

**„ȘCOALA ÎN  
ROMÂNIA ȘI ÎN  
LUME ÎN TIMPUL  
PANDEMIEI DE  
COVID19. EXEMPLE  
DE BUNE  
PRACTICI.**

**THE  
EDUCATIONAL  
SYSTEM IN  
ROMANIA AND  
ABROAD DURING  
THE PANDEMIC.  
EXAMPLES OF  
GOOD PRACTICES”**



**CRAIOVA  
2021**



## **COLECTIVUL DE COORDONARE**

Profesor RADU CRISTINA

Profesor ROŞU SIMONA

Profesor FLORESCU DANIELA

Profesor NEAGOE LOREDANA

Profesor DECĂ MINODORA

Inf. ROBU MARIAN



## **CULEGERE MATERIALE, TEXT, CORECTURĂ**

Întreaga responsabilitate aparține autorilor articolelor



## **TEHNOREDACTARE, CONCEPȚIE, DESIGN**

Profesor RADU CRISTINA

Profesor NEAGOE LOREDANA

Inf. ROBU MARIAN



## **BUN DE TIPAR**

Colectivul de organizare al

CONFERINȚEI INTERNAȚIONALE «ȘCOALA ÎN ROMÂNIA ȘI ÎN LUME ÎN TIMPUL  
PANDEMIEI DE COVID19. EXEMPLE DE BUNE PRACTICI»,

LICEUL TEORETIC „TUDOR ARGHEZI”, CRAIOVA

2021

**ISBN 978-973-0-34518-6**

## CUPRINS

1. Prof. CLAUDIA CACCIA (ITIS PIETRO PALEOCAPA, BERGAMO, ITALY) –  
*INTERNATIONALIZATION IN TIMES OF COVID* ..... pag. 10
2. Prof. ATTILIO GALIMBERTI (ITIS PIETRO PALEOCAPA, BERGAMO, ITALY) –  
*INTERNATIONALIZATION IN TIMES OF COVID* ..... pag. 10
3. Prof. FLORESCU DANIELA (Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj) –  
*PROIECTUL DE PARTENERIAT STRATEGIC ERASMUS+: Educational Infographics  
for STEAM* ..... pag. 14
4. Prof. RADU CRISTINA (Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj) –  
*PROIECTUL DE PARTENERIAT STRATEGIC ERASMUS+: Educational Infographics  
for STEAM* ..... pag. 14
5. Prof. ROŞU SIMONA MARIANA (Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj)  
– *ERASMUS+ CONOCO Coping with NO mobility during Corona Virus Times: Learning  
from each other* ..... pag. 18
6. Prof. AVRAM FLORENȚA (Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj) –  
*ERASMUS+ CONOCO Coping with NO mobility during Corona Virus Times: Learning  
from each other* ..... pag. 18
7. Prof. VANCEA GEORGETA (Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj) –  
*PROIECTUL DE PARTENERIAT STRATEGIC ERASMUS+ BREAKING  
STEREOTYPES* ..... pag. 20
8. Prof. ANCA BĂRBULESCU (Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj) –  
*PROIECTUL DE PARTENERIAT STRATEGIC ERASMUS+ SOCIAL VALUES STEM  
FROM EUROPEAN HERITAGE* ..... pag. 23
9. Prof. NICOLAE WEISZ (Colegiul Național „Mihai Eminescu”, Baia Mare) –  
*TALCIOCUL CU NOUTĂȚI* ..... pag. 28
10. Prof. GRECU DANIELA (Liceul „Matei Basarab”, Craiova, jud. Dolj) - *MEET AND  
CODE – ÎNVĂȚARE CU ROBOȚI – UN PAS SPRE VIITOR* ..... pag. 33
11. Prof. CIUCĂ MIHAELA ALINA (Școala Gimnazială „Sf. Dumitru”, Craiova) - *MEET  
AND CODE – ÎNVĂȚARE CU ROBOȚI – UN PAS SPRE VIITOR* .... / ..... pag. 33

