intermediul instrumentelor TIC”*

Numărul 1

An 2023

ISSN 3008 - 2781

ISSN-L 3008 - 2781

PSIHOKit

www.psihokit.ro



COLECTIVUL DE REDACȚIE

REDACTORI: Popescu Ioana-Mirela

Popa Delia Margareta

AUTORI:

- ❖ Bamiopol Laura Emilia, profesor Școala Gimnazială "Ion Creangă", Brăila
- ❖ Barbu Octavia, profesor Liceul Agricol "Dr. C. Angelescu" Buzău
- ❖ Bălan Emanuel, profesor Liceul „Vasile Conta“, Târgu-Neamț
- ❖ Ciurea Alina Mihaela, profesor Școala Gimnazială Nr. 18, Sibiu
- ❖ Ciurea Viorica, profesor Școala Gimnazială „Anton Pann“, Craiova, județul Dolj
- ❖ Damian Petronela, profesor Palatul Copiilor Iași
- ❖ Duică Anița-Violeta, profesor învățământ preșcolar Grădinița cu program prelungit nr.4 Moreni, jud. Dâmbovița
- ❖ Legian Nicoleta, profesor Școala Gimnazială „Lucian Grigorescu“, Medgidia
- ❖ Micu Oana, Școala Gimnazială Nr. 18 Timișoara
- ❖ Mureșan Monica-Laura, profesor Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă Arad
- ❖ Popa Delia Margareta, profesor consilier școlar CJRAE Alba, Alba Iulia
- ❖ Popescu Ioana-Mirela, profesor consilier școlar, CJRAE Alba
- ❖ Șandru Gabriela, profesor Școala Gimnazială „Tudor Vladimirescu“, Târgu Mureș
- ❖ Zaharia Anca Mihaela, profesor Liceul Tehnologic "Simion Mehedinți" Galați

CUPRINS

SECȚIUNEA I. Folosirea TIC în procesul de predare-învățare-evaluare

1. Folosirea TIC la ora de limba engleză	4
Bamiopol Laura Emilia, profesor Școala Gimnazială "Ion Creangă", Brăila	
2. Utilizarea hărții conceptuale în procesul de predare – învățare – evaluare	7
Barbu Octavia, profesor Liceul Agricol "Dr. C. Angelescu" Buzău	
3. Utilizarea noilor tehnologii în procesul de evaluare	11
Bălan Emanuel, profesor Liceul „Vasile Conta“, Târgu-Neamț	
4. Educația, puterea de a schimba lumea	16
Ciurea Alina Mihaela, profesor Școala Gimnazială Nr. 18, Sibiu	
5. Optimizarea lecției de istorie prin folosirea noilor tehnologii și a instrumentelor TIC în procesul de predare – învățare – evaluare	18
Ciurea Viorica, profesor Școala Gimnazială „Anton Pann”, Craiova, județul Dolj	
6. Creativitatea muzicală instrumentală susținută de aplicațiile digitale	23
Damian Petronela, profesor Palatul Copiilor Iași	
7. Proiectele E-TWINNING – experiențe atractive de învățare	29
Duică Anița-Violeta, profesor învățământ preșcolar Grădinița cu program prelungit nr.4 Moreni, jud. Dâmbovița	
8. Resurse digitale utile în predarea istoriei la clasa a IV-a – exemple de bună practică	31
Legian Nicoleta, profesor Școala Gimnazială „Lucian Grigorescu”, Medgidia	
9. Utilizarea eficientă a mijloacelor TIC în procesul educativ	37
Micu Oana, Școala Gimnazială Nr. 18 Timișoara	
10. Tipuri de activități practice în predarea psihologiei în era digitală	40
Popescu Ioana-Mirela, profesor consilier școlar, CJRAE Alba	
11. 2 în 1: Vlogging și recenzie de carte	43
Șandru Gabriela, profesor Școala Gimnazială „Tudor Vladimirescu”, Târgu Mureș	

SECȚIUNEA II. Utilizarea TIC în serviciile psihoeducaționale

1. Folosirea TIC în procesul de predare – învățare – evaluare a copiilor cu cerințe educaționale speciale 46
Mureșan Monica-Laura, profesor Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă Arad
2. Metode de stimulare a creativității în activitățile de învățare prin intermediul TIC. Proiect educațional interdisciplinar "*Atelier de creativitate...cu și despre Iubire*" 50
Popa Delia Margareta, profesor consilier școlar CJRAE Alba, Alba Iulia
3. „Let's Grow Together” – gestionarea conflictelor și a bullying-ului începe cu educația adulților 53
Popescu Ioana Mirela, profesor consilier școlar CJRAE Alba
4. Implementarea MOODLE în procesul de învățare a copiilor cu CES în învățământul profesional și tehnic 57
Zaharia Anca Mihaela, profesor Liceul Tehnologic "Simion Mehedinți" Galați

SECȚIUNEA I.

FOLOSIREA TIC ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE

FOLOSIREA TIC LA ORA DE LIMBA ENGLEZĂ

Bamiopol Laura Emilia

Profesor Școala Gimnazială „Ion Creangă”, Brăila

Tehnologia contribuie la o învățare activă, centrată pe elev precum și la dezvoltarea creativității și a gândirii critice. Aceasta face parte din viața cotidiană a omului. *Introducerea TIC în școală, la clasă și în afara ei, în procesul de predare-învățare contribuie la îmbunătățirea rezultatelor elevilor, creând o abordare inovativă a activităților de predare învățare și evaluare. Procesul de învățare poate fi personalizat, adaptat nevoilor tuturor elevilor, iar predarea nu s-ar mai limita doar la ora de curs, ci poate fi practică oricând și oriunde, în afara școlii.*¹

Integrarea tehnologiei informațiilor și comunicării (TIC) în procesul educativ reușește să stimuleze activ elevii să colaboreze, să lucreze pe grupe. Această tehnologie crește motivația elevului, stimulează gândirea logică și imaginația și le formează deprinderi practice utile. Elevul poate parcurge materialul avut la dispoziție în ritmul propriu și nu mai e nevoit să rețină cantități mari de informație.

Pentru că predau limba engleză la clasele primare și gimnaziale, de cele mai multe ori a fost necesar să utilizez calculatorul atât la școală cât și în afara ei, pentru a realiza ore cât mai atractive și diferențiate, având ca scop primar însușirea de noi cunoștințe și dezvoltarea celor deținute de către elevi. La ora de engleză utilizez frecvent fișe de lucru individuale sau pe grupe realizate pe calculator, astfel câștig mult timp în cadrul orei, timp care ar fi fost necesar pentru a scrie la tablă un text-paragraf și cerințele sau exercițiile aferente.

Astfel, în cadrul acestui referat voi prezenta câteva exemple de activități TIC în formarea competențelor specifice limbii engleze, după cum urmează:

¹ Manuela Anghel, Sorin Giurumescu, Curs *Competențe cheie TIC în predarea limbilor moderne*, pag. 45

→ exemple de punere în corespondență imagine-cuvânt și cuvânt-imagine. Atunci când prezint elevilor noțiuni de vocabular noi (corpul omenesc, mijloace de transport, haine, vremea, fructe sau legume, etc) utilizez calculatorul unde aceștia văd o imagine, de exemplu un măr, urmată de cuvântul *apple* pentru a face conexiunea între imagine și cuvânt. Odată însușit noul vocabular, se poate consolida acesta prin diferite tipuri de exerciții de completare a spațiilor libere, adevărat sau fals, da sau nu, etc.²

→ jocuri educaționale de gramatică realizate pe calculator cu sau fără ajutorul internetului, o altă unealtă foarte utilă în procesul educativ.

→ jocuri educaționale de recunoaștere a cuvintelor, fie că sunt noțiuni de gramatică sau de vocabular.

→ utilizarea unor scurte filmulețe sau serii de imagini pentru a-i introduce pe elevi și mai mult în elementele care compun lecția (*Going shopping, At the restaurant, In the park*)

→ vizionare de filmulețe, povesti sau cântecele, în special la elevii din clasele primare. Folosesc foarte des cântecele sau filmulețe atunci când doresc să consolidez noțiuni noi de vocabular, elevii manifestând un mare interes și bucurie față de acestea (*Head, shoulders, knees and toes , Family finger, Animal song, What's the weather like?, etc*).

→ învățarea unei noțiuni de gramatică prin muzică. Pentru a stimula creativitatea elevilor, am compus împreună cu aceștia versuri în care erau prezentate diverse adjective la gradele de comparație și le-am cântat pe negativul melodiei Rock'n Roll.

→ realizarea unei invitații, scrisori pe calculator

→ realizarea unui proiect cu ajutorul unui dicționar online

→ accesarea unor dicționare online audio, prin care elevii găsesc traducerea unui cuvânt în limba engleză dar și pronunția acestuia

→ salvarea temelor concepute pe calculator fie pe desktop fie pe un cd

→ corespondența prin emailuri cu ajutorul internetului, fie cu alți elevi din aceeași țară sau din țări diferite. O variantă utilă profesorului pentru evaluarea elevilor este și aceea de primi emailuri de la ei, pe diverse teme.

→ realizarea de prezentări Power Point pe o temă dată. Acest tip de prezentare înlocuiește imaginea clasică, planșa greu de realizat iar imaginile pot fi însoțite de sonor. PPT ul trebuie să facă elevul să gândească, nu trebuie să fie doar o înșiruire rapidă de slide-uri

² Jeremy Harmer, 2001, *The Practice of English language teaching* , Ed. Longman, pag. 237

→ flash pictures – sunt arătate repede, pe o prezentare de tip Power Point, câteva imagini, pe care elevii încearcă să le memoreze. Elevii se unesc și încearcă să vadă câte obiecte din imaginile văzute au reținut. Apoi, ei încearcă să compună o poveste cu ele.

→ flash lexis – se urmează același procedeu, însă în loc de imagini sunt folosite cuvinte, pe care elevii încearcă să și le amintească.

→ formulated information – prezentarea informației sub formă grafică (tabele, scheme)

→ silent viewing – profesorul arată un dialog, o poveste sau o scenetă pe calculator elevilor dar cu sonorul oprit. Elevii trebuie să ghicească ce spun personajele.³

→ freeze frame – profesorul oprește dialogul, povestea sau sceneta la o scenă. Elevii încearcă să prezică ce se va întâmpla.

→ sound only – elevii aud dialogul, povestea sau sceneta fără a și vedea ce se întâmplă. Ei trebuie să ghicească unde are loc acțiunea, cine sunt personajele, etc.

→ text communication – comunicarea în scris live pe Messenger sau zilnică pe forumuri sau site-uri

→ reading web based text – elevii pot citi articole din ziare sau reviste online.

Astfel, după cum se vede, calculatorul este foarte util și prezent în cadrul procesului educativ, ușurează munca profesorului și ajută la dezvoltarea gândirii și creativității elevului. Însă trebuie menționat faptul că TIC ul nu este utilizat pentru a înlocui activitatea de predare a cadrului didactic, ci pentru a veni în sprijinul predării, ajutându-l astfel să își îndeplinească mai bine funcția sa didactică fundamentală.

Bibliografie:

Jim Scrivener, 2005 *Learning Teaching*, Ed. MacMillan

Jeremy Harmer, 2001, *The Practice of English language teaching* , Ed. Longman

Manuela Anghel, Sorin Giurumescu, Curs *Competențe cheie TIC în predarea limbilor moderne*

³ Jim Scrivener, 2005 *Learning Teaching*, Ed. MacMillan, pag. 473

UTILIZAREA HĂRȚII CONCEPTUALE ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE

Barbu Octavia

Profesor Liceul Agricol “Dr. C. Angelescu” Buzău

În contextul schimbărilor globale și din învățământ, școala promovează o educație de calitate într-un mediu sigur, favorabil învățării, în care fiecărui elev îi sunt asigurate condiții de siguranță fizică și psihologică, starea de bine, unde fiecare găsește cheia dezvoltării unei personalități armonioase, autonome și creative, în funcție de interesele, motivațiile personale, adaptând oferta educațională a școlii la cerințele comunității în vederea asigurării șanselor egale de educație și de orientare școlară și profesională. Finalitatea presupune ca elevii să gândească critic, să înțeleagă, să fie inovatori, să ia decizii, să comunice eficient și să relaționeze⁴.

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

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

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

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

⁴ Brut Mihaela, *Instrumente pentru e-Learning*, Editura Polirom, 2006.

Am realizat hărți conceptuale folosind **aplicația online Coggle**⁵, ușor de utilizat și de către elevi, deoarece este extrem de intuitivă. Coggle este o aplicație de hărți *free-mind mapping*, care ca și alte programe de cartografiere a minții, produce documente structurate ierarhic, ca un copac ramificat.

Hărțile conceptuale reprezintă și instrumente care îi permit cadrului didactic să evalueze nu atât cunoștințele pe care le dețin elevii, ci, mult mai important, relațiile pe care aceștia le stabilesc între diverse concepte, informațiile internalizate în procesul învățării, modul în care își construiesc structurile cognitive, asociind și integrând cunoștințele noi în experiențele cognitive anterioare⁶.

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

Exemplu de resursă digitală:

Autor: Barbu Octavia

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

Titlul resursei: Hartă conceptuală- Clasificarea accidentelor de muncă

Nivelul de vârstă/clasa: a IX-a

Link-ul resursei digitale:

<https://coggle.it/diagram/YeZo1RcuuUTbBBLO/t/accidente-de-munc%C4%83>

Aplicația în care a fost realizată resursa: aplicația online Coggle

Timpul alocat rezolvării: 15 minute

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

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

⁵ <https://coggle.it/>

⁶ Jinga Ioan, *Impactul noilor tehnologii ale comunicării și informării asupra didacticii disciplinelor economice*, Ed. ASE, București, 2000.

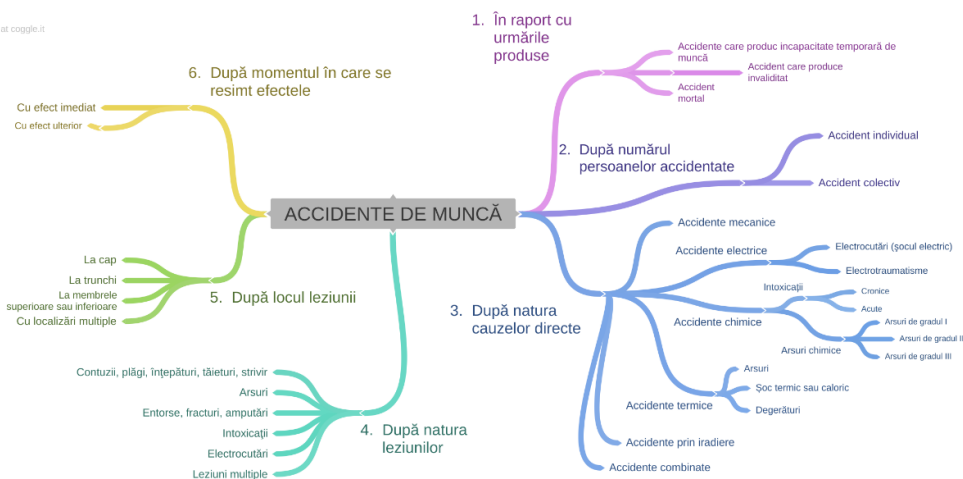
- Urmează faza de *organizare*, care presupune gruparea informațiilor notate în funcție de anumite criterii: relevanță, importanță, utilitate, grad de realizare etc.
- *Așezarea în pagină*, al treilea pas, este foarte important, deoarece atât persoana care a creat harta conceptuală, cât și o altă persoană care nu știe despre ce e vorba trebuie să înțeleagă ierarhizarea și legăturile dintre concepte.

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

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

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

coggle
made for free at coggle.it



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

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

Bibliografie:

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

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

<https://coggle.it/>

UTILIZAREA NOILOR TEHNOLOGII ÎN PROCESUL DE EVALUARE

Bălan Emanuel

Profesor Liceul „Vasile Conta“, Târgu-Neamț

În postmodernitate, informația curge într-un ritm alert și este furnizată printr-o varietate de medii, iar conceptul de educație ar trebui să includă (nu să facă abuz de) noile tehnologii. Lucrul cu manualele digitale, cu software, broadcast, simulări sau jocuri didactice ar accentua dimensiunile europene ale educației și în spațiul educațional autohton. În mod contrar, se poate vorbi despre marginalizarea digitală (sondaj Gallup, 2010), despre decalajul între oportunitățile de accesare, navigare, producție și selecție a informațiilor transmise online în rândul copiilor și adulților.

Pentru procesul de predare-învățare-evaluare noile tehnologii oferă o multitudine de avantaje: formabilii pot căuta singuri informații care să completeze suportul oferit de profesor, pot colabora cu alți cursanți, pot crea și partaja conținuturi, pot participa la evaluări rapide. Evident, lărgirea accesului la educație devine o realitate în lumina resurselor educaționale deschise și a noilor tehnologii. Există câteva acțiuni transformatoare, menite să evidențieze necesitatea unei reconfigurări a educației, a unor practici noi educaționale (Erasmus+, Orizont 2020, Resurse Educaționale Deschise - OER). Conectivitatea, cooperarea, inovarea nu sunt simple deziderate, ci conturează sfera educațională, din nevoia de a reduce decalajul digital dintre viziunea tradițională asupra școlii și modul în care trăiesc elevii în afara orelor de curs.