12. **Prof. BUZATU CAMELIA** (Colegiul Național „Frații Buzești”, Craiova) – **PROIECTELE EUROPENE ERASMUS + ȘI TEHNOLOGIA IT..... pag. 37**
13. **Prof. DIACONU ADELA** (Școala Gimnazială „Anton Pann”, Craiova, jud. Dolj) – **OPTIMIZAREA PROCESULUI DE ÎNVĂȚĂMÂNT PRIN INTERMEDIUL PROIECTELOR ERASMUS+..... pag. 40**
14. **Prof. PREDUŞ ASINETA** (Liceul Teoretic „Henri Coandă”, Craiova, jud. Dolj) – **APPRENDRE À SE CONNAÎTRE ET À CONNAÎTRE LES AUTRES .....pag. 43**
15. **Prof. BĂLĂȘOIU DOINIȚA** (Liceul Tehnologic „Ștefan Odobleja”, Craiova, jud. Dolj) – Diseminare proiect Erasmus+ KA2/KA202:,,C-Evil – Chargers of Electric Vehicles in Learning ..... pag. 46
16. **Prof. DEMETRIAN ADINA ELEONORA** (Liceul Tehnologic „Ștefan Odobleja”, Craiova, jud. Dolj) – Diseminare proiect Erasmus+ KA2/KA202:,,C-Evil – Chargers of Electric Vehicles in Learning ..... pag. 46
17. **Prof. FLORESCU DANIELA** (Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj) – **COPING WITH ONLINE TEACHING DURING THE PANDEMIC ..... pag. 50**
18. **Prof. BĂLUȚOIU VALENTIN** (Colegiul Național „Carol I”, Craiova, Dolj) – **ȘCOALA DE ACASĂ: PLATFORMA EDUCAȚIONALĂ <http://balutoiuistorie.info>– UN EXEMPLU DE PREDARE ONLINE A ISTORIEI .....** pag. 58
19. **Prof. POPA MIHAELA CARMEN** (Liceul „Matei Basarab”, Craiova, jud. Dolj) – **FIZICA DE ACASĂ .....** pag. 63
20. **Prof. DIACONESCU DANIELA CONSTANȚA** (Școala Profesională Danetă, jud. Dolj) – **STRATEGII DE MARKETING FOLOSITE DE INSTITUȚIILE DE ÎNVĂȚĂMÂNT, ÎN CONTEXTUL CRIZEI ACTUALE .....** pag. 68
21. **Prof. DUROI MARIAN – ALIN** (Școala Gimnazială Segarcea, jud. Dolj) – **UTILIZAREA M-LEARNING-ULUI ÎN CADRUL ÎNVĂȚĂMÂNTULUI ONLINE DIN PERIOADA PANDEMIEI .....** pag. 73
22. **Prof. DUROI ELENA - SIDONIA** (Școala Gimnazială „Mihai Viteazul”, Craiova, jud. Dolj) – **UTILIZAREA M-LEARNING-ULUI ÎN CADRUL ÎNVĂȚĂMÂNTULUI ONLINE DIN PERIOADA PANDEMIEI..... pag. 73**
23. **Prof. DUMA ILEANA - AURELIA** (Școala Gimnazială „Sf. Gheorghe”, Craiova, jud. Dolj) – **DIN OFFLINE ÎN ONLINE: PROVOCĂRILE EDUCAȚIEI DIGITALE- pag. 76**