Într-o cultură media din ce în ce mai diversificată, tinerii accesează independent tehnologia, pentru un număr apreciabil de ore pe zi. Tehnologiile noi nu ar trebui văzute doar ca unelte în procesul educativ, ci ar trebui să constituie un permanent eșafodaj reflexiv, interogativ, deoarece ele permit crearea și distribuirea de conținuturi, influențând acțiunile noastre, ale tuturor. Așa cum alfabetizarea implică actul cititului și al scrisului în mod conștient, educația media și educația digitală se asociază gândirii critice și producției creative, deci constituie un obiectiv pentru toate acțiunile adulților care se află în ipostaza de formatori.

Reconsiderarea finalităților și conținuturilor învățământului presupune, de fapt, un amplu proces evaluativ, înnoirea metodelor folosite în practica instructiv-educativă, actualizarea și reconfigurarea unor metode de evaluare. Noile tendințe, preferința pentru metodele interactive, nuanțarea și îmbogățirea unor aspecte metodice mai vechi țin de

racordarea la dinamica societății și se orientează spre implicarea activă a elevilor în procesul instructiv, spre optimizarea formării elevilor.

Metodele didactice reprezintă acele modalități prin care elevii reușesc să dobândească deprinderi, cunoștințe, să își dezvolte capacitățile intelectuale și să își valorifice aptitudinile specifice. În mod evident, măiestria profesorului de a alege metodele potrivite este importantă și concură la realizarea sensului, la atingerea obiectivelor stabilite. Metodele active și interactive au rol formativ, contribuind la dezvoltarea gândirii critice, a creativității și autonomiei elevilor. Apelul la astfel de metode aduce plus valoare instruirii, presupune implicarea activă a elevilor în activitatea de învățare, învățarea independentă și prin cooperare, asumarea unor valori morale și a unor deprinderi sănătoase.

Dezvoltarea gândirii critice, a autonomiei în gândirea alevilor, solicitarea unui bagaj informațional dobândit prin experiențe individuale reprezintă doar câteva avantaje ale metodelor moderne. Nu este de neglijat climatul afectiv securizant și antrenant, în care toleranța, empatia, colaborarea, încrederea devin coordonate viabile. Într-o lecție în care domină metodele activ-participative, elevul va fi în permanentă acțiune, nu se va plictisi, își va asuma reușitele și limitele, va contribui efectiv la toate etapele instruirii.

Metoda de evaluare este „o cale prin care profesorul oferă elevilor posibilitatea de a demonstra nivelul de stăpânire a cunoștințelor, de formare a diferitelor capacități testate prin utilizarea unei diversități de instrumente adecvate scopului urmărit”⁷. Clasică sau modernă, evaluarea are un „dublu rol: de facilitare a procesului de învățare și predare, deopotrivă, a activității didactice.”⁸ Lucrul efectiv cu elevii a arătat că este necesară îmbinarea tradiției cu modernitatea și în privința evaluării, pentru a realiza conexiunea dintre situațiile învățării și realitatea imediată. Câteva metode alternative sau complementare de evaluare care beneficiază și de avantajele noilor tehnologii sunt: referatul, proiectul, ePortofoliul, jurnalul reflexiv, online, quizz, Prezi sau Emaze. Utilizarea internetului, a softurilor educaționale, a chestionarelor online echivalează cu o evaluare mai atractivă pentru elevii care cunosc internetul uneori mai bine decât formatorii.

Referatul, instrument de evaluare alternativă, prezintă mai multe avantaje: oferă informații semnificative despre motivația și interesul elevilor; constituie o cale de a demonstra

⁷ Potolea, D. Neacșu, I., Manolescu, M., *Metodologia evaluării realizărilor școlare ale elevilor. Ghid metodologic general*, Editura ERC PRESS, București, 2011, p. 42.

⁸ Cerghit, I., *Metode de învățământ*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1983, p. 301.

varietatea, multitudinea și calitatea cunoștințelor pe care le posedă elevii; configurează un context optim pentru elevi de a identifica tot felul de legături între cunoștințele lor de la diferite discipline școlare și de a exersa interdisciplinaritatea; stimulează capacitățile creative și imaginative ale elevilor; are un accentuat caracter formativ, deoarece îi obișnuiește pe elevi cu anumite tehnici de lucru, de investigare, de identificare a informațiilor utile, îi obișnuiește să realizeze analize, comparații, să esențializeze, să extragă concluzii; semnifică o formă de învățare activă, motivantă pentru elev, deoarece cunoștințele asimilate se fixează în memoria de lungă durată; contribuie la lărgirea sferei de cunoaștere a elevilor. Neajunsurile utilizării acestei metode se relevă prin nestandardizarea acestui instrument, ceea ce solicită profesorului timp de elaborare a criteriilor de apreciere.

Proiectul reprezintă o metodă care „începe în clasă, prin definirea și înțelegerea sarcinii de lucru, se continuă acasă, pe parcursul a câtorva săptămâni, și se încheie tot în clasă, prin prezentarea în fața colegilor a unui raport asupra rezultatelor obținute și, dacă este cazul, a produsului realizat.”⁹ Metodă activ-participativă, proiectul încurajează abordarea transcurriculară a unei teme, fiind individual sau în grup (W. H. Kilpatrick, *The project method*). Prin această metodă, elevul învață să acționeze, să analizeze, să corecteze, prin comparații, observări, exerciții. Învățarea bazată pe proiecte implică selectarea informațiilor, prelucrarea și sintetizarea acestora, formularea de întrebări care să ghideze investigația, interacțiuni în grup, comunicarea rezultatelor, corelarea lor, realizarea unui produs final. Segmentul evaluării se poate realiza prin intermediul unor fișe de evaluare (autoevaluare, interevaluare) și este recomandabil ca acestea să fie cunoscute încă de la început, astfel încât elevul să înțeleagă așteptările evaluatorului. Metodă integratoare, activ-participativă, portofoliul reprezintă o alternativă la evaluarea riguroasă, tradițională. Este o metodă de evaluare complexă, longitudinală, un instrument prin intermediul căruia se realizează atât evaluarea sumativă, care permite estimarea progresului în învățare al elevului, prin raportare la achizițiile realizate în perioade de timp mai mari, cât și cea formativă. Structura unui portofoliu poate fi stabilită integral de către profesor, el stabilește scopul, contextul, formulează cerințele standard și selectează produsele reprezentative ale activității elevilor, dar poate implica și contribuția elevilor. Portofoliul clasic și portofoliul electronic (ePortofoliul) pot însuma produse realizate și prin alte metode și mijloace (proiecte,

⁹ Stoica, A., *Evaluarea progresului școlar: de la teorie la practică*, Humanitas Educațional, București, 2003, p. 128-129.

fișe de lucru, teste, grile de evaluare criterială, jurnal de lectură, chestionare, colaje etc.), ceea ce oferă profesorului o viziune de ansamblu privind progresul elevului, preocupările și abilitățile acestuia. În același timp, portofoliul electronic permite elevului să își dezvolte anumite competențe în acord cu tipul lui de inteligență, cu nevoile reale de învățare și cu interesele proprii. Folosirea portofoliului electronic (ePortofoliul) răspunde imperativelor educaționale curente și pregătirii discipolilor pentru integrarea în societatea cunoașterii, mizând pe pasiunea tinerilor pentru tehnologie.

Jurnalul reflexiv ajută în susținerea procesului de evaluare, dezvoltând abilitățile metacognitive, reprezentând reflectarea elevului asupra propriului proces de învățare. Este dezirabil ca notarea de către elev a unor impresii, rezultate să se facă în mod constant și critic, jurnalul reflexiv fiind o modalitate flexibilă de evaluare. Consultarea acestui jurnal poate determina o apropiere dintre profesor și elev, dar câștigul cel mare îl reprezintă implicarea elevului în evaluare. Se poate opta pentru metoda clasică a jurnalului letric, dar și pentru utilizarea internetului, printr-o pagină wiki, un blog etc.

Quizz-ul reprezintă modalitatea rapidă de a testa cunoștințele elevilor, nefiind cronofagă și energofagă. Cu o mare flexibilitate, conceperea unui quizz aduce cu sine și clasificarea automată a răspunsurilor. Măsurarea cunoștințelor elevilor poate răspunde nu doar gradului de satisfacție a utilizării noilor tehnologii de către elevi, ci și nevoilor profesorilor de a obține rapid indicatori preciși privind gradul de transfer al cunoștințelor și retenția. Un instrument gratuit de creare a testelor on-line este și Googledocs, care permite mai multe variante de teste și sondaje, apoi invitarea respondenților.

Prezi, Emaze sunt alternative ceva mai noi la mult utilizatul PowerPoint. Aplicații web, bazate pe software cu interfațe atractive, Prezzi și Emaze câștigă teren în fața altor programe. Ambele permit utilizatorilor navigarea și transferul de informații într-un spațiu 3D. Prezi Desktop permite abonaților Prezi Pro sau Edu Pro să lucreze off-line, să realizeze și să salveze prezentările pe sistemele Windows sau Mac. Opțiunea Prezi Desktop Editor permite utilizatorilor să lucreze la prezentarea off-line într-un format de fișier .pez. Funcția Prezi Collaborate permite unui grup de maximum zece persoane să co-editeze și să arate prezentările lor în timp real. Există și opțiunea de Prezi Meeting, care oferă posibilitatea editării ulterioare, în termen de 10 zile, de către un utilizator invitat la colaborare. Un proiect de grup, un studiu de caz, pot deveni un succes dacă beneficiază de proiectare și realizare prin Prezi, cu condiția

implicării tuturor participanților, profesorului revenindu-i rolul de monitorizare, îndrumare, consiliere, evaluare finală.

Emaze permite realizarea web a unor prezentări 3D, clipuri, cu template-uri prestabilite, multe amintind de ziare, cărți, animație. Diversitatea șabloanelor puse la dispoziție asigură atractivitatea prezentării, care poate fi partajată, vizualizată de pe orice dispozitiv. Softul de prezentare Emaze permite reproiectarea unui PowerPoint și dinamizarea lui, prin Automaze. Chiar un PowerPoint clasic se poate transforma radical, pentru că Emaze dispune de impresionante tranziții 3D și video între diapozitive. Tehnologia HTML5 permite adăugarea de gif-uri, medii, date live, hiperlegături. Partajarea prezentării Emaze se face prin e-mail sau prin orice platformă social media. Aplicație software gratuită din subcategoria Office Suites & Tools, parte a categoriei Business, Emaze este disponibilă în prezent în limba engleză și a fost actualizată ultima dată în 2016-06-04. Programul poate fi instalat pe Android.

Orice practică educațională, tradițională sau modernă, este eficientă atâta vreme cât răspunde interesului elevului, iar cuantificarea ei se realizează în competențe solide și în abilități de viață care să pregătească tânărul în mod real.

Bibliografie:

- Cerghit, I., 1983, *Metode de învățământ*, Editura Didactică și Pedagogică, București.
- Potolea, D., Neacșu, I., Manolescu, M., 2011, *Metodologia evaluării realizărilor școlare ale elevilor. Ghid metodologic general*, Editura ERC PRESS, București, p. 42.
- Stoica, A., 2003, *Evaluarea progresului școlar: de la teorie la practică*, Humanitas Educațional, București.

EDUCAȚIA, PUTEREA DE A SCHIMBA LUMEA

Ciurea Alina Mihaela

Profesor Școala Gimnazială Nr. 18, Sibiu

Educația este una dintre cele mai importante forțe care poate schimba lumea. Este un proces continuu prin care oamenii dobândesc cunoștințe, abilități și atitudini care îi ajută să devină membri responsabili și productivi ai societății. Este un factor cheie în dezvoltarea comunităților sănătoase, prospere și incluzive. Prin educarea oamenilor, putem ajuta la crearea unor societăți mai informate, mai angajate și mai responsabile, care pot contribui la îmbunătățirea vieții tuturor membrilor comunității.

Educația este esențială pentru dezvoltarea personală și profesională a indivizilor și poate fi văzută ca o investiție în viitorul unei națiuni. Când oamenii sunt educați, au mai multe șanse să găsească un loc de muncă bine plătit și să aibă o viață mai bună și mai împlinită. Poate ajuta la dezvoltarea unei comunități prospere prin promovarea oportunităților de angajare și a creșterii economice. Prin învățarea abilităților și competențelor necesare pentru a găsi un loc de muncă bine plătit, oamenii pot ajuta la creșterea veniturilor și a prosperității în rândul comunității. De asemenea, educația poate ajuta la dezvoltarea antreprenoriatului și a inovării, care pot duce la crearea de noi locuri de muncă și la creșterea economiei locale¹⁰.

Dar educația nu este doar o chestiune personală. Ea poate avea un impact profund asupra societății în ansamblu. Prin educarea oamenilor, putem ajuta la dezvoltarea unor comunități mai sănătoase, mai prospere și mai incluzive. Oamenii educați au mai multe șanse să ia decizii informate și responsabile, să participe activ la viața civică și să se implice în schimbarea pozitivă a societății.

Sănătatea este unul dintre aspectele esențiale ale unei comunități prospere. Prin educație, oamenii pot dobândi cunoștințe despre nutriție, igienă și stil de viață sănătos. Acest lucru poate ajuta la prevenirea bolilor și la menținerea unei stări de sănătate bune în rândul comunității. De asemenea, educația poate ajuta la creșterea gradului de conștientizare a problemelor de sănătate publică și la promovarea unui mediu mai sănătos.

¹⁰ <https://epale.ec.europa.eu/ro/>

În plus, educația poate juca un rol important în crearea unei comunități incluzive. Prin învățarea despre diversitate și toleranță, oamenii pot ajuta la crearea unui mediu mai deschis și mai acceptant față de diferitele culturi și grupuri de persoane. Educația poate ajuta, de asemenea, la promovarea drepturilor și a egalității de șanse pentru toți membrii comunității. Prin educație, oamenii pot să învețe să aprecieze diversitatea culturală și să înțeleagă perspectiva altor oameni. Acest lucru poate ajuta la diminuarea conflictelor interetnice și la crearea unui mediu mai pașnic și mai armonios¹¹.

De asemenea, educația poate ajuta la dezvoltarea capacității de inovare și de creativitate. Prin învățarea gândirii critice și a rezolvării de probleme, oamenii sunt mai bine pregătiți să facă față provocărilor și să găsească soluții noi și inovatoare la problemele sociale și economice¹².

În cele din urmă, educația poate ajuta la construirea unui viitor sustenabil pentru toți oamenii. Prin învățarea despre problemele mediului înconjurător și a impactului pe care îl avem asupra acestuia, oamenii pot fi încurajați să ia măsuri pentru a proteja mediul și pentru a asigura un viitor mai bun pentru generațiile viitoare.

Prin urmare, educația poate fi văzută ca o investiție în viitorul unei comunități. Prin educarea oamenilor, putem ajuta la crearea unei comunități mai sănătoase, mai prospere și mai incluzive. Educația poate ajuta la prevenirea bolilor, la creșterea economiei locale și la promovarea diversității și a toleranței. În cele din urmă, educația poate contribui la îmbunătățirea vieții tuturor membrilor comunității și la crearea unui viitor mai bun pentru toți.

Bibliografie:

<https://epale.ec.europa.eu/ro/>

Flintoff J. P.(2014). *Cum să schimbi lumea*. Editura Vellant

⁸ <https://epale.ec.europa.eu/ro/>

⁹ Flintoff J. P.(2014). *Cum să schimbi lumea*. București: Editura Vellant

OPTIMIZAREA LECȚIEI DE ISTORIE PRIN FOLOSIREA NOILOR TEHNOLOGII ȘI A INSTRUMENTELOR TIC ÎN PROCESUL DE PREDARE- ÎNVĂȚARE- EVALUARE

Ciurea Viorica

Profesor Școala Gimnazială „Anton Pann”, Craiova

Dezvoltarea competenței digitale în cadrul școlii, una din cele opt competențe-cheie, conform documentului Comisiei Europene, reprezintă o cerință sine qua non pentru un absolvent din spațiul intracomunitar în vederea formării și integrării sale pe piața muncii. Cele opt competențe cheie care pot fi dezvoltate în cadrul lecțiilor de istorie sunt: Competența de comunicare în limba maternă, Competența de comunicare în limbi străine, Competențele matematice și competențe de bază în științe și tehnologii, Competențele digitale, Competențele sociale și civice, Competența a învăța să înveți, Competența spirit de inițiativă și antreprenoriat și Competența de sensibilizare și de exprimare culturală¹³.

Integrarea tehnologiilor informatice și comunicaționale (TIC), în procesul de predare – învățare – evaluare, a devenit o prioritate a politicilor educaționale în toată lumea¹⁴. Modalitățile de integrare a noilor tehnologii la disciplina istorie sunt nelimitate și se pot concretiza prin inserarea în diferite momente ale lecției a surselor istorice, informațiilor, imaginilor, hărților, fotografiilor, aplicațiilor online de tipul Kahoot, Learning Apps, Wordwall, etc. și a fișelor de lucru utilizând calculatorul, videoproiectorul și al nou smartphone-ul care să susțină activitatea de învățare, parcurgerea unor sarcini de învățare individuale sau de grup utilizând internetul¹⁵. UNESCO susține ideea familiarizării elevilor cu noile tehnologii și cu mijloacele multimedia prin dezvoltarea abilităților privind selectarea instrumentelor adecvate, operarea cu echipamente și aplicații și utilizarea acestora într-o varietate de forme.