24. *Prof. ANUȚA ALIN* (Liceul Teologic Adventist, Craiova, jud. Dolj) – **DIN OFFLINE ÎN ONLINE: PROVOCĂRILE EDUCAȚIEI DIGITALE .....** pag. 76
25. *Prof. CIOLACU EMANUELA* (Liceul de Arte „Marin Sorescu”, Craiova, jud. Dolj) – **ȘCOALA DE ACASĂ - EXPERIENȚE DIN TIMPUL PANDEMIEI DE COVID19.....** pag. 81
26. *Prof. DRĂNICEANU CRISTINA* (Liceul de Arte „Marin Sorescu”, Craiova, jud. Dolj) – **ȘCOALA DE ACASĂ - EXPERIENȚE DIN TIMPUL PANDEMIEI DE COVID19 .....** pag. 81
27. *Prof. CIOBANU CRISTINA* (Școala Gimnazială „Alexandru Nicolaid”, Mischii, jud. Dolj) – **GOOGLE CLASSROOM O SOLUTIE IN PANDEMIA COVID 19 .....** pag. 86
28. *Prof. MIHAIL CODRUȚA GABRIELA* (Colegiul Național „Ion I. C. Brătianu”, Pitești, jud. Argeș) – **ȘCOALA DE ACASĂ - UN NOU ÎNCEPUT .....** pag. 91
29. *Prof. FOTA DANA* (Școala Gimnazială „Elena Farago”, Craiova, jud. Dolj) – **ȘCOALA DE ACASĂ .....** pag. 96
30. *Prof. ZAHARIA OANA LOREDANA* (Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj) – **BENEFICIILE ȘCOLII ONLINE .....** pag. 101
31. *Prof. PREDEŞEL MIHAELA - CRISTINA* (Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj) – **BENEFICIILE ȘCOLII ONLINE .....** pag. 101
32. *Prof. OLTEANU ȘTEFANIA CRISTINA* (Școala Gimnazială „Elena Farago”, Craiova, jud. Dolj) – **ȘCOALA DE ACASĂ - EXPERIENȚE DIN TIMPUL PANDEMIEI DE COVID19 .....** pag. 105
33. *Prof. SĂNDOI ANDREEA* (Colegiul Național „Frații Buzești”, Craiova) – **TEORIA INTELIGENȚELOR MULTIPLE (TIM) .....** pag. 108
34. *Prof. GUGU EUGENIA LUMINIȚA* (Colegiul Național „Carol I”, Craiova) – **PROVOCĂRI ȘI OPORTUNITĂȚI ÎN DESFĂȘURĂRII CURSURILOR ON-LINE: ȘCOALA DIN CLASĂ SAU ȘCOALA DE ACASĂ? .....** pag. 112
35. *Prof. COSMESCU MARIA MIRELA* (Școala Gimnazială Slătioara, jud. Vâlcea) – **AMINTIRI DIN ȘCOALA DE ACASĂ .....** pag. 115
36. *Prof. NEAGOE LOREDANA* (Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj) – **AMINTIRI DIN „ȘCOALA DE ACASĂ” .....** pag. 115

37. **Prof. DECĂ MINODORA** (Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj) – **ȘCOALA ONLINE – ÎNTRE NECESITATE ȘI PROGRES ..... pag. 118**
38. **Prof. BĂLĂȘOIU DOINIȚA** (Liceul Tehnologic „Ștefan Odoilea”, Craiova, jud. Dolj) – **COMPETENȚA DIGITALĂ: COMPETENȚĂ CHEIE VITALĂ PENTRU PROFESOR..... pag. 120**
39. **Prof. FODOR ATIA MIHAELA** (Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj) – **ADAPTAREA COMPETENȚELOR CHEIE ALE CADRELOR DIDACTICE PENTRU PREDAREA ONLINE ..... pag. 128**
40. **Prof. ROȘCA AIDA - CAMELIA** (Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj) – **E-PREGĂTIREA PROFESORULUI PENTRU PREDAREA ÎN MEDIUL ONLINE ..... pag. 133**
41. **Prof. MĂRUNȚELU SILVIA** (Școala Gimnazială Calopăr, Dolj) – **ADAPTAREA PROCESULUI DE PREDARE-ÎNVĂȚARE LA MEDIUL ONLINE ..... pag. 136**
42. **Prof. CIUREA VIORICA** (Școala Gimnazială „Anton Pann”, Craiova, jud. Dolj) – **FORMAREA DE COMPETENȚE CHEIE LA DISCIPLINA ISTORIE PRIN FOLOSUIREA UNOR METODE DIDACTICE ÎN PREDAREA ONLINE ..... pag. 139**
43. **Prof. PITIȘ EUGENIA** (Școala Gimnazială „Sf. Gheorghe”, Craiova, jud. Dolj) – **ONLINE TEACHING - MODERN TECHNIQUES AND TECHNOLOGIES.... pag. 144**
44. **Prof. MERIȘANU GEANINA** (Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj) – **METODE MODERNE PENTRU DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DIGITALE ÎN CONTEXTUL ÎNVĂȚĂMÂNTULUI ONLINE ..... pag. 148**
45. **Prof. TĂNEAȚĂ – MIREA LILICA** (Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj) – **METODE MODERNE PENTRU DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DIGITALE ÎN CONTEXTUL ÎNVĂȚĂMÂNTULUI ONLINE ..... pag. 148**
46. **Prof. RADU NICOLAE** ( Școala Gimnazială „Sf. Gheorghe”, Craiova) – **IMPORTANȚA DEZVOLTĂRII COMPETENȚELOR DIGITALE PENTRU PREDAREA ONLINE ..... pag. 152**
47. **Prof. NEGUȚ CARMEN MIRELA** (Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj) – **METODE INTERACTIVE DE PREDARE ONLINE ..... pag. 156**
48. **Prof. CRISTESCU MIHAELA** (Liceul „Traian Vuia”, Craiova, jud. Dolj) – **ÎNVĂȚAREA SINCRONĂ ȘI ASINCRONĂ ÎN EDUCAȚIA ONLINE ..... pag. 159**