Utilizarea noilor tehnologii în procesul de învățământ depinde de competența pedagogică și

¹³ ***, Institutul de Științe ale Educației, *Descriptivul competențelor cheie europene*, <http://www.ise.ro/wp-content/uploads/2015/04/Competente-cheie-europene.pdf>, accesat 14 ianuarie 2022.

¹⁴ Eugen Noveanu, (coordonator) *Impactul formativ al utilizării AEL în educație*, București: TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație, 2004, online: [www.tehne.ro / resurse/ TEHNE_Impact_formativ_AEL_2005.pdf](http://www.tehne.ro/resurse/TEHNE_Impact_formativ_AEL_2005.pdf), accesat iunie 2016.

¹⁵ Viorica Ciurea, *Integrarea instrumentelor TIC și a noilor tehnologii în procesul de predare-învățare-evaluare în cadrul orelor de istorie*, Revista online "New Projects", Asociația New Projects, sat Matraca, Comuna Ulmi, județul Dâmbovița, nr. 7, 2017, https://revista.newprojects.org/?page_id=813.

abilitățile tehnice ale profesorului care trebuie să cunoască și să integreze aceste tehnologii moderne în vederea obținerii unor efecte pedagogice utile, fără să excludă total demersurile tradiționale, ci să le armonizeze în procesul de predare-învățare-evaluare. Modul de realizare a activităților didactice este schimbat prin folosirea noilor tehnologii informatice și comunicaționale¹⁶.

Introducerea în școală a Internetului și a noilor tehnologii a determinat schimbări importante în procesul de învățământ¹⁷, iar rolul profesorului din învățământul tradițional, de transmițător al informației, se schimbă în învățământul modern în cel de facilitator al învățării.

De exemplu, profesorul de istorie trebuie să predea la clasa a V-a lecția despre „**Geto-dacii**”, iar conform programei trebuie să-i familiarizeze pe elevi cu noțiuni și termeni istorici



Figura 1. Chipul lui Decebal.

precum: „*tarabostes*”, „*pileati*”, „*comati*”, „*dava*”, etc. În stilul tradițional, profesorul de istorie le expunea elevilor „*povestea*” apariției regatului geto-dac iar aceștia notau după dictare ori după schița făcută de profesor la tablă. Prin utilizarea noilor tehnologii informatice și comunicaționale în procesul de predare-învățare, arhitectura didactică a lecției se schimbă, devenind mai atractivă atât pentru elevi cât și pentru profesor.

După o scurtă introducere despre geți și daci folosind o imagine cu chipul lui Decebal, săpat în stâncă în zona Dunării, din Golful Mraconia, elevii sunt întrebați dacă au văzut această sculptură în peregrinările lor prin țară, prin căutările pe internet sau în cadrul unor emisiuni televizate (Figura 1, [https://ro.wikipedia.org/wiki/Chipul_lui_Decebal#/media/Fi%C8%99ier:Rock_Sculpture_of_Decebalus_\(26845769043\).jpg/](https://ro.wikipedia.org/wiki/Chipul_lui_Decebal#/media/Fi%C8%99ier:Rock_Sculpture_of_Decebalus_(26845769043).jpg/)). Acest moment constituind captatio benevolentia prin lumea strămoșilor noștri geto-daci.

Cu ajutorul unei prezentări realizate cu programul *Microsoft Office Power Point* sau *PREZI*, profesorul realizează predarea, dar și învățarea din momentul dirijării învățării prin expunerea pe

¹⁶ Tudor Mirea, *Considerații privind integrarea tehnologiilor de informare și comunicare în predarea-învățarea istoriei*, în „*Magister*”, nr. 7, noiembrie 2008, Editura Arves, Craiova, 2008.

¹⁷ Valentin Dogaru-Ulieru, și Olimpiu Istrate, *TIC-instrumente suport pentru activitatea didactică*, editat în cadrul Proiectului POSDRU87/13/S/62651 ”Formarea continuă a profesorilor de Istorie și Geografie în societatea cunoașterii”. Scrisul Românesc, Fundația Editura, Craiova, 2011, p. 199-216.

parcursul lecției a elementelor pe care elevii trebuie să le înțeleagă și să le rețină din lecție, având în vedere că aceasta include *imagini, hărți și desene* pe care profesorul le comentează la anumite

momente (<https://www.didactic.ro/materiale-didactice/ppt-geto-dacii>)

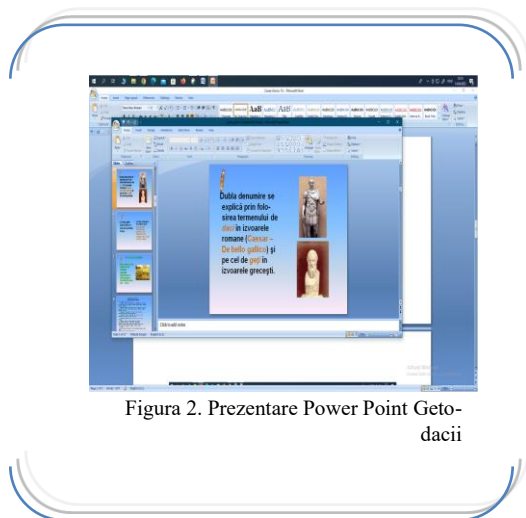


Figura 2. Prezentare Power Point Geto-dacii

Pentru a completa informațiile istorice despre geto-daci profesorul poate folosi scurte *filmulețe* documentare de pe Youtube, ca de exemplu „Dacii” (<https://youtu.be/FUHDQeiaed0?list=PL0ECA9D6B9B4DE2B>), *imagini* și diverse informații care pot fi accesate de pe Internet chiar cu ajutorul unui smartphone

(<http://www.istorie-pe-scurt.ro/cum-traiau-dacii/>)

În vederea realizării fixării și sistematizării cunoștințelor despre geto-daci, profesorul poate folosi programul *Microsoft Office Excel* în vederea realizării de axe cronologice a evenimentelor și faptelor istorice dar și a unei fișe de lucru (<https://materialedeistorie.com/wp-content/uploads/2018/04/Getii-si-dacii-fisa-de-lucru.pdf>).

Momentul evaluării cunoștințelor însușite de către elevi poate fi realizat cu ajutorul unui *rebus online* (<https://www.didactic.ro/instrumente-interactive/rebus/geto-dacii-12>) dar și a altor *aplicații online* de tipul *Kahoot* (Figura 2, <https://create.kahoot.it/details/f5f64f17-c004-4207-b144-eba50bd0bc01>), *Learning Apps* (<https://learningapps.org/13432277>), *Wordwall* (<https://wordwall.net/ro/resource/3482823/geto-dacii>).



Figura 2. Test Kahoot, Geto-dacii

Cu ajutorul programului *Microsoft Office Word* și a diagramelor se poate realiza *Diagrama Venn* privind asemănările și deosebirile dintre geto-daci și romani.

Folosirea metodei *filmului* documentar dar și artistic în cadrul lecției de istorie reprezintă o modalitate de însușire a cunoștințelor atractivă pentru elevi și în acest sens elevii primesc sarcină de lucru pentru acasă vizionarea unor fragmente sugestive sau a unui film: „Dacii,” 1966, (<https://www.youtube.com/watch?v=0-rJd68LqBQ>), „Columna”, 1968 (<https://www.youtube.com/watch?v=IalFhb9GHwc>), „Burebista”, 1980, (<https://www.youtube.com/watch?v=LOB4UIT>

QQXs). Filmele utilizate în scop didactic la lecția de istorie pot fi artistice sau documentare. Ele au mari valențe educative deoarece au capacitatea de a introduce elevii în atmosfera de epocă, de a le oferi exemple umane, de a le stimula imaginația dar îi și ajută să facă distincția între realitatea istorică și imaginația artistică. O alternativă avansată o reprezintă filmulețele didactice realizate cu ajutorul programului *Movie Maker*.

Elevii pot fi implicați de către profesor să realizeze broșuri, buletine informative cu ajutorul aplicației de machetare *Microsoft Office Publisher* despre geto-daci, ca de exemplu broșura „Războaiele daco-romane din perspectiva învinșilor și a învingătorilor”, apelând la surse istorice diverse din istorie, literatură, cinematografie.

Optimizarea lecției de istorie prin interediul noilor tehnologii presupune documentarea online pentru crearea de referate pe o temă dată, căutarea de imagini reprezentative pentru un eveniment istoric, o personalitate, prin utilizarea aplicațiilor web de tip Google Chrome, Internet Explorer, Mozilla, etc. pentru navigare și căutare de informații. Metodele didactice activ-participative care se pot adapta pentru utilizarea noilor tehnologii sunt metoda Mozaicului, Diagrama Venn, proiectul, investigația, Metoda rezolvării de probleme, Metoda Turul Galeriei, etc. În proiectarea activităților de învățare profesorul de istorie trebuie să aibă în vedere aplicațiile TIC care se pretează pentru conținuturile cele mai relevante, stabilirea competențelor specifice pe care le va crea sau consolida elevilor prin introducerea noilor tehnologii și stabilirea sarcinilor de lucru și a momentului folosirii acestora în lecția de istorie.

Integrarea noilor tehnologii și a instrumentelor TIC în procesul de predare-învățare-evaluare prezintă *avantaje* cum sunt dezvoltarea colaborării și comunicării în grup, dezvoltarea creativității și întreprinderii, stimularea învățării active, învățarea bazată pe proiect, sarcini de lucru de tip aplicativ, centrate pe elev, asigurarea accesului la baze de date, articole științifice, la filme de prezentare ce favorizează formarea unei imagini unitare asupra fenomenelor și proceselor istorice., dar și *limite* care constau în utilizarea la întâmplare, a calculatorului în timpul lecției care poate duce la monotonie, plictiseală, neparticiparea unor elevi la lecție, repulsie, pierderea abilităților practice, de calcul și de investigare a realității, individualizarea excesivă a învățării, negarea dialogului elev-profesor și la apariția sedentarismului.

În concluzie, deși sunt multiple avantajele integrării mijloacelor TIC în procesul instructiv-educativ, profesorul nu poate fi înlocuit cu un calculator, ci trebuie utilizat doar pentru optimizarea acestui proces, deoarece softul educațional nu poate răspunde tuturor întrebărilor neprevăzute ale elevilor.

Bibliografie:

- ***, Institutul de Științe ale Educației, Descriptivul competențelor cheie europene, <http://www.ise.ro/wp-content/uploads/2015/04/Competente-cheie-europene.pdf>, accesat 14 ianuarie 2022.
- Ciurea, Viorica, *Integrarea instrumentelor TIC și a noilor tehnologii în procesul de predare-învățare-evaluare în cadrul orelor de istorie*, Revista online „New Projects”, Asociația New Projects, sat Matraca, Comuna Ulmi, județul Dâmbovița, nr. 7, 2017, https://revista.newprojects.org/?page_id=813
- Dogaru-Ulieru, Valentin și Istrate, Olimpiuș, TIC-instrumente suport pentru activitatea didactică, editat în cadrul Proiectului POSDRU87/13/S/62651 „Formarea continuă a profesorilor de Istorie și Geografie în societatea cunoașterii”. Scrisul Românesc, Fundația Editura, Craiova, 2011, p. 199-216.
- Mirea, Tudor, *Considerații privind integrarea tehnologiilor de informare și comunicare în predarea-învățarea istoriei*, în „Magister”, nr. 7, noiembrie 2008, Editura Arves, Craiova, 2008.
- Noveanu, Eugen, (coordonator) *Impactul formativ al utilizării AeL în educație*, București: TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație, 2004, online: [www.tehne.ro / resurse/TEHNE_Impact_formativ_AEL_2005.pdf](http://www.tehne.ro/resurse/TEHNE_Impact_formativ_AEL_2005.pdf), accesat iunie 2016.

CREATIVITATEA MUZICALĂ INSTRUMENTALĂ SUSȚINUTĂ DE APLICAȚIILE DIGITALE

Damian Petronela

Profesor Palatul Copiilor Iași

Ultimii ani și schimbările digitale în educație care au venit în cascadă, au pus la încercare abilitățile profesorilor de a se adapta, de a crea și a găsi noi modalități care să susțină procesul educațional în situații noi și inedite. Trebuie să recunoaștem că nu toate cadrele didactice erau pregătite pentru această revoluție digitală, însă majoritatea au căutat cele mai bune variante pentru ca educația să depășească aceste momente critice.

Învățarea combinată sau blended-learning, presupune folosirea metodelor tradiționale cu profesorul față în față, cât și internetul, fiind cea mai dorită și răspândită formă de învățământ (e-learning) în momentul de față. Știm cu toții că PC-ul există de ceva vreme în spațiile educaționale și că majoritatea copiilor sunt atrași de tot ceea ce oferă internetul, însă efortul educatorilor și al părinților trebuie să fie îndreptat spre direcția în care acești copii să știe să-și aleagă materialele digitale potrivite vârstei și obiectivelor lor. Astfel, sub influența Tehnologiilor Informatice și de Comunicație (TIC), cât și a noilor paradigme educaționale, profesorii trebuie să-și reconsidere modalitățile de instruire, mergând spre o educație de factură nouă, informatizată.¹⁸

Educația muzicală implică, pe lângă informații de natură teoretică, și dezvoltarea unor deprinderi pe baza aptitudinilor elevilor. Astfel, profesorii ar trebui să reorganizeze și redimensioneze cunoștințele în acest vast domeniu al educației muzicale, astfel încât învățarea, instruirea și dezvoltarea aptitudinilor muzicale să fie mijlocite de calculator prin caracterul ludic al aplicațiilor folosite. Elevii vor putea să asimileze, în funcție de particularitățile psiho-fizice, date privind originea, contextul istoric și evoluția instrumentelor, dar și elemente biografice despre personalități marcante ale istoriei muzicii și implicit dezvoltarea și consolidarea capacităților și competențelor de operare la PC, toate acestea ajutând la dobândirea unor competențe pluridisciplinare și interdisciplinare.

¹⁸ Stoica, Ancuța Loredana, (2022), *Beneficiile utilizării platformelor e-Learning în predare-învățare*, Arad, Editura Școala Vremii

Cu ajutorul calculatorului, profesorul prezintă elevilor informații, aplicații, exerciții, probleme, jocuri didactice, simulări a unor procese sau fenomene, itemi de evaluare. Eficiența învățării asistată de calculator depinde de calitatea softurilor și aplicațiilor, de competențele didactico-metodice și tehnice ale profesorului și de competențele tehnice ale elevilor.¹⁹

Opțiunea cadrului didactic pentru folosirea unei anumite metode reprezintă o decizie de mare complexitate deoarece ea trebuie să aibă în vedere finalitățile procesului instructiv-educativ, conținuturile disciplinei, particularitățile individuale și de vârstă a elevilor, mijloacele de învățământ pe care le are la dispoziție, de experiența profesorului.

Pornind de la importanța noilor tehnologii în activitatea umană și didactică, consider că este necesar să dăm o atenție deosebită aspectelor legate de dezvoltarea capacităților creative ale elevilor în cadrul orelor de educație muzicală instrumentală. Aceste aspecte se referă la metodele și procedeele folosite de profesor ca să faciliteze stimularea creativității, găsirea unor căi de dinamizare a învățării, pentru motivarea elevilor.

Nevoia de competențe dobândite prin toate cele trei forme ale educației – formală, informală, nonformală – este recunoscută astăzi de toate instituțiile publice sau private, astfel că predarea tradițională nu se mai potrivește generațiilor actuale și din prisma dezavantajelor pe care le manifestă: limitare spațială, centrare pe profesor, expunere limitată ca durată și prezentare, comunicare post-expunere absentă uneori, resurse de studiu limitate, lipsa stilurilor personalizate de învățare, învățarea în etape, graduală.

Chiar dacă educația muzicală instrumentală presupune o strategie individuală de dezvoltare a deprinderilor fiecărui elev, noțiunile de teorie muzicală pot fi aduse la cunoștința tuturor printr-o învățare colaborativă într-un mediu activ, prin schimb de idei și cu ajutorul tehnologiilor informaționale.

Calculatorul este folosit în lecție atunci când se urmărește o creștere a calității actului de predare-învățare, deoarece există posibilitatea vizualizării anumitor procese ilustrate mai atractiv, formularea unor itemi cu suport audio sau video, dezvoltând creativ imaginația elevilor și consolidând noțiunile dobândite în cursurile anterioare.

Capacitatea creatoare este susținută de posibilitățile intelectuale, de motivație, curiozitate, pasiunea pentru cunoaștere, dorința de a descoperi ceva nou. De asemenea, comportamentul creator este susținut de o serie de trăsături de caracter ca încrederea în forțele

¹⁹ Evan T., (2012), *Hybrid spaces and hyphenated musicians: secondary students musical engagement in a songwriting and technology course*, Music Education Research, pg.329-346

proprii, curajul în asumarea riscurilor, perseverență în a căuta soluții, conștiinciozitate. Elevii trebuie să manifeste atitudini favorabile creației, cum ar fi simțul valorii, respectul pentru originalitate, deschidere spre nou, respingerea conformismului, a stării de suficiență.