49. **Prof. ION LENICA** (Liceul „Traian Vuia”, Craiova, jud. Dolj) - **ÎNVĂȚAREA SINCRONĂ ȘI ASINCRONĂ ÎN EDUCAȚIA ONLINE ..... pag. 159**
50. **Prof. BRUMAR MIHAELA** (Liceul Teoretic „Henri Coandă”, Craiova, jud. Dolj) – **COMPETENȚA DIGITALĂ, O ABILITATE ESENȚIALĂ PENTRU PROFESORII ȘI STUDENȚII DIN SECOLUL XXI ..... pag. 160**
51. **Prof. TIȚĂ – NEACȘU ȘTEFANIA – LUMINIȚA** (Liceul Teoretic „Henri Coandă”, Craiova, jud. Dolj) – **COMPETENȚA DIGITALĂ, O ABILITATE ESENȚIALĂ PENTRU PROFESORII ȘI STUDENȚII DIN SECOLUL XXI ..... pag. 160**
52. **Prof. SIMION LIDIA CAMELIA** (Școala Gimnazială „Sf. Gheorghe”, Craiova) – **UTILIZARE APRACTICILOR EDUCAȚIONALE DESCHISE ÎN TIMPULE PIDEMIEI DE COVID 19 ..... pag. 164**
53. **Prof. TUDOR LUNGAN PAUL ALIN** (Școala Gimnazială „Alexandru Nicolaid”, Mischii, jud. Dolj) – **COMPETENȚA DIGITALĂ - O NECESITATE ÎN PANDEMIA DE COVID 19..... pag. 168**
54. **Prof. PICU EMILIA MĂDĂLINA** (Liceul Tehnologic „Dimitrie Filișanu”, Filiași, jud. Dolj) – **METODE DE EVALUARE ONLINE. STUDIU DE CAZ: CREAREA UNUI TEST ÎN GOOGLE FORMS..... pag. 171**
55. **Prof. VLAD ANA - MARIA** (Școala Gimnazială Filiași, Dolj) – **CONSIDERAȚII GENERALE ASUPRA BENEFICIILOR ȘI PROVOCĂRIILOR ȘCOLII ONLINE PRIN INTERMEDIUL APLICAȚIEI GOOGLE CLASSROOM ..... pag. 175**
56. **Prof. DINU LUCIANA OANA** (Școala Gimnazială Filiași, Dolj) – **CONSIDERAȚII GENERALE ASUPRA BENEFICIILOR ȘI PROVOCĂRIILOR ȘCOLII ONLINE PRIN INTERMEDIUL APLICAȚIEI GOOGLE CLASSROOM ..... pag. 175**
57. **Prof. PĂDEANU MONALISA ELENA** (Școala Profesională Daneți, Dolj)– **COMPETENȚELE CHEIE – UN PACHET TRANSFERABIL ȘI MULTIFUNCȚIONAL DE CUNOȘTINȚE ..... pag. 179**
58. **Prof. RADU ECATERINA** (Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj) – **LECTURA ÎN PANDEMIE.....pag. 182**
59. **Prof. NEAGOE LOREDANA-EMILIA** (Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj) **PREDAREA ÎN ȘCOALA ONLINE-AVANTAJE ȘI DEZAVANTAJE, pag.... 185**

- 
60. **Prof. PERSU DARIUS** (Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj) – **MEDIILE DIGITALE PENTRU ACTIVITĂȚI DE PREDARE – ÎNVĂȚARE – EVALUARE LA DISCIPLINELE SOCIO-UMANE.....** pag. 189
61. **Prof. SANDU DIANA** (Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj) – **PREDAREA ONLINE – MIJLOC DE DEZVOLTARE A COMPETENȚELOR PROFESIONALE .....** pag. 194
62. **Prof. RADU CRISTINA** (Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj) – **EVALUAREA ÎN ONLINE LA DISCIPLINA ISTORIE .....** pag. 198
63. **Prof. ROTARU CRISTINA JANINA** (Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj) – **INSTRUMENTE ONLINE UTILIZATE ÎN PREDAREA-ÎNVĂȚAREA-EVALUAREA MATEMATICII .....** pag. 204
64. **Prof. VĂDEANU GEORGETA** (Liceul Teoretic „Mihai Viteazul”, Băilești, jud. Dolj) – **METODE PENTRU DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR DE BAZĂ ÎN PREDAREA ONLINE .....** pag. 209
65. **Prof. POPA DANIELA MARIA** (Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”, Craiova, jud. Dolj) – **PLATAFORMA GSUITES PENTRU EDUCAȚIE .....** pag. 213
66. **Prof. GAVRILĂ CRISTINA** (Liceul Tehnologic „C-tin Brâncuși”, Craiova, jud. Dolj) – **PLATAFORMA GSUITES PENTRU EDUCAȚIE .....** pag. 213
67. **Prof. AVRAM FLORENȚA** (Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj) – **EVALUAREA ÎN ONLINE LA DISCIPLINA ISTORIE .....** pag. 216

**CONFERINȚA INTERNATIONALĂ "ȘCOALA ÎN ROMÂNIA ȘI ÎN LUME ÎN TIMPUL  
PANDEMIEI DE COVID19. EXEMPLE DE BUNE PRACTICI/THE EDUCATIONAL  
SYSTEM IN ROMANIA AND ABROAD DURING THE PANDEMIC"**

---

2021

**NOTĂ – ÎNTREAGA RESPONSABILITATE PENTRU CORECTITUDINEA MATERIALELOR PUBLICATE  
APARȚINE AUTORILOR!**

---

## **INTERNATIONALIZATION IN TIMES OF COVID**

**Prof. CLAUDIA CACCIA, Prof. ATILIO GALIMBERTI**

**ITIS PIETRO PALEOCAPA, BERGAMO, ITALY**



Openness to Europe and to the world have characterized ITIS PALEOCAPPA for a long time. For several years we have paid special attention to European and international activities with the aim of fortifying a feeling of European citizenship and global awareness throughout the school community', says the Headmaster Imerio Chiappa.

Since 2014 the school has been running Erasmus projects offering both teachers and students the possibility to live unique training experiences through which they can enhance not only language and professional skills, but also autonomy, critical thinking and relationship skills. In a few words they can broaden their minds.

The interruption of school activities on 24<sup>th</sup> February also stopped the planned mobility for teachers and staff members (Erasmus KA101) which should have continued and ended in spring and

summer. Only a few of them had already attended training courses in Germany, Ireland, Spain and Greece and visited excellent schools in Finland. One of these experiences in Athens resulted in a new partnership for adults (Erasmus KA204; CO.NO.CO – Coping with NO mobility during the Coronavirus times), planned and submitted in April during the lockdown phase. ‘The objective of this collaboration with the Association of Erasmus Coordinators based in Cyprus is the collection of practices from the partner countries and beyond, on how the European employees-employers, educators-students, parents-grandparents, including people with disabilities, were coping with staying at home and also highlighting original, typical approaches that proved to be efficient and helped people’s productivity and creativity’ explains the project coordinator, Mrs Claudia Caccia.

To further encourage a spirit of internationalization ITIS PALEOCAPA had been assigned a language assistant from the UK in October 2019. Even during the lockdown months this young assistant continued co-teaching online activities with teachers of English and technical subjects. On 7<sup>th</sup> March the school was also expected to welcome a STEM area teacher from Utah State University who would have supported CLIL teachers. ‘This project organized by a network of four Italian schools, the University of Bergamo and Utah State University of Logan was postponed because of the pandemic emergency. In these days – one year after the start of the health emergency - we are planning remote co-teaching activities with the American professors from Utah State University’ says Mr Attilio Galimberti, the teacher in charge of the project.