Pentru a cunoaște concret nivelul creativității elevilor, este necesar să nu apreciem performanța reproducerii cunoștințelor, ci originalitatea și noutatea ideilor obținute în urma unei activități educative.

Activitățile muzicale instrumentale implică învățarea noțiunilor de teorie muzicală care se pot asimila și consolida mai ușor cu ajutorul aplicațiilor și jocurilor construite de profesor. Dintre acestea, am folosit cu succes în cadrul orelor următoarele instrumente digitale:

Jocurile learningapps.org – o aplicație ofertantă pentru toate disciplinele, având deja o bibliotecă virtuală ce conține o multitudine de variante disponibile, însă există și opțiunea ca profesorul să-și configureze pe un tipar propriul joc didactic în funcție de opțiunile care le dorește. Există tutoriale deja în aplicație, însă dacă se va selecta opțiunea limbii române, parcurgerea pașilor va fi foarte simplă. Exercițiile făcute pot fi exportate sub formă de link și trimise copiilor. Exercițiile pot fi configurate sub formă de rebus, vrei să fii miliardar, recunoaștere a unor părți dintr-o imagine, grupare între întrebare și răspuns, alegerea unui răspuns sau mai multe corecte, etc. În Educația Muzicală această aplicație ajută atât la configurarea exercițiilor suport pentru predare, cât și cele de evaluare. Aplicația oferă indicații pentru a configura orice joc, se pot folosi schemele de bază oferite de program, sau pot fi inițiate jocuri noi de către profesori. Consider că este o aplicație ușor de folosit de către cadrele didactice, îndrăgită de copii, care ajută la consolidarea și verificarea cunoștințelor dobândite, indiferent de materie.

Exemple:

<https://learningapps.org/watch?v=p3frrz18t20>

<https://learningapps.org/watch?v=piepsdnmt20>

Platforma Kahoot.com – este gratuită și accesibilă tuturor, având avantajul ca testele de verificare sau consolidare a cunoștințelor să conțină imagini, videoclipuri, diagrame, etc. Întrebările de tip quizz pot avea un singur răspuns sau mai multe răspunsuri corecte în varianta gratuită, dar și întrebări de tip adevărat / fals. Profesorul creează testul, îl distribuie elevilor, aceștia introduc codul generat de aplicație, apoi răspund întrebărilor de pe propriile dispozitive, în timp ce întrebările și răspunsurile sunt afișate pe ecranul profesorului, pentru a avea o imagine de ansamblu. Testele pot fi rezolvate online în timp real, în colectiv, pe echipe sau

individual, în funcție de obiectivele propuse de profesor. În timpul rezolvării, prin statisticile generate de aplicație, profesorul poate urmări și măsura evoluția elevilor. După fiecare întrebare, profesorul are situația tuturor elevilor, și astfel poate să corecteze rapid răspunsurile greșite, să facă lămuririle necesare pentru ca toți elevii să-și consolideze cunoștințele necesare.²⁰

Exemple:

- <https://create.kahoot.it/details/1bd83a4e-0463-4da7-804eed58baa0fc17>
- <https://create.kahoot.it/details/opera-romantica-vii/d8592445-1bac-404d-a4fc-bd884c5906a6>
- <https://create.kahoot.it/details/dansuri-folclorice-romanesti-v/fc983dfd-bf89-4969-881f-69f8231124a7>
- <https://create.kahoot.it/details/genuri-muzicale-vii/a54d8be3-8d38-4842-9cef-6614a0219a08>

Lecțiile Livresq.com – printre primele soluții românești de e-learning conectată la ClasaViitorului.ro, fiind o platformă recomandată de Ministerul Educației. Livresq este un editor de resurse educaționale în format digital, care facilitează crearea de lecții interactive ce conțin texte, poze, animații, audio, video, quizz-uri și alte elemente. Lecțiile rezultate pot fi descărcate și folosite fără internet, copiii putând avea acces la ele de pe orice tip de dispozitiv.²¹

Exemple:

https://view.livresq.com/view/612419086994de0009020337/#descoper%C4%83_titul
https://view.livresq.com/view/6123c69f6994de000901aa7c/#1_verificarea_cuno%C8%99tin%C8%9Belor_dob%C3%A2

Video educative YouTube.com – această platformă este deja foarte bine cunoscută în toată lumea și conține materiale video. În perioada pandemică, mulți profesori au conceput materiale educative interesante, iar pentru educație muzicală se găsesc materiale pentru orice nivel de studiu și înțelegere, ce acoperă diferite conținuturi cuprinse în programele școlare. Video-urile sunt bine concepute ca timp, prezentare, animație folosită, iar modalitatea de explicare a noțiunilor este facilă și pe înțelesul elevilor.

Exemple:

https://www.youtube.com/watch?v=rOsQygRbd_o&t=11s

²⁰ <https://aplicatiiutileinscoala.weebly.com/kahoot.html>

²¹ www.elearning.ro

<https://www.youtube.com/watch?v=MLwPMok1NAs>

<https://www.youtube.com/watch?v=zVHcYSN2uGI&t=33s>

<https://www.youtube.com/watch?v=Qa1gKp7WUIs>

Programe dedicate educației muzicale – aceste aplicații se adresează exclusiv domeniului muzical, dețin prezentări și exerciții interactive pe care elevii împreună cu profesorii le pot lucra pentru consolidarea cunoștințelor.

Musicators²²

<https://musicators.com/public/play/63df5ba79e94aaa286924b80>

<https://musicators.com/public/play/63fc612bb60ffb70aceff403>

<https://musicators.com/public/set/63f5d6f4e2015487cd483263>

Teoria.com²³

<https://www.teoria.com/en/exercises/cp.php>

<https://www.teoria.com/en/exercises/ip.php>

Emusical.ro²⁴

https://emusical.ro/index.php?route=istoria_muzicii&node=5

https://emusical.ro/index.php?route=istoria_muzicii&node=6

https://emusical.ro/index.php?route=teoria_muzicii&node=5

Dacă pentru noțiunile teoretice se pot folosi diverse aplicații, video-uri sau jocuri, pentru cântarea vocală sau instrumentală nu se pot folosi mijloacele digitale, cu excepția demonstrației. Deprinderile se dobândesc prin exersarea efectivă, cu ajutorul indicațiilor date de profesor. Însă și aici creativitatea și originalitatea elevului își pune amprenta în interpretare, în modul de trimitere a mesajului artistic către public.

Profesorul trebuie și el să se exprime creativ încă din momentul proiectării, organizării și conducerii activității educative, până la desfășurarea procesului de evaluare și reglarea demersurilor didactice pe baza feed-back-ului obținut. Un profesor care predă creativ încurajează elevii să învețe creativ. O astfel de predare vizează un antrenament intelectual și

²² <https://www.music-teacher-resources.com/>

²³ <https://edict.ro/contexte-noi-in-didactica-muzicala/>

²⁴ <https://edict.ro/contexte-noi-in-didactica-muzicala/>

motivațional al elevului în raport cu activitățile propuse de profesor, fiind implicat în descoperirea cunoștințelor, în generarea conținutului nou pe baza a ceea ce a învățat anterior.²⁵

Consider că este important ca fiecare profesor să-și pună problema cum poate fi creativ și cum poate predă creativ. Dacă va găsi soluții la aceste întrebări, cu siguranță va îmbunătăți valoarea actului educațional și îl va îndrepta spre determinarea și încurajarea potențialului creativ al elevilor.

Bibliografie:

Evan T., (2012), *Hybrid spaces and hyphenated musicians: secondary students musical engagement in a songwriting and technology course*, Music Education Research

Kopp B., Melanie G., Heinz M., & Benhard E., (2010), *Collaborative Knowledge Construction: Learning from Computer – Supported and Virtual Environments*, Munchen, Germany, Bernhard ERTL – Universitat der Bundeswehr.

Stoica, Ancuța Loredana, (2022), *Beneficiile utilizării platformelor e-Learning în predare-învățare*, Arad, Editura Școala Vremii.

<https://aplicatiiutileinscoala.weebly.com/kahoot.html>

www.elearning.ro

<https://www.music-teacher-resources.com/>

<https://edict.ro/contexte-noi-in-didactica-muzicala/>

<https://edict.ro/contexte-noi-in-didactica-muzicala/>

²⁵Kopp B., Melanie G., Heinz M., & Benhard E., (2010), *Collaborative Knowledge Construction: Learning from Computer – Supported and Virtual Environments*, Munchen, Germany, Bernhard ERTL – Universitat der Bundeswehr, pg.23-56.

PROIECTELE E-TWINNING - EXPERIENȚE ATTRACTIVE DE ÎNVĂȚARE

Duică Anița-Violeta

Profesor învățământ preșcolar Grădinița cu program prelungit nr.4 Moreni, jud. Dâmbovița

Lansat în 2005 drept componentă fundamentală a programului eLearning al Comisiei Europene, *eTwinning* a devenit parte integrantă a Erasmus+. Platforma etwinning.net oferă cadrelor didactice și elevilor multiple oportunități:

- instrumente pedagogice care integrează noile tehnologii în procesul de învățare;
- apropierea de celelalte țări participante și mai buna cunoaștere a acestora;
- implicarea în activități curriculare comune;
- participarea profesorilor la o rețea europeană și oportunități pentru dezvoltare profesională, prin colaborarea în proiecte internaționale și prin participarea la seminarii internaționale de formare/schimburi de experiență;
- un cadru atractiv de învățare pentru elevi și pentru profesori;
- recunoașterea oficială și o mai mare vizibilitate a activității participanților la nivel național și european;
- premii anuale și certificate naționale și europene de calitate pentru cele mai bune proiecte.

Având deja experiența a trei mobilități individuale prin *Programul Sectorial Comenius*, în anul școlar 2016-2017 m-am implicat împreună cu preșcolarii mei în derularea unui proiect Etwinning, și anume "Nature 's Friends", alături de colegi din grădinițe/școli din Turcia, Grecia, Estonia, Regatul Unit al Marii Britanii și Irlandei de Nord, România. Proiectul și-a propus îmbogățirea experienței copiilor prin desfășurarea de activități de protejare a mediului, precum și conștientizarea tuturor participanților de importanța reciclării și a voluntariatului. Activitățile desfășurate au contribuit la dezvoltarea creativității artistico-plastice a copiilor, la îmbunătățirea competențelor de comunicare atât în limba maternă, cât și în limba engleză, la realizarea unui schimb de bune practici. Acțiunile proiectului s-au derulat din septembrie 2016- iulie 2017 și au fost variate: prezentarea partenerilor, a școlii/grădiniței, activități outdoor de protejare a mediului, activități de reciclare și igienizare a mediului, voluntariat, realizarea unei reviste online ca o modalitate de evaluare a activităților proiectului. Cadrele didactice și copiii au colaborat pentru realizarea

activităților propuse, apoi și-au prezentat produsele realizate, materiale video/ poze prin intermediul spațiului virtual eTwinning Live, Facebook, Skype. Iată câteva exemple de activități derulate: activități outdoor de igienizare a mediului, de plantare de seminte, puieți, realizarea de banere prin care să încurajăm oamenii să protejeze natura, desene/picturi, activități practice cu materiale din natură și materiale reciclabile, amenajarea de expoziții, drumeții, dezbateri și concursuri pe teme ecologice, postere, felicitări. Fiecare partener implicat în proiect a realizat tema lunară în manieră proprie, antrenând părinți și reprezentanți ai comunității locale. Cu toții am înțeles rolul important al ecologiei în viața noastră, al promovării conceptului de reîntoarcere la natură, am învățat și utilizat tehnologia pentru realizarea activităților.

Schimbul de bune practici a fost real, iar rezultatele obținute au fost popularizate și au reprezentat puncte de plecare pentru derularea de alte proiecte internaționale. Anii următori am participat în calitate de partener în mai multe proiecte eTwinning: "I'am aware of my moral values", "Christmas cards exchange", "Christmas cards for kindergartens and schools-art project", "Let's spread the Christmas joy", "Joy of spring", "The magic of Christmas ". Experiența acumulată în cadrul acestor proiecte internaționale m-a ajutat și în inițierea de alte proiecte internaționale: "Exploring my city" și "Little birds feeders city".

Beneficiile participării la proiecte eTwinning au fost multiple, atât pentru experiența mea profesională, cât și pentru preșcolari. Aceștia s-au implicat direct în activitățile proiectului, au comunicat cu alți copii, și-au îmbogățit vocabularul cu expresii și cuvinte uzuale de limba engleză, au desfășurat activități interesante și într-un cadru atractiv, au utilizat calculatorul, internetul, platforme educaționale.

Pentru mine, proiectele etwinning constituie experiențe multiple și oportunități reale pentru a promova imaginea unității de învățământ la nivel internațional, dar și de a-mi dezvolta competențele de comunicare într-o limbă străină, precum și pe cele de utilizare a tehnologiei comunicării și informației(TIC).

Bibliografie:

<http://etwinning.ro/despre-etwinning/>

<http://etwinning.net/en/pub/index.htm>

RESURSE DIGITALE UTILE ÎN PREDAREA ISTORIEI

LA CLASA A IV-A

- exemple de bună practică -

Legian Nicoleta

Profesor Școala Gimnazială "Lucian Grigorescu", Medgidia

Niciodată în istoria sa educația nu s-a confruntat cu atât de multe schimbări sau propuneri de schimbare. Dezvoltarea profesională propusă de specialiștii în educație încearcă să ofere cadrelor didactice instrumentele necesare pentru a face față acestor schimbări.

Școala, care întotdeauna a urmat mersul societății, cunoaște în prezent un decalaj evident între utilizarea TIC în diferite activități sociale și economice cotidiene și ceea ce se face efectiv în școli. Pentru că accesul la informație crește exponențial, școlile nu pot rămâne simple locuri în care se transmit cunoștințe ci, mai degrabă ar trebui să provoace competența de a "învăța să înveți" adică dobândirea de cunoștințe și abilități care fac posibilă învățarea continuă, pe parcursul întregii vieți. Alvin Toffler (cunoscut scriitor și futurolog american) îi numește "analfabeții secolului 21" nu pe cei care nu pot citi și scrie, ci "pe cei care nu pot învăța, dezvăța și reînvăța".²⁶

Rezistența la schimbare, caracteristicile unui model educațional tradițional tipic al societății industriale, teama profesorilor de a nu pierde controlul asupra procesului educațional prin schimbarea rolului profesorului, lipsa de competențe digitale, orele suplimentare necesare, viteza mare cu care se desfășoară procesul tehnologic, împiedică integrarea tehnologiei digitale procesul de învățământ.

O trăsătură definitorie a TIC (Tehnologia informației și a comunicării) este capacitatea acesteia de a transcende spațiul și timpul. Oricând și oriunde, TIC face posibilă învățarea sincronă și asincronă.

Accesul la resurse digitale permite profesorilor și elevilor să nu se mai bazeze exclusiv pe cărți tipărite și alte materiale fizice pentru nevoile lor educaționale. Internetul permite accesul de oriunde la informații, la persoane- mentori, experți, cercetători, profesioniști. El însă

²⁶ Băluțoiu, V (2006), *Modalități de utilizare a calculatorului în predarea-învățarea istoriei*, în „Studii și articole de istorie, LXXI”, Societatea de Științe Istorice din România, București, Editura Publistar, pp. 81-90

nu este un panaceu didactic, dar este un instrument care poate facilita învățarea elevilor și pregătirea cadrelor didactice care presupune însă regândirea strategiilor de predare și receptivitate la schimbare.

Strategiile și aplicațiile inovatoare în predarea istoriei sunt condiționate de construirea unor concepte educaționale moderne, dezvoltarea de noi materiale didactice și formarea cadrelor didactice specializate în predarea într-un spațiu digital care oferă elevilor un element de control asupra timpului, locului, modului și/sau ritmului de învățare.²⁷

Învățarea nu este limitată de ritmul impus de întregul colectiv de elevi, software-ul interactiv și adaptabil permite învățarea în propriul ritm, petrecerea unui timp mai scurt sau mai lung pentru a atinge același nivel de învățare. Învățarea digitală nu înseamnă doar dotarea elevilor cu un calculator, ci necesită o combinație de tehnologie, conținut digital și instruire calificată. Ea transformă accesul la informații și comunicații și oferă în plus noi metode de memorare, divertisment, acțiune și exprimare a emoțiilor.

Diferitele resurse TIC aplicate la predarea istoriei au contribuit la predarea proceselor ce urmăresc să permită elevilor accesul la cunoștințe, diferit de cel tradițional. Inovarea învățării prin folosirea lor implică utilizarea unor noi strategii de predare, încurajându-se implicarea directă a elevilor prin sarcini de lucru ce implică investigarea istorică, în funcție de nivelul lor, care să urmărească stimularea curiozității și a inițiativei în ceea ce privește colectarea de informații și capacitatea acestora de a distinge principalele fapte. De asemenea, elevii trebuie încurajați să-și folosească propriile stiluri de învățare și să găsească modalități de îmbunătățire a activității lor, de exemplu prin formularea propriilor întrebări și planificarea propriilor anchete. Crearea unor evaluări și interpretări proprii prin explorarea mai multor idei și puncte de vedere, inclusiv cea a altor, sporește încrederea și creativitatea gândirii critice.

Tehnologia facilitează elevilor construirea unor cunoștințe și concepte pornind de la ideile și preocupările lor anterioare. Peter Doolittle și David Hicks (sociologi americani ce au studiat fundamentul teoretic pentru utilizarea tehnologiei în studii sociale), folosindu-se de constructivism, au dezvoltat șase strategii pe care profesorii le pot folosi ca metodologii de predare a istoriei, bazate pe utilizarea internetului.²⁸

²⁷ Milotinescu, I. (2011), *Instrumente suport pentru activitatea didactică*, în "Magister", nr. 12-13/ aprilie-noiembrie 2011, Craiova, Editura Arves, p. 35.

²⁸ Istrate, O. (2010), *Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație*- Conferința Națională de Învățământ Virtual. București, Editura Universității din București, p. 59.

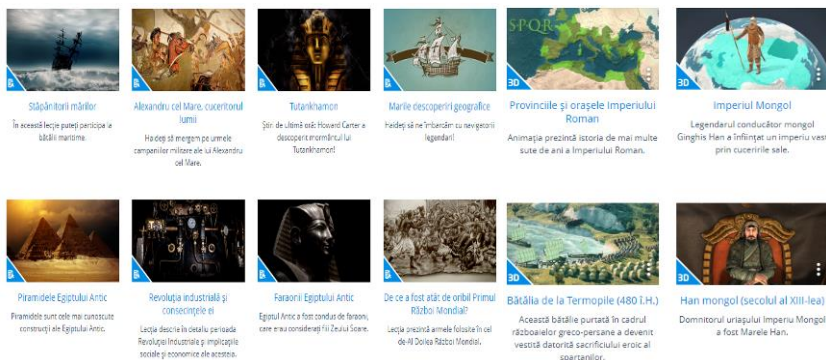
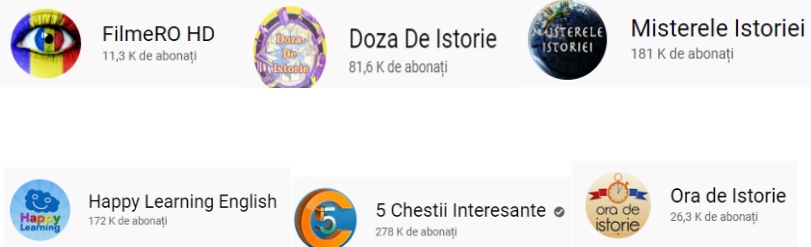
- utilizarea instrumentului ca instrument pentru a fi interogat;
- utilizarea tehnologiei în scopul de a oferi autenticitate;
- facilitarea procesului de raționament de către elevi;
- utilizarea internetului pentru a facilita interacțiunea socială;
- folosirea informațiilor astfel încât elevii să dobândească mai multe perspective asupra omenirii, problemelor și evenimentelor ce au avut și au loc.

Metodele tradiționale ce permit transferul de cunoștințe în educație devin caduce. Folosind TIC, elevii devin din receptori pasivi de cunoștințe, agenți activi în actul educațional, oferindu-le o mulțime de posibilități metodologice cum ar fi:²⁹

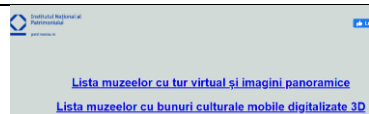
- * *învățarea distributivă* - cunoașterea poate fi dobândită nu doar din manuale sau expunerea profesorului la clasă, ci și prin accesul la noi surse de informații, materiale, etc.
- * *învățarea reciprocă* - elevii învață unii de la alții prin discuții, prin colaborare web, întâlniri virtuale, forumuri, chat, etc.
- * *învățarea independentă* - se realizează prin realizarea unor investigații istorice și învățarea bazată pe proiecte, prin problematizare, studii de caz utilizând surse istorice digitalizate cu participarea și îndrumarea cadrelor didactice.
- * *cooperarea în procesul de învățare*, pentru a crea medii de învățare colaborative, fără frontiere, construirea de cunoștințe prin sprijinirea elevilor cu dificultăți de către colegi. Elevii pot efectua proiecte de colaborare online cu instrumente cum ar fi: wiki, webquest, rețele sociale, etc, care servesc ca mediatori ai procesului de predare și învățare
- * *strategii de simulare* - elevii pot recrea, prin instrumente interactive, un eveniment sau un proces istoric, folosind creativitatea lor.
- * *predarea prin colaborare*- forumurile, grupurile de discuții, rețelele, etc pot fi folosite de profesori pentru expunerea unor sarcini de lucru, informații, opinii, link-uri.

Deși TIC creează oportunități pentru schimbări fundamentale asupra modului în care profesorii predau și elevii învață, studii recente au arătat faptul că doar o treime din cadrele didactice se simt pregătite să le folosească în mod eficient. Se impune realizarea unor schimbări metodologice prin care să se găsească posibilitatea de a încorpora în activitățile de la clasă resursele care pot contribui la îndeplinirea obiectivelor importante de învățare.

²⁹ <https://istorie-edu.ro/resurse-profesori/tic>

Link resursă/ Site	Conținuturi
CONȚINUT ȘTIINȚIFIC	
 https://istorie-edu.ro/istoria-romanilor.html	
 https://www.mozaweb.com/ro/	
 https://www.youtube.com/	
HĂRȚI ISTORICE	
 https://sites.google.com/site/hartideistorie/home	

MUZEE ISTORICE - tururi virtuale



<http://www.cimec.ro/muzee/muzee-cu-tur-virtual.html>

Muzeul Național de Istorie <http://www.muzeulvirtual.ro/>
Muzeul Național de Istorie Filatelice - București
<http://www.imagofactory.ro/muzee/mnf/mnf.html>
Muzeul țăranului român <http://www.tur.muzeultaranuluiroman.ro/>
Castelul Bran <http://www.castelulbran.ro/>
Muzeul de Istorie Galați <http://muzeugalatiadj.ro/tur-virtual/>
Sarmizegetusa
http://muzeu.geomatic.ro/sectii/sarmis/sarmi_virtual/ro/1/1_intrare.htm

EVALUARE/ EXERSARE

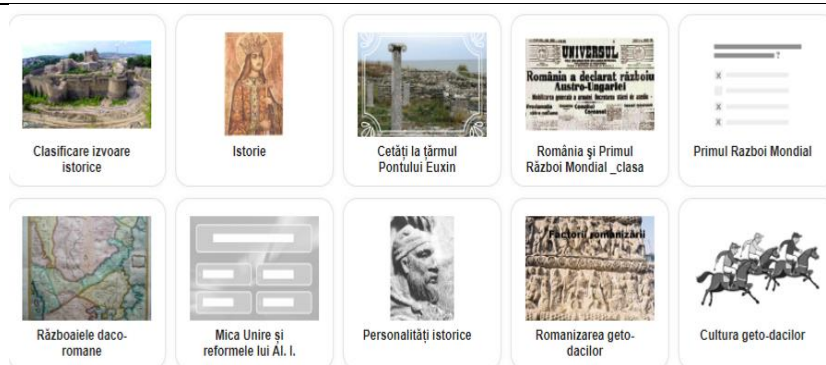
Kahoot!

<https://kahoot.com/schools-u/>



LearningApps.org

<https://learningapps.org/>



LIVEWORKSHEETS

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



 https://www.kidibot.ro/category/teste-istorie/	
APLICAȚII INTERACTIVE	
	
	

Bibliografie:

- Băluțoiu, V. (2006), *Modalități de utilizare a calculatorului în predarea-învățarea istoriei*, în „Studii și articole de istorie, LXXI”, Societatea de Științe Istorice din România, București, Editura Publistar.
- Istrate, O. (2010), *Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație* - Conferința Națională de Învățământ Virtual. București, Editura Universității din București
- Milotinescu, I. (2011), *Instrumente suport pentru activitatea didactică*, în "Magister", nr. 12-13/ aprilie- noiembrie 2011, Craiova, Editura Arves.

UTILIZAREA EFICIENTĂ A MIJLOACELOR TIC ÎN PROCESUL EDUCATIV

Micu Oana

Profesor Școala Gimnazială Nr. 18, Timișoara

Când tehnologia este folosită în actul de predare, cadrului didactic i se oferă o multitudine de opțiuni din care poate alege, astfel încât să optimizeze procesul de predare-învățare-evaluare. Este important ca aceste opțiuni să faciliteze dezvoltarea competențelor TIC.

Utilizarea tehnologiei în sala de clasă ar trebui să fie întotdeauna un aspect care este planificat eficient în prealabil. În proiectarea didactică este important ca profesorul să decidă dacă va folosi TIC pentru a dezvolta capacitățile elevilor, pentru a sprijini învățarea materiei/conținuturilor sau ambele. Este pe deplin posibil să se obțină ambele atunci când se integrează TIC, deoarece dezvoltarea competențelor TIC se realizează cel mai bine în context semnificativ și orientat spre un scop.

Idei despre cum poate fi utilizată tehnologia în sala de clasă, includ³⁰:

- **Procesoare de text online** (ex. Microsoft Word Online, Google Docs, Zoho Writer, Quip)

Pot fi folosite în toate domeniile cheie de învățare. Este important să nu fie utilizate doar pentru ca elevii să-și poată prezenta o anumită lucrare/referat/eseu. La fel ca majoritatea software-urilor, trebuie selectate cele mai multe opțiuni în care procesorul de texte poate facilita, îmbunătăți sau extinde învățarea copiilor. Procesorul de text poate ajuta la realizarea de legături explicite între cunoștințe și abilități de înțelegere, deoarece acestea sunt strâns asociate cu alfabetizarea și dezvoltarea limbajului la toate nivelurile. Acest lucru îl face ideal să fie integrat în lecțiile de limbă maternă sau străină și oricând cadrul didactic alege să dezvolte și alfabetizarea în alte domenii cheie de învățare.

- **Software de grafică** (ex. Pixlr, Pivot Animation, Corel Painter)

Sunt disponibile programe de desenat digital, ilustrare și pictură accesibile pentru a le permite copiilor să dezvolte abilități în aceste domenii. Imaginile pot fi folosite în lecțiile de

³⁰ <https://www.ictesolutions.com.au/>

literație, iar atunci când își creează propriile lor „povești” folosind aceste soft-uri, adaugă un nivel cu totul nou de implicare.

- **Aplicații pentru a crea prezentări** (MS Power Point, Prezi, Slidebean, Canva, Google Slides)

Pentru dezvoltarea competențelor TIC a elevilor, o parte importantă a predării trebuie să implice permiterea elevilor să aibă înțelegere conceptuală în spatele fiecărei tehnici TIC pe care o folosesc. Aplicațiile pentru prezentări, conceptele de tranziție și animație, sunt deci importante în proiectarea unei prezentări și nu au echivalente în forma tipărită. De asemenea, pentru cadrul didactic, aceste materiale digitale au o valoare extraordinară în completarea și sprijinirea unei prezentări orale, arătând vizual structurarea ideilor într-un mod mai eficient. Elementele cheie din program pot ajuta la accentuarea punctelor și la concentrarea atenției elevilor asupra problemelor și relațiilor cheie.

- **Motoarele de căutare** (ex. Google, Google Scholar Search, Bing Search, Yahoo!)

Abilitatea de căutare pe web este o abilitate importantă nu numai pentru profesorul secolului XXI, ci și pentru elevi. Orice activitate care presupune căutarea de informații pentru munca lor, va avea nevoie să demonstreze aceste competențe TIC. Abilitățile de alfabetizare informațională au implicații pe scară largă în toate domeniile cheie de învățare, deoarece profesorul învață să devină mai mult un facilitator de cunoștințe decât un furnizor de cunoștințe și informații în sala de clasă.

- **Programe de codificare** (ex. Kodable, Mecanic Gamestar, Minecraft)

Fără îndoială majoritatea profesorilor ar trebui să fie conștienți de importanța programelor de codificare, cum ar fi Scratch Junior sau cele menționate mai sus, pe tot parcursul procesului educativ. Ca și alte instrumente TIC în educație, utilizarea sa este limitată doar de imaginația profesorului în legătură cu potențialul acestor programe în contextul în care va preda.

De asemenea, programele de animație, cele de realizarea a clipurilor video, podcasting-ul sau blogging-ul reprezintă alte instrumente cunoscute care pot fi utilizate cu ajutorul unui telefon inteligent, a unei tablete sau a unei camera web.

Este foarte important ca instrumentele TIC menționate mai sus să nu fie folosite doar pentru că sunt accesibile. Simpla expunere a elevilor la Tehnologia Informației și

Comunicațiilor (TIC) nu le va dezvolta competențele TIC, ci pur și simplu va promova dezvoltarea întâmplătoare a acestor abilităților/deprinderi.³¹

Dacă va exista vreodată un domeniu de învățare mai provocator de predat în școli, atunci trebuie să fie vorba despre predarea cu TIC. Copiii de astăzi sunt fluenți în utilizarea tehnologiei chiar mai mult decât generațiile anterioare. În calitate de profesor, trebuie stabilite provocări pentru elevii cu abilități TIC, care îi vor ajuta să progreseze în continuare.

Astăzi, majoritatea sălilor de clasă devin din ce în ce mai digitalizate odată cu uilizarea tehnologiei în mod frecvent. Strategiile potrivite de predare a tehnologiei trebuie utilizate de toți profesorii, deoarece împărtășesc aceeași perspectivă și înțelegere cu privire la dezvoltarea competențelor TIC în programele școlare.

Bibliografie:

Khvilon, E., Patru, M. (2002), *Information and communication technologies in teacher education: a planning guide*, Paris, UNESCO.

<https://www.ictesolutions.com.au/>

³¹ Khvilon, E., Patru, M. (2002), *Information and communication technologies in teacher education: a planning guide*, Paris, UNESCO

TIPURI DE ACTIVITĂȚI PRACTICE ÎN PREDAREA PSIHOLOGIEI ÎN ERA DIGITALĂ

Popescu Ioana-Mirela

Profesor consilier școlar, CJRAE Alba

Copiii și adolescenții de astăzi cresc într-o eră digitală în continuă schimbare, care este diferită în multe feluri față de cea a generațiilor anterioare, inclusiv părinții și bunicii lor. Tehnologiile digitale au devenit o prezență omniprezentă în casele noastre, în birouri și în școli. Cu toate acestea, atunci când sunt utilizate în mod adecvat și cu discernământ, tehnologia și media pot juca un rol benefic în sprijinirea procesului de învățare și în dezvoltarea relațiilor.

Este important să recunoaștem că tehnologia poate aduce o serie de experiențe plăcute și captivante, care pot optimiza potențialul de învățare și dezvoltare a copiilor și adolescenților. Aceste experiențe pot sprijini relațiile lor, atât cu adulții, cât și cu colegii lor. De exemplu, prin intermediul tehnologiei și al mediilor digitale, copiii pot avea acces la resurse educaționale bogate și interactive, cum ar fi aplicații și platforme online special concepute pentru învățare. Aceste resurse pot facilita o înțelegere mai profundă a subiectelor și pot stimula implicarea activă în procesul de învățare³².

În era digitală, tehnologia a devenit un instrument esențial în predarea psihologiei. Prin intermediul platformelor online, aplicațiilor mobile și a realității virtuale, profesorii pot crea experiențe interactive și captivante pentru elevi. De la simulări virtuale ale experimentelor și studiilor de caz la utilizarea aplicațiilor de monitorizare a stării emoționale, tehnologia oferă oportunități nelimitate pentru a aduce conceptele psihologice la viață și a îmbunătăți înțelegerea acestora.

Predarea psihologiei nu se rezumă doar la transmiterea de cunoștințe teoretice, ci și la dezvoltarea abilităților practice. Prin implicarea în activități practice, precum jocuri de rol, studii de caz și observații în teren, se facilitează aplicarea conceptelor teoretice în contexte reale. Astfel, elevii devin implicați activ în procesul de învățare, dezvoltând abilități de gândire critică, analiză și rezolvare de probleme.

³² Rad, D., & Egerău, A. (2020). *Digitizare, digitalizare și transformare digitală din perspectivă sociologică, psihologică și educațională. Vulnerabilități în asistența socială* (57-71). Cluj-Napoca: Editura Presa Universitară Clujeană.

Exemple de activități practice în predarea psihologiei:

1. **Studii de caz:** Elevii pot fi implicați în analiza și rezolvarea unor cazuri reale sau fictive, în care să aplice conceptele și teoriile psihologice într-un context specific. În urma analizei studiilor de caz, elevii pot realiza o prezentare conceptuală a cazului folosind aplicații online, precum Canva. Această activitate poate fi utilizată în predarea lecțiilor din capitolul „Structura și dezvoltarea personalității”.
2. **Jocuri de rol:** Prin intermediul jocurilor de rol, elevii pot experimenta diverse roluri și situații, dezvoltându-și empatia și înțelegerea perspectivelor diferite. De asemenea, pot fi utilizate jocuri de rol pentru a înțelege efectele stereotipurilor sau pot fi simulate situații de luare a deciziilor în contexte sociale complexe. Acest tip de activitate poate fi utilizată în predarea lecțiilor din capitolul „Conduita psihologică”.
3. **Jocuri și simulări interactive:** Prin utilizarea jocurilor și a simulărilor interactive, elevii pot învăța prin experiență despre concepte și procese psihologice. Există aplicații și dispozitive mobile care pot fi utilizate pentru a monitoriza starea emoțională a elevilor. Acestea permit elevilor să înțeleagă și să monitorizeze propriile emoții și să identifice modele și tendințe în starea lor emoțională. Exemple de astfel de aplicații sunt: MoodPath - o aplicație mobilă care ajută utilizatorii să monitorizeze și să înțeleagă mai bine starea lor emoțională. Utilizatorii completează în mod regulat chestionare despre starea lor emoțională și comportament, iar aplicația oferă feedback și sugestii pentru gestionarea stresului și îmbunătățirea stării emoționale și Daylio - o aplicație mobilă de jurnalizare a emoțiilor care permite utilizatorilor să înregistreze și să urmărească emoțiile lor zilnice. Utilizatorii pot alege dintr-o gamă largă de emoții și pot adăuga note și activități asociate cu acele emoții. Aceste instrumente pot fi integrate în activitățile de auto-reflecție și dezvoltare personală. Mai mult, elevii pot urmări videoclipuri educaționale care ilustrează concepte și studii psihologice, interviuri cu experți în domeniu sau documentare care explorează aspecte relevante ale psihologiei. Aceste resurse oferă exemple concrete și stimulează implicarea activă a elevilor.
4. **Analiza filmelor sau serialelor:** Elevii pot fi încurajați să urmărească filme sau seriale care abordează teme psihologice relevante, cum ar fi tulburările de anxietate, depresie sau conflicte interpersonale. După vizionare, pot fi organizate discuții în clasă pentru a analiza și interpreta aspectele psihologice prezentate în conținutul vizionat. Elevii pot fi împărțiți în grupuri mici pentru a reflecta și răspunde la întrebări.

5. **Proiecte creative:** Elevii pot fi încurajați să realizeze proiecte creative care să îmbine aspecte psihologice cu abilitățile artistice. De exemplu, pot crea colaje, prezentări vizuale sau videoclipuri care să reflecte concepte psihologice, cum ar fi procesele psihice studiate și importanța lor în viața de zi cu zi sau etape în dezvoltarea umană. Aceste proiecte pot fi apoi prezentate și discutate în clasă și expuse pe holurile școlii în Săptămâna Sănătății Mentale.

Pe lângă aceste tipuri de activități care pot fi utilizate în predarea psihologiei, există o multitudine de aplicații care pot fi utilizate la finalul orelor de predare în vederea consolidării, dar și verificării informațiilor dobândite pe parcursul lecțiilor. Există aplicații și platforme de întrebări și răspunsuri, cum ar fi Kahoot sau Quizizz, care pot fi utilizate pentru a crea jocuri interactive și competiții în clasă. Aceste platforme permit elevilor să răspundă rapid la întrebări și să primească feedback în timp real, încurajându-i să-și consolideze cunoștințele și să participe activ în procesul de învățare.

Elevii învață mai bine și rețin informațiile mai eficient atunci când sunt implicați în activități practice. Predarea practică oferă oportunități de aplicare și experimentare directă a conceptelor teoretice, ceea ce poate consolida înțelegerea și memorarea informațiilor. Predarea practică a psihologiei la liceu este esențială pentru a permite elevilor să aplice și să experimenteze conceptele teoretice în contexte reale. Această abordare îi ajută pe elevi să dezvolte competențe practice, să-și dezvolte gândirea critică și să-și consolideze înțelegerea subiectului³³.

Bibliografie:

- Rad, D., & Egerău, A. (2020). *Digitizare, digitalizare și transformare digitală din perspectivă sociologică, psihologică și educațională. Vulnerabilități în asistența socială* (57-71). Cluj-Napoca: Editura Presa Universitară Clujeană.
- Yilmaz, K. (2016). *The effects of hands-on learning on achievement and motivation*. Journal of Baltic Science Education, 15(3), 331-342.

³³ Yilmaz, K. (2016). *The effects of hands-on learning on achievement and motivation*. Journal of Baltic Science Education, 15(3), 331-342.

2 ÎN 1: VLOGGING ȘI RECENZIE DE CARTE

Șandru Gabriela

Profesor Școala Gimnazială „Tudor Vladimirescu”, Târgu Mureș

Pentru elevii Generației Z utilizarea aplicațiilor online este distractivă și creativă. Chiar dacă termenul de *nativi digitali*³⁴ (Prensky, 2001) a fost folosit cu referire la generația anterioară – Generația Y (*Millennials*) – Generația Z este de fapt prima care a avut acces la internet de la naștere și au folosit tehnologia digitală de la vârste fragede. Pentru Generația Z tehnologia joacă un rol esențial iar viața lor este „portabilă” – telefonul mobil fiind o extindere a existenței lor, o fereastră de necontestat către lumea socială. Veen și Vrakking numesc generația Google „*Homo Zappiens*”³⁵ (Veen & Vrakking, 2007) și arată că, în cazul acestora, învățarea nu mai este o activitate individuală de interiorizare a cunoștințelor ci un proces de externalizare a cunoștințelor către societate. Ei sunt familiarizați cu internetul și cu *social media* deși nu sunt neapărat alfabetizați digital. Au învățat intuitiv cum să navigheze efectiv și eficient prin informații.

De aceea, formarea și dezvoltarea competențelor digitale și de literație media sunt obligatorii încă de la vârste mici. Deja în mai 2018, Consiliul European publica în *Jurnalul Oficial al Uniunii Europene* recomandarea privind cele 8 competențe-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții, una dintre acestea fiind chiar competența digitală. Elevii secolului XXI trebuie să fie capabili să selecteze conținutul digital pe baza unor criterii riguroase și corecte, să discearnă între fapte și opinii, să recunoască „zgomotul informațional” (*social noise*)³⁶, să fie cumpătați în consumul media și nu în ultimul rând trebuie învățați să devină creatori de conținut digital, nu doar consumatori.

O recenzie de carte poate fi, de asemenea, distractivă și creativă. Un studiu realizat de Revista Forbes³⁷ în 2022 arată că unul din efectele pandemiei de Covid-19 este creșterea procentului de cititori în rândul Generației Z cu 35%. Dintre aceștia, 67% preferă cititul pe

³⁴ Prensky, M., *Digital natives, Digital Immigrants. On the Horizon*, MCB University Press, Bingley, UK, 2001, Vol 9, Nr. 5, pp. 1-6

³⁵ Veen W., Vrakking B., *Homo Zappiens: Growing Up in a Digital Age*, Network Continuum Education, London, UK, 2007, p.10

³⁶ <https://informationmatters.org/2022/02/social-noise-what-is-it-and-why-should-we-care/>

³⁷ <https://www.forbes.com/sites/robsalkowitz/2022/12/08/new-survey-spotlights-exactly-what-gen-zers-are-reading-on-their-phones/?sh=4aa0e3ea4f5c>

dispozitive mobile Cititul, aşadar, nu este o îndeletnicire străină Generaţiei Z chiar dacă s-a metamorfozat în citit digital sau audiobooks (cărţi audio).

Anul acesta am organizat cea de VII-a ediţie a Concursului judeţean de limba engleză „F.A.S.T. English” (Fast Answers Students Tournament in English) derulat online via platforma socială Facebook (<https://www.facebook.com/fastenglishtournament/>). Rolul acestuia este a forma competenţe digitale şi lingvistice într-un mod inedit şi anume cu ajutorul unor provocări digitale şi a unui test Kahoot la finalul acestora.

Pentru a acoperi câteva din nevoile elevilor Generaţiei Z am propus în cadrul Concursului „FAST English” pe care îl coordonez tema „Tell a Story”. Aceasta îmbină plăcerea de a citi cu vlogging-ul, crafting-ul (proiecte de tip DIY) dar şi cu tradiţionala tehnică a povestirii („storytelling”).

Proiectul „Tell a Story” a presupus mai multe etape. Pentru început, elevii s-au decis asupra cărţii ce urma să fie recenzată. Apoi au avut ca sarcină să transforme personajul preferat din cartea aleasă într-o păpuşă de mână (marionetă) făcută dintr-un ciorap vechi şi carton. Pentru a realiza păpuşa-marionetă, elevii au avut la îndemână tutoriale pe YouTube şi fotografii. Procesul de realizare propriu-zis a trebuit documentat video iar elevii au oferit instrucţiuni pas cu pas despre materialele utilizate şi modul în care au creat păpuşa-marionetă.

Pentru proiectul digital, elevii au accesat platforma *Flipgrid*³⁸ care permite utilizatorilor să înregistreze conţinut video, să-l editeze, să-l distribuie şi să-l descarce. Profesorul poate crea o clasă digitală iar accesul în acest spaţiu poate fi liber sau restricţionat în funcţie de preferinţe. Opţiunea de editare şi adăugare media permite utilizatorilor să fie creativi şi expresivi. Ei pot suprapune fotografii din camera foto, emoji şi text ca stickere pe videoclip sau pot aplica filtre video unice pentru a seta tonul: cald, rece, super cald, super cool, pixel, alb+n şi oraş vechi. Interfaţa este uşor de folosit, înregistrarea videoclipurilor se face instant prin apăsarea butonului RECORD iar dacă utilizatorul nu este mulţumit de rezultat poate relua oricând procesul, prelucrarea şi editarea înregistrării fiind ghidată pas cu pas, ceea ce face *Flipgrid* o platformă extrem de versatilă. Cu ajutorul acesteia, elevii au înregistrat atât recenzia cărţii alese cât şi tutorialul pentru realizarea personajului reprezentativ din şosete vechi şi bucăţi de carton. Filmuleţele au fost apoi editate şi postate în clasa digitală unde au putut fi apreciate prin LIKE şi comentarii scrise.

³⁸ <https://info.flip.com/>

Iată doar câteva exemple de recenzii-vlog realizate de elevi în cadrul Concursului județean de limba engleză „FAST English”:

- *Toate pânzele sus* de Radu Tudoran, https://flip.com/s/TdrEu_wepgm4
- *Matilda* de Roal Dhal <https://flip.com/s/4sisssx7avaP>
- *Harry Potter* de J.K.Rowling https://flip.com/s/RQQi_6ZDFAsU
- *Billionaire Boy* de David Walliams <https://flip.com/s/vRPUpiCV2Sz9>
- *Heartless* de Marisa Meyer <https://flip.com/s/vUs-ZmYrbiCP>
- *Ground Zero* de Alan Gratz https://flip.com/s/ws5ukyxsqwy_

Concursul a presupus 15 provocări digitale derulate pe parcursul a două luni (15 ianuarie-15 martie 2023) însă „*Tell a Story*” a fost unul din momentele extrem de apreciate de către elevii claselor V-VIII, așa cum reiese din feedback-ul pe care l-au oferit la finalul concursului. Activitatea practică de tip DIY a încununit satisfacția învățării experiențiale cu plăcerea povestirii și distribuirea socială a cunoștințelor prin *vlogging*. Popularitatea proiectului s-a datorat și faptului că s-a adresat tuturor stilurilor de învățare (vizual, auditiv, kinestetic), fiind adecvat mai multor tipuri de inteligență. Competența lingvistică a fost formată prin recenzie efectivă și tutorialul realizat în limba engleză iar competența digitală prin realizarea videoclipului în *Flipgrid*.

Bibliografie:

Prensky, M., *Digital natives, Digital Immigrants. On the Horizon*, MCB University Press, Bingley, UK, 2001, Vol 9, Nr. 5, pp. 1-6

Veen W., Vrakking B., *Homo Zappiens: Growing Up in a Digital Age*, Network Continuum Education, London, UK, 2007, p.10, 2018, *Jurnalul Oficial al Uniunii Europene*, (C 189),

[https://eurlex.europa.eu/legalcontent/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=E](https://eurlex.europa.eu/legalcontent/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=E)

N Pagină accesată la: 8 aprilie 2023

Salkowitz, R. (2022, December 8), *New Survey Spotlights Exactly What Gen Zers Are Reading On Their Phones*, www.forbes.com. Disponibil la:

<https://www.forbes.com/sites/robsalkowitz/2022/12/08/new-survey-spotlights-exactly-what-gen-zers-are-reading-on-their-phones/?sh=4aa0e3ea4f5c>, Pagină accesată la: 9 aprilie 2023

SECȚIUNEA II.

UTILIZAREA TIC ÎN SERVICIILE PSIHOEDUCAȚIONALE

FOLOSIREA TIC ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE A COPIILOR CU CERINȚE EDUCAȚIONALE SPECIALE

Mureșan Monica-Laura

Profesor Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă Arad

Procesul instructiv-educativ a cunoscut noi direcții și orientări pornind de la educația din perspectiva noilor tehnologii, iar învățământul tradițional este forțat spre a se reorienta și adapta în conformitate cu cerințele economico-sociale actuale. Mereu calculatorul a reprezentat un „partener” de joc și un bun „educator” (Tobolcea, 2001)³⁹. Toate interacțiunile cu acesta și intervențiile prin intermediul lui în scopul educației își pun amprenta asupra dezvoltării psihosociale ale copilului și asupra modelării personalității acestuia. Tocmai din acest motiv, tehnologia informației și comunicării devine un mijloc din ce în ce mai folosit în scop educational prin mijloacele de prezentare, stocare și procesare a informației.

În cadrul acestei lucrări vom sublinia cât de importantă și valoroasă este folosirea TIC în procesul de învățare a copiilor cu cerințe educaționale speciale (CES), deoarece de multe ori prin folosirea unei singure taste aceștia reușesc să indice o alegere, să-și exprime o dorință sau o necesitate. Pe măsură ce se dezvoltă capacitățile unui copil cu dificultăți severe de învățare, acesta va beneficia din ce în ce mai mult de modalitățile de folosire a unui sistem informațional pentru a clarifica, experimenta sau dezvolta idei (Pentiuc, 2008)⁴⁰.

³⁹ Tobolcea, I. (2001) *Tehnici audio-vizuale moderne în terapia logonevrozei*, Editura Spanda, Iași

⁴⁰ Pentiuc St.Gh, Danubianu M, Schipor O, Tobolcea I, Zaharia M, (2008), *Computers in the Treatment of Speech Disorder*, in vol. Perspectives and Present in the Treatment of Speech Disorders, Al.I Cuza University Press, Iasi, p.215-234

Folosirea TIC poate fi considerată un mijloc de a răspunde anumitor cerințe prin care copiii explorează idei, dobândesc abilități, procesul de învățare devenind astfel din ce în ce mai individualizat și eficient (Tobolcea, 2009)⁴¹.

În cele ce urmează vom evidenția câteva avantaje ale sistemului TIC în ceea ce privește copiii cu nevoi speciale.

A. Promovarea accesului fizic al persoanelor cu dizabilități

Acest aspect se referă la faptul că prin mijloace TIC o simplă mișcare poate fi transformată într-un răspuns la o sarcină, de învățare, poate exprima o solicitare a acestuia și poate contribui la o viață mai spre normalitate.

B. Creșterea motivației în procesul învățării

Prin caracterul său atractiv, TIC poate contribui la motivarea copilului și îi oferă acestuia posibilitatea de a pune în practică cunoștințele asimilate și ulterior poate ajunge chiar la formarea și consolidare unor deprinderi, abilități de lucru. Prin TIC se pot explora o serie de arii curriculare, chiar și cele care ar prezenta un interes mai scăzut, făcându-le mai atrăgătoare, mai interesante. Copilul explorează lumea într-un mod mult mai interesant decât folosind metodele tradiționale.

Prin implicarea nemijlocită a programelor informatice în acțiuni, se declanșează valențe motivaționale ce înlătură lipsa de interes, plictiseala copilului prin oferirea permanentă a noi modalități și informații de lucru (Tobolcea, 2009)⁴².

C. Facilitarea colaborării și lucrului în echipă

Multe programe TIC oferă elevilor posibilitatea de învățare și rezolvare de sarcini în perechi, în echipe. Astfel că, se stimulează spiritul de echipă, se crează o atmosferă destinsă și distractivă.

D. Asumarea responsabilității privind învățarea și evaluarea

Efectul direct asupra nivelului și ritmului de desfășurare a activității rezultă din caracterul său complex, de mijloc de învățare, care sub îndrumarea și supravegherea profesorului, poate fi folosit de elev în procesul didactic. La sfârșitul unei activități un elev cunoaște cum și când să folosească una sau mai multe taste pentru a realiza o sarcină de lucru,

⁴¹ TOBOLCEA, I., PENTIUC, Ș. G., & DANUBIANU, M. (2009). *Folosirea tehnologiei informației și comunicării în procesul de învățare a copiilor cu cerințe educaționale speciale*. Editura Universității, Suceava.

⁴² TOBOLCEA, I., PENTIUC, Ș. G., & DANUBIANU, M. (2009). *Folosirea tehnologiei informației și comunicării în procesul de învățare a copiilor cu cerințe educaționale speciale*. Editura Universității, Suceava.

scurtând timpul aferent desfășurării acestora (Reiz, 2009)⁴³. Totodată elevul poate folosi calculatorul ca mijloc de evaluare a propriei performanțe.

E. Planificarea și organizarea ideilor

TIC poate fi folosit nu doar pentru a înregistra experiențe, ci și pentru a organiza idei și activități înainte de a le efectua. De exemplu, stabilirea unei liste de cumpărături, consultarea traseului pe hartă înainte de a începe o călătorie.

Predarea prin folosirea diferitelor programe, se realizează folosind imagini audio-video, care prin atractivitatea lor ajută elevii să-și formeze deprinderile de citire și scriere, de vorbire corectă, fluentă și ritmică.

F. Îmbunătățirea calității însușirii cunoștințelor

Prin folosirea tehnologiei informației, calitatea produsului final dintr-o schemă de lucru poate fi considerabil îmbunătățită. În școli mulți elevi își scriu lucrările la computer, pentru a se concentra pe calitatea ideii și nu pe abilitatea de a scrie literele (Laffey, 2003)⁴⁴. Pentru copiii cu dizabilități fizice această modalitate de lucru contribuie la realizarea cu succes a procesului de învățare, la dezvoltarea stimei de sine.

G. Controlul eficient asupra mediului

Un aspect important în dezvoltarea abilităților decizionale și de rezolvare de probleme, o reprezintă abilitatea de a exercita control asupra mediului. Elevii cu CES, cu dezabilități profunde și severe de învățare, conștientizează că prin folosirea unei taste reușesc să controleze o anumită secțiune, lucru care conduce la înțelegerea noțiunii de cauză-efect. Astfel că, el reușeste prin asimilarea și înțelegerea acestei noțiuni să își dea seama că poate interveni sau modifica mediul în care trăiește (Tobolcea, 2009)⁴⁵. Cel mai bun exemplu în acest caz este reprezentat de persoanele cu dezabilități motorii, care reușesc să folosească scaunul automat cu roțile prin apăsarea unor butoane.

În concluzie, folosirea elementelor TIC nu este un scop în sine, ci un mijloc prin care se satisfac anumite cerințe care duc la personalizarea, individualizarea și eficientizarea procesului de învățare. Noi ca și cadre didactice avem sarcina de a planifica în mod eficient și

⁴³ Reiz B, Csátó L Bayesian, (2009), *Network Classifier for Medical Data Analysis*, *International Journal of Computers Communications & Control* Vol. 4, p: 65-72

⁴⁴ Laffey, J., Tupper, T., Musser, D., Wedman, J. (2003). *A Computer Mediated Support System for Project-Based Learning*. *Educational Technology Research and Development*, 46, 1, 73-86

⁴⁵ TOBOLCEA, I., PENTIUC, Ș. G., & DANUBIANU, M. (2009). *Folosirea tehnologiei informației și comunicării în procesul de învățare a copiilor cu cerințe educaționale speciale*. Editura Universității, Suceava.

de a aplica în măsura posibilităților copilului cu dizabilități elementele TIC, pentru a încuraja progresul și accesul acestora la o viață cât mai aproape de independență.

Bibliografie:

- TOBOLCEA, I., PENTIUC, Ș. G., & DANUBIANU, M. (2009). *Folosirea tehnologiei informației și comunicării în procesul de învățare a copiilor cu cerințe educaționale speciale*. Editura Universității, Suceava.
- Danubianu M., Pentiuc St.Gh., Schipor O., Nestor M., Ungurean I., Schipor D.M.,(2009), *TERAPERS - Intelligent Solution for Personalized Therapy of Speech Disorders*, International Journal on Advances in Life Science, p.26-35
- Laffey, J., Tupper, T., Musser, D., Wedman, J. (2003). *A ComputerMediated Support System for Project-Based Learning. Educational Technology Research and Development*, 46, 1, 73-86
- O'Kelly, J. (2002). *The Computer's Role in Speech Therapy*, Dept. Of Computer Science, Technical Report Series, National University of Ireland , Maynooth
- Pentiuc St.Gh, Danubianu M, Schipor O, Tobolcea I, Zaharia M, (2008), *Computers in the Treatment of Speech Disorder*, in vol. Perspectives and Present in the Treatment of Speech Disorders, Al.I Cuza University Press, Iasi, p.215-234
- Reiz B, Csató L Bayesian, (2009), *Network Classifier for Medical Data Analysis*, International Journal of Computers Communications & Control Vol. 4, p: 65-72
- Tobolcea, I. (2001) *Tehnici audio-vizuale moderne în terapia logonevrozei*, Editura Spanda, Iași
- Tobolcea I.,(2007), *Terapers - Computers in the Treatment of Personalised Speech Disorders*, vol. Modern Research in Psychology: Perspectives and Goals, Psihomedica, Sibiu, p.37-48.

METODE DE STIMULARE A CREATIVITĂȚII ÎN ACTIVITĂȚILE DE ÎNVĂȚARE PRIN INTERMEDIUL TIC.

PROIECT EDUCAȚIONAL INTERDISCIPLINAR

”Atelier de creativitate... cu și despre Iubire”

Popa Delia Margareta

Profesor consilier școlar CJRAE Alba, Alba Iulia

Metodele propuse fac parte din Programul de formare **”Gestionarea conflictelor și a comportamentelor de tip bullying prin metode creative”**⁴⁶ destinat consilierilor școlari. Acest program este activitate din cadrul proiectului **”Let’s Grow Together”**⁴⁷, număr proiect 2021-2-RO01-KA122- ADU-000041677, finanțat prin programul Erasmus+, domeniul Educația Adulților, derulat de către Asociația Centrul de Dezvoltare Personală și Combatere a Comportamentelor de Risc.

Argument: Există multiple argumente pentru care stimularea creativității este benefică în activitățile școlare. Gândirea creativă poate fi plăcută și astfel creează o atitudine pozitivă față de învățare. Stimularea creativității întărește legătura emoțională cu conținutul învățării iar implicarea emoțională sporește eficiența memoriei⁴⁸. Și nu în ultimul rând, dezvoltarea potențialului creativ dezvoltă abilitatea de adaptare la schimbare, o abilitate necesară cu siguranță ținând cont de ritmul actual al schimbărilor în multe domenii profesionale. De aceea, am propus cu ocazia zilelor 14 februarie ”Ziua Îndrăgostiților” și 24 februarie ”Dragobete” un *Atelier de creativitate pe tema Iubirii*, o temă de interes pentru adolescenții aflați în perioada formării imaginii de sine prin explorarea unor stări afective pozitive diverse.

Titlu proiect: *Atelier de creativitate... cu și despre Iubire*

Perioada de desfășurare: februarie 2023

⁴⁶ https://www.psihokit.ro/courses/gestionarea_conflictelor/

⁴⁷ <https://www.psihokit.ro/proiecte/lets-grow-together-proiect-erasmus/>

⁴⁸ Ryan, T. (1996). *Mindlinks: exciting strategies for creating the 21st century classroom*. Fingal, N.S.W: HeadFirst Publishing

Scop: Marcarea zilelor 14 februarie "Ziua îndrăgostiților" și 24 februarie "Dragobete" prin susținerea unor activități de scriere creativă cu ajutorul TIC în vederea optimizării abilităților de comunicare și de relaționare interpersonală ale elevilor participanți.

Obiective:

1. Stimularea creativității prin exerciții de scriere colaborativă.
2. Consolidarea cunoștințelor despre *limbaj ca funcție a psihicului și stările afective* studiate la disciplina Psihologie.
3. Dezvoltarea abilităților de comunicare și de relaționare pozitivă.
4. Optimizarea motivației pentru învățare, autocunoaștere și dezvoltare personală.
5. Promovarea unui climat educațional suportiv și incluziv.

Grup țintă: elevii claselor a 10-a.

Activități propuse:

1. **Poezie colaborativă**⁴⁹ pe tema *iubirii*, ca formă a afectivității umane. Se prezintă tabloul "*Love is sharing a journey*", Jane Samll și li se cere elevilor să scrie individual, pe bilețele separate două gânduri, idei inspirate de această imagine. Elevii sunt grupați câte patru și potrivesc bilețele scrise anterior astfel încât să rezulte o poezie despre *Iubire*. Fiecare grupă alege un reprezentat care citește poezia în grupul mare. Se fac reflecții asupra produselor realizate.
2. **Storytelling:** utilizarea *limbajului* sub formă scrisă prin crearea de povești pe temă iubirii cu ajutorul metodei *Storydice*⁵⁰. Se formează grupe de 4-5 elevi și "se aruncă zarurile" *digitale*. Prin colaborare, fiecare grup creează o poveste de dragoste folosind elementele sugerate de zaruri. Se prezintă povestile în grupul mare și se fac aprecieri asupra poveștilor.

După fiecare activitate se reflectează asupra "procesului creativ" din perspectiva limbajului ca funcție psihică și a stărilor afective implicate.

Resurse umane: profesori diriginți, profesori limba română, profesori limbi moderne, profesori consilieri școlari.

Resurse materiale:

- laptop, videoproiector, hârtie, instrumente de scris.

⁴⁹ https://www.education.com/activity/article/Write_Art_Poem/

⁵⁰ <https://davebirss.com/storydice/>

Rezultate: număr de activități realizate, număr de participanți (elevi, cadre didactice implicate), produse ale activităților: poezii și povești pe tema *Iubirii* realizate de elevi sub îndrumarea cadrelor didactice, imaginii promovate pe rețelele de socializare ale instituțiilor partenere.

Modalități de monitorizare și evaluare a rezultatelor: impactul activităților asupra participanților prin oferirea unui feedback la finalul activităților și evaluarea produselor realizate.

Bibliografie

Ryan, T. (1996). *Mindlinks: exciting strategies for creating the 21st century classroom*. Fingal, N.S.W: HeadFirst Publishing

<https://davebirss.com/storydice/>

https://www.education.com/activity/article/Write_Art_Poem/

https://www.psihokit.ro/courses/gestionarea_conflictelor/

<https://www.psihokit.ro/proiecte/lets-grow-together-proiect-erasmus/>

„LET'S GROW TOGETHER” – GESTIONAREA CONFLICTELOR ȘI A BULLYING-ULUI ÎNCEPE CU EDUCAȚIA ADULȚILOR

Popescu Ioana Mirela,

Profesor consilier școlar CJRAE Alba

Conflictele apar adesea ca forme ale interacțiunii umane, prin care doi sau mai mulți indivizi intră în dezacord total sau parțial asupra unor probleme. Acesta reprezintă „amestecul intențional al unui individ sau al unui grup în eforturile de realizare a scopurilor unui alt grup”⁵¹.

Conflictul este un aspect persistent atât în cercurile sociale, cât și în cele profesionale. Henry⁵² descrie conflictele legate de muncă drept întâmplări neplăcute prezente în orice organizație atâta timp cât persoanele se află în competiție pentru o anumită funcție, resurse, putere, recunoaștere și securitate.

Eren⁵³ consideră conflictele drept evenimente cauzate de problemele dintre indivizi și dintre grupuri în cadrul organizațiilor, probleme datorate faptului că lucrează împreună și care duc la întreruperea sau tulburarea activităților normale.

Conflictele și comportamentele de tip bullying nu apar doar în rândul copiilor și adolescenților, ci le întâlnim adesea și în viața adulților, la locul de muncă sau în viața de zi cu zi. Este important să știm, ca adulți, cum să gestionăm aceste evenimente ca, mai apoi, să-i putem învăța și pe cei mai mici cum să facă față.

În acest context, 4 formatori din cadrul Asociației Centrul de Dezvoltare Personală și Combatere a Comportamentelor de Risc, 3 dintre ei profesori consilieri școlari în cadrul CJRAE Alba, au dezvoltat proiectul „Let's Grow Together”, proiect care are ca scop dezvoltarea abilităților de management al conflictelor și al comportamentelor de tip bullying prin metode creative și de cooperare în educația adulților. În cadrul proiectului „Let's Grow Together”, număr proiect 2021-2-RO01-KA122-ADU-000041677, finanțat prin Programul Erasmus+, domeniul Educația Adulților, au fost realizate 3 activități de mobilitate:

⁵¹ Petelean, A. (2006). *Managementul conflictelor*. Editura Didactică și Pedagogică, București.

⁵² Henry, O., (2009). *Organizational conflict and its effects on organizational performance*. Research Journal of Business Management, 2(1), pp. 16 – 24.

⁵³ Çınar, F., Kaban, A. (2012). *Conflict management and visionary leadership: An application in hospital organizations*. Procedia – Social and Behavioral Sciences, 58, pp. 197 – 206.

1. Cursul structurat „Conflict Management, Emotional Intelligence and Bullying Prevention”, a fost organizat în perioada 18 – 22 iulie 2022 de către European Academy of Creativity în Barcelona, Spania. Experiențele de învățare ale participanților în cadrul acestor mobilități europene au fost orientate spre tematica specifică referitoare la gestionarea conflictelor, prevenirea bullying-ului și importanța inteligenței emoționale. De asemenea, participanții și-au dezvoltat abilități de gestionare a conflictelor, rezolvare de probleme, au experimentat tehnici privind dinamica grupurilor, și-au optimizat propria capacitate de modelare și încurajare a ascultării active, a empatiei și a alfabetizării emoționale.

2. Cursul structurat „Teach with a Twist! Motivate your Students with Creative Teaching Strategies”, a fost organizat în perioada 15 – 19 august 2022 de către EBB Europass în Berlin, Germania. Activitățile au vizat modalități de optimizare a motivației beneficiarilor adulți, utilizând sarcini bazate pe rezolvarea problemelor și gândirea creativă, utilizarea metodologiilor de gândire vizuală, integrarea strategiilor de gândire artistică în procesul de învățare, utilizarea aplicațiilor online pentru a stimula creativitatea și implicarea acestora. De asemenea, participanții au realizat activități practice în cadrul cărora au dezvoltat și proiectat jocuri și activități centrate pe beneficiari.

3. Activitatea de Job Shadowing – Abilități digitale s-a desfășurat în perioada 24 – 27 octombrie 2022 și a fost organizată de către DomSpain Consulting SL, în Reus, Spania, la sediul acestei organizații. Experiențele de învățare ale participanților în cadrul acestei activități au vizat explorarea diverselor modalități prin care informațiile pot fi transpuse în format digitalizat, fiind îndrumați în acest sens de personalul specializat al organizației gazdă. Gama variată de instrumente digitale, platforme, noțiuni primare de programare și crearea de website-uri și chiar cursuri online au fost subiectul agendei de lucru pentru fiecare din cele 4 zile de activitate. Exersarea abilităților digitale a fost completată cu vizite de observare a activităților practice desfășurate cu adulții, beneficiari ai ofertelor de servicii sociale în cadrul a două centre civice din Reus.

În urma participării la cele 3 mobilități, formatorii au realizat o serie de resurse, care au fost puse la dispoziția profesorilor consilieri școlari din județul Alba:

- un ghid de activități și metode activ-participative utilizate în educația adulților;
- un program de formare online de educație a adulților pe tema gestionării conflictelor și a comportamentelor de tip bullying, adresat profesorilor consilieri școlari din cadrul CJRAE Alba;

- un program de activități pentru cadre didactice și părinți, implementat de 20 de profesori consilieri școlari din județul Alba;
- un Simpozion Național pe tema învățării creative prin intermediul instrumentelor TIC.

Programul de formare al celor 20 de profesori consilieri școlari a cuprins 2 părți: online și fizic. În prima parte a programului au fost abordate aspecte teoretice privind: conceptul de conflict și tipuri de conflicte, rolul conflictelor, surse și cauze ale acestora și efecte ale conflictelor.

Cea de-a doua parte a programului a constat în activități practice structurate pe 6 direcții de intervenție în gestionarea conflictelor:

1. Intercunoaștere, coeziune;
2. Dezvoltarea inteligenței emoționale și a empatiei;
3. Comunicare eficientă;
4. Înlăturarea prejudecăților, acceptarea diversității;
5. Dezvoltarea gândirii creative;
6. Optimizarea stimei de sine.

Astfel că, profesorii consilieri școlari au experimentat metode prin care pot dezvolta abilități de viață în rândul părinților și cadrelor didactice, cu scopul gestionării eficiente a conflictelor și a comportamentelor de tip bullying.

La programul „Gestionarea conflictelor și a comportamentelor de tip bullying”, derulat în perioada ianuarie - aprilie 2023, au participat 217 cadre didactice și 207 părinți din județul Alba.

Una dintre activitățile propuse, în direcția comunicării eficiente, se regăsește mai jos:

Exercițiu de comunicare eficientă:

Participanții sunt împărțiți în 2 grupuri: 1 și 2. Grupul 1 iese din sală și primește sarcina 1, grupul 2 rămâne în sală și primește sarcina 2. Ambelor grupuri li se spune faptul că în momentul reîntâlnirii cu celălalt grup nu vor avea voie să mai vorbească și vor avea de dus la îndeplinire sarcina distribuită. Grupurile 1 și 2 vor forma perechi 1 și 2.

Sarcina 1: Fiecare participant va desena o casă, cu ferestre și ușă, un soare, nori și un copac, folosind doar pătrate și dreptunghiuri.

Sarcina 2: Fiecare participant va desena o casă, cu ferestre și ușă, un soare, nori și un copac, folosind doar forme sferice.

Reflecție: Cum a fost pentru tine această activitate? Ce ai reușit? Ce nu ai reușit? Ce v-a împiedicat? Ce ați fi putut face mai bine?

Bibliografie:

Çınar, F., Kaban, A. (2012). *Conflict management and visionary leadership: An application in hospital organizations*. Procedia – Social and Behavioral Sciences, 58, pp. 197 – 206.

Henry, O., (2009). *Organizational conflict and its effects on organizational performance*. Research Journal of Business Management, 2(1), pp. 16 – 24.

Petelean, A. (2006). *Managementul conflictelor*. Editura Didactică și Pedagogică, București.

IMPLEMENTAREA MOODLE IN PROCESUL DE INVATARE A COPILOR CU CES ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PROFESIONAL SI TEHNIC

Zaharia Anca Mihaela

Profesor Liceul Tehnologic "Simion Mehedinți" Galați

LMS (Sisteme de management al învățării)

Moodle - sistem gratuit de management al învățării (LMS) – aplicație online pentru administrare, creare, urmărirea, raportarea și livrarea cursurilor de educație online sau a programelor de formare. Se bazează pe un web scalabil platformă bazată.

Moodle a fost dezvoltat inițial de Martin Dougiamas pentru a ajuta educatorii să creeze cursuri online cu accent pe interacțiunea și construcția colaborativă a conținutului și este în continuă evoluție. Prima versiune de Moodle a fost lansat pe 20 august 2002^[54].

Obiectivul Moodle este de a crea conținut nou sau existent al cursurilor online, în timp ce gestionându-le și urmărind progresul și performanța elevilor în toate tipurile de activități de formare. Moodle efectuează livrarea de conținut și sarcini administrative - cum ar fi raportarea către instructori sau interacțiunile între elevi. Moodle este conceput pentru a susține un stil interactiv de învățare numit Construcționism social. Această filozofie consideră că oamenii învață cel mai bine atunci când interacționează cu materialul de învățare, construiesc material nou pentru alții, și interacționează cu alți elevi despre material. Diferența dintre o clasă tradițională și o clasă urmând filozofia construcționistă socială este diferența dintre o prelegere și o discuție^[55].

De exemplu, Moodle vă permite să adăugați mai multe tipuri de materiale de curs static. Acesta este materialul de curs care a elevul care citește, dar nu interacționează cu:

- Pagini web
- Link-uri către orice de pe Web (inclusiv material de pe site-ul dvs. Moodle)
- Un director de fișiere
- O etichetă care afișează orice text sau imagine

⁵⁴ <https://moodle.com/customers/vocational-training/>

⁵⁵ ANSHARI, M.; ALAS, Y.; GUAN, L.S. (2016) *Developing online learning resources: Big data, social networks, and cloud computing to support pervasive knowledge*. Education and Information Technologies 21.6, pp. 1663-1677.

Cu toate acestea, Moodle vă permite, de asemenea, să adăugați material de curs interactiv. Acesta este materialul de curs pe care un student interacționează cu, răspunzând la întrebări, introducând text sau încărcând fișiere^[56]:

- Assignment - Temă (încărcarea fișierelor pentru a fi revizuite de profesor)
- Choice - Alegere (o singură întrebare)
- Lesson - Lecție (o activitate condiționată, ramificată)
- Quiz - Test (un test online)

Moodle oferă, de asemenea, activități în care studenții interacționează între ei (utilizate pentru a crea materiale de curs social)^[57]:

- Chat (chat online live între studenți)
- Forum (puteți avea zero sau mai multe panouri online pentru fiecare curs)
- Glosar (elevii și/sau profesorii pot contribui cu termeni la glosare la nivelul întregului site)

• Wiki (acesta este un instrument familiar de colaborare pentru majoritatea studenților mai tineri și mulți studenți mai mari)

• Atelier de lucru (acest lucru sprijină evaluarea de către colegi și feedback-ul temelor pe care le încarcă elevii) implementare

Partajare de fișiere, editare și multe altele

- Aplicații Google (excelent pentru partajarea fișierelor)
 - Google Docs (partajare și EDITARE documente online)
 - calendar (partajarea programului, a proiectului, ...), gmail, earth, drive,
- hărți
- clasă (Google Apps pentru EDU),
- https://www.youtube.com/watch?v=K26iyyQMp_g
 - funcționează pe dispozitive inteligente, funcționează pe mai multe platforme, de asemenea, pe web
 - <http://youtu.be/POIR37Hmydg>
 - gratuit pentru utilizare de bază, vorbește multe limbi
- Dropbox www.dropbox.com

⁵⁶ <https://moodle.com/news/announcing-moodle-lms-4-2-new-and-improved-features/>

⁵⁷ Joyce Seitzinger și adaptat de Gavin Henrick, Moodle - Ghid de instrumente pentru profesori, https://docs.moodle.org/402/en/Main_page (accesat 25.04.2023)

◦ stocare în cloud, funcționează pe mai multe platforme și pe dispozitive inteligente, de asemenea, bazate pe web

◦ <https://www.youtube.com/watch?v=c16m-IColkM>

◦ gratuit pentru utilizare de bază, vorbește multe limbi

- Office 365

◦ Versiunea Microsoft a Google Apps (un fel), ar putea funcționa offline

◦ plătit (gratuit pentru școlile cu contract), vorbește multe limbi

◦ <https://www.dreamspark.com/what-is-dreamspark.aspx>

LMS (Sisteme de management al învățării)^[58]

- Edmodo <https://www.edmodo.com/>

◦ Instrument de colaborare bazat pe web, asemănător Facebook, în prezent complet gratuit, vorbește multe limbi

◦ Edmodo ajută la conectarea tuturor cursanților cu oamenii și resursele necesare pentru a-și atinge întregul potențial.

◦ Prezentare generală: <http://youtu.be/4-KBwriCO-Q>

◦ Tutorial: <https://youtu.be/zzXt4PqZvd0>

- Google classroom <http://www.google.com/edu>

◦ pe același principiu ca Edmodo

- Schoology <https://www.schoology.com/>

- Canvas <https://www.canvas.net/>

- Moodle

◦ sistem LMS complet, opensource

◦ utilizați pe propriile servere (nor privat)

- Youtube pentru educație <https://www.youtube.com/edu>

◦ Videoclipuri, documente, audio, fotografii – pentru educație

Screencasting, editare audio/video^[59]

- Instrument de tăiere (construit în Windows 7 și versiuni ulterioare)

◦ selecție captură de ecran / dreptunghi cu evidențiere

- Jing (Îmbunătățiți-vă conversațiile online) <http://www.techsmith.com/jing.html>

⁵⁸ <https://blog.desdelinux.net/ro/plataformas-lms-sistemas-gestion-aprendizaje-linea/>

⁵⁹ <https://dc.wondershare.es/screen-recorder/screencast-video-editor-software.html>

- excelent pentru ghiduri și ajutor, cum ar fi videoclipuri, vizionați videoclipul, prezentare generală

- funcționează pe mai multe platforme, engleză și încă 3

- Snagit - următorul nivel de Jing (mai multe opțiuni, plătite)

- Camtasia - următorul nivel de Snagit (mai multe opțiuni, plătite)

- TubeChop <http://www.tubechop.com/>

- DVDvideosoft <http://www.dvdvideosoft.com/free-dvd-video-software.htm>

- converțiți fișiere video și audio între diferite formate, precum și iPod, PSP, iPhone,

- BlackBerry și toate alte telefoane mobile și dispozitive populare;

- efectuați editarea de bază a fișierelor audio și video

- Magisto <https://www.magisto.com/>

- Transformă videoclipurile și fotografiile de zi cu zi în filme

- Audacity <http://audacity.sourceforge.net/download/windows>

- pe aplicații portabile (priviți în jos), multiplatformă

- Seesaw <http://web.seesaw.me/>

- dă putere elevilor să documenteze în mod independent ceea ce învață la școală

- gratuit și plătit, vorbește mai multe limbi

- JigZone <http://www.jigzone.com/>

- Încărcați-vă fotografiile și transformați-le în puzzle-uri pe care le puteți partaja cu alții

- Dimensiuni puzzle de la 6 la 247 de piese

- Vorbește câteva limbi

Creativitate^[60]

- Quiver Vision <http://quivervision.com/education/>

- Realitate augmentată 3D

- Worditout <http://worditout.com>

- instrument bazat pe web pentru crearea de wordart, wordcloud; bun pentru a susține creativitatea

- iVipid <http://ivipid.com/samples/>

- Se pot crea intrări uimitoare pentru clipurile video, în câteva minute

⁶⁰ <https://quivervision.com/>

- Apoi se poate partaja cu ușurință prietenilor și familiei (prin Facebook, Twitter, YouTube, Pinterest, e-mail sau DVD)
- Makebeliefscomix <http://www.makebeliefscomix.com/>
- Instrument de creare a benzilor desenate, care sprijină gândirea creativă
- în EN, nu este nevoie de autentificare
- Madmagz <http://madmagz.com/>
- instrument bazat pe web pentru crearea de reviste (rich media)
- Afișe-<https://creativecenter.brother.eu/business-center/business-filter?category=posters&rd=1>
- soluții de tipărire (sau de tipărit), nu numai postere, ci și carduri flash, etc.

Copii mici / Blogging

- Class Dojo www.classdojo.com
- pentru copii mici, vorbește multe limbi
- Funcționează pe mai multe platforme, de asemenea, bazat pe web, prietenos cu placa inteligentă
- Kideos <http://www.kideos.com/>
- Videoclipuri, documente, audio, fotografii – sigur de utilizat cu copiii
- Kidblog www.kidblog.org
- excelent pentru studenții mai tineri pentru a scrie poezii și chestii pe blog (numai în engleză)
- moderat de profesor, bazat pe web

Instrumente de prezentare^[61]

- Slideshare www.slideshare.net
- se poate încărca orice, fiind convertit într-o prezentare asemănătoare youtube
- Engleză, Spanol, Portugues, Français, Deutsche
- Prezi <http://prezi.com/>
- se pot crea prezentări frumoase, inclusiv linkuri, imagini, videoclipuri
- toate mărirea și micșorarea, arată minunat (bine pentru a-i impresiona pe alții)
- Vorbește mai multe limbi
- Powtoon (Powerpoint online) <http://www.powtoon.com/>
- <http://www.youtube.com/watch?v=ldY3USp8I8g>

⁶¹ https://prezi.com/the-science/?click_source=logged_element&page_location=footer&element_text=the_science

- Vorbește mai multe limbi
- emaze (similar cu Prezi) <https://www.emaze.com/>
- vorbește limbi majore

Învățarea și predarea limbii engleze (și alte limbi)

- Bitesize <http://www.bbc.co.uk/skillswise/english/games>
- Site web alimentat de BBC cu o mulțime de jocuri/tutoriale/învățare/predare
- mai multe materii + limbi: <http://www.bbc.co.uk/education/subjects>
- British Council Learn English <http://learnenglish.britishcouncil.org/en/>
- similar cu Bitesize
- BBC Learn English <http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/>
- Discovery Education <http://www.discoveryeducation.com/>
- site multimedia pentru chestii educaționale
- Howjsay <http://www.howjsay.com>
- site de pronunție
- Babbel <http://www.babbel.com/> DuoLingo <https://www.duolingo.com>
- un instrument simplu pentru învățarea limbilor străine
- Orez gratuit <http://freerice.com/>
- un mod bun de a învăța – câștigi orez și îl donezi
- Voscreen <http://www.voscreen.com/>
- Instrument de învățare a limbii engleze prin filme

Conversie document/multimedia

- OCR online
- <http://onlineocr.net/>
- <http://www.free-ocr.com/>
- aceste instrumente nu sunt încă foarte bune, cu excepția cazului în care plățiți (sau obțineți) software profesional
- Instrumente PDF:
- <http://www.splitpdf.com/>
- <http://www.mergepdf.com/>
- <https://www.pdfabs.com/tools/pdftk-the-pdf-toolkit/>
- PDF Creator: <http://www.pdfforge.org/pdfcreator>
- imprimantă virtuală (salvare în loc de imprimare)

- Zamzar <http://www.zamzar.com/>
- conversia între diverse formate online
- Descărcătoare video
- <http://offliberty.com>
- <http://savefrom.net> (puteți adăuga „ss” înainte de link-ul YouTube: www.ssyoutube.com/.....)

Comunicare la distanță, administrare^[62]

- Skype
 - funcționează pe mai multe platforme, unul dintre multe (Facetime pe Apple)
- TeamViewer <http://www.teamviewer.com/en/index.aspx>
 - controlul de la distanță al altor computere
 - nu este necesară instalarea pe computer controlat (doar descărcați și rulați versiunea QuickSupport)
 - funcționează pe mai multe platforme și pe dispozitive inteligente (controlează cu ușurință desktopul/serverul de pe smartphone)
- iTALC (Învățare și învățare inteligente cu computere) <http://italc.sourceforge.net/>
 - un instrument didactic de utilizare și puternic pentru profesori. Vă permite să vizualizați și să controlați alte computere din dvs rețea în mai multe moduri.
 - opensource (gratuit!). În EN, dar puteți crea un fișier de limbă cu traducere
 - acceptă Linux și Windows XP, Vista și 7 și poate fi folosit chiar și transparent în medii mixte
- LogMeIn
 - similar cu TeamViewer, bazat pe cloud, oferă o listă de computere de controlat
 - trebuie instalat pe un computer controlat, tinde să fie înlocuit cu servicii online, dar totuși foarte puternic
 - funcționează pe mai multe platforme, pe web și pe dispozitive inteligente
- Desktop la distanță Chrome
 - control de la distanță prin extensia Google Chrome

Instrumente de creare web^[63]

- Webnode www.webnode.com

⁶² <https://www.teamviewer.com/en/info/quicksupport/>

⁶³ <https://www.weebly.com/es>

- vorbește multe limbi
- Weebly www.weebly.com
- instrument de creare web online, include găzduire, vorbește multe limbi
- foarte ușor de configurat și utilizat chiar și cu propriul domeniu
- Wix www.wix.com
- instrument de creare web online precum Weebly, ceva mai complex
- folosește HTML5 (asigurați-vă că browserul dvs. este compatibil)
- oferă mai multe opțiuni, mai profesionale
- Top 10 instrumente de constructor
- <http://www.bleepingtech.com/top-10-alternatives-to-weebly-website-builder/>

Baze de date online de aplicații/cunoștințe^[64]

- Aplicații portabile www.portableapps.com
- o mulțime de aplicații opensource făcute portabile (rulate de pe unitatea externă sau chiar dropbox)
- Cursuri online:
 - ALISON <https://alison.com/>
 - <http://ed.ted.com/>
 - puteți crea o lecție
 - chestionare, discuții, oferi resurse
- Academia Khan <https://www.khanacademy.org/>
- în diverse limbi
- <https://www.youtube.com/user/khanacademy>
- edshelf <https://edshelf.com/>
- Găsiți instrumentele educaționale potrivite nevoilor dvs
- sute de unelte; toate împărțite pe categorii, platforme etc.
- Baza de date cu site-uri de învățare/predare a limbii engleze: <http://www.agendaweb.org/>
- 101 de instrumente tehnice gratuite pentru profesori
- Video Youtube de 1 oră: <https://www.youtube.com/watch?v=BffylJmMJTM>

Codare și logică^[65]

- Code.org <https://code.org/>

⁶⁴ <https://www.khanacademy.org/>

⁶⁵ <https://scratch.mit.edu/>

- colectarea de resurse a multor metode și site-uri de codare
- Scratch pe MIT <https://scratch.mit.edu/>
- colectarea de resurse a multor metode și site-uri de codare
- puteți chiar să vă programați propriul joc în câteva minute!
- Lightbot <https://lightbot.com>
- site grozav pentru programare de la elementele de bază la avansate într-un stil de joacă
- bazat pe web
- Scratch Junior <https://www.scratchjr.org/>
- site grozav pentru programarea copiilor, de la elementele de bază la cele avansate
- conceput pentru tablete

Bibliografie:

ANSHARI, M.; ALAS, Y.; GUAN, L.S. (2016) *Developing online learning resources: Big data, social networks, and cloud computing to support pervasive knowledge*. Education and Information Technologies 21.6, pp. 1663-1677.

Joyce Seitzinger și adaptat de Gavin Henrick, Moodle - *Ghid de instrumente pentru profesori*, https://docs.moodle.org/402/en/Main_page (accesat 25.04.2023)

<https://moodle.com/news/announcing-moodle-lms-4-2-new-and-improved-features/>

<https://moodle.com/customers/vocational-training/>

<https://blog.desdelinux.net/ro/plataformas-lms-sistemas-gestion-aprendizaje-linea/>

<https://dc.wondershare.es/screen-recorder/screencast-video-editor-software.html>

<https://quivervision.com/>

https://prezi.com/the-science/?click_source=logged_element&page_location

=footer&element_text =the _ science

<https://www.teamviewer.com/en/info/quicksupport/>

<https://www.weebly.com/es>

<https://www.khanacademy.org/>

<https://scratch.mit.edu>