The transition from face-to-face lessons to online lessons, despite the initial difficulties, favoured the creativity and planning of some of PALEOCAPA’s language teachers who managed to involve overseas students through online projects with their classes.

The first project, called #Stayathome, involved about ten classes of the school. The students, through a special educational video tool (Flipgrid), recorded some video messages in which they described the activities carried out during the quarantine with the purpose of spreading the importance of the need to stay at home. The discussion forum was joined by students from Pascak Valley High School, New Jersey, who in turn shared their experiences (both in English and Italian).

The second project was an online language challenge during the Easter holidays. Thanks to the free Cambridge Assessment English ‘Quiz Your English’ app about 150 students from ITIS PALEOCAPA challenged English learners all over the world in a competition where linguistic-communicative skills were assessed according to the levels provided by the Common European Framework of Reference for Languages.

During the pandemic months, a third project was done with some students and their families to help them alleviate their isolation and face this serious outbreak by devoting their extended time to learning how to cook a family dish. Working according to the Project Based Learning methodology, students planned objectives, steps, and tasks autonomously. They chose a topic related to food, the tools they had to use, and the ways to show their final product. They also had an audience already available: the American students from New Jersey. The class was divided into five groups. Each group worked from a distance online to prepare the recipe for their favorite dish. With the help of their family members, the students chose their favorite or most popular recipe in their family, wrote down the ingredients, learned how to prepare this dish by watching somebody else in the family when they were preparing it, wrote a script for the video mainly in English, and then recorded the video showing their preparation of this dish in English or in Italian. As some students come from other European countries or other continents, some parts of the videos were also recorded in Albanian, Arabic, Romanian, Spanish, and even in the local dialect. Appropriate subtitles, usually in English or in Italian if the person spoke English or another language, were added. Even for this project the tool students used to record and upload the videos was Flipgrid. As an extension of this project, which can be seen here <https://dfaw.000webhostapp.com/>, a class blog was created by the students to show how they prepared their dishes.

A further project was carried out in collaboration with the University of Melbourne. A group of 41 Australian students attending different courses – all with Italian exams in their curriculum – were matched with PALEOCAPA students from the fourth class (age 17/18). Throughout the month of May the students exchanged video messages in the two languages asynchronously using the Flipgrid tool. In these short video-messages they dealt with different aspects of daily life, culture and stereotypes about their own country. The experience ended with an online synchronous meeting where the students from Bergamo and from Melbourne were divided into groups and could chat freely and get to know each other.

[bergamomelb2020](#)

Flipgrid

Log out



## Il futuro

May 28, 2020

4 Topics ▲



**La cucina e lo studio delle lingue**

May 21, 2020

86 Videos



**Approfondimento - settimana 2**

May 12, 2020

85 Videos



**Presentazioni - settimana 1**

Apr 29, 2020

85 Videos



'The linguistic experiences between students from different countries' comment Claudia Caccia and Attilio Galimberti 'represent an added value not only for language learning, but also for social skills. The students involved in these activities always work seriously, respect deadlines, produce meaningful messages, especially in situation of discomfort, disorientation and great suffering as the one we were all experiencing in Bergamo last spring'.

**PROIECTUL DE PARTENERIAT STRATEGIC ERASMUS+: Educational  
Infographics for STEAM**

**Prof. FLORESCU DANIELA, Prof. RADU CRISTINA**

**Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj**

**Durata proiectului** 36 luni (1.09.2019 – 31.08.2022)

**Numărul de referință al proiectului:** 2019-1-PL01-KA201-064984

**Organizații participante:**

**Coordonator:** Zespol Szkol Kształcenia Ustawicznego w Krośnie -Polonia

**Partener 2** I.T.I.S. „Panella -Vallauri”-Italia

**Partener 3** V.E.M. srls-Italia

**Partener 4** Kypriaki Matematiki Etaireia-Cipru

**Partener 5** DOUKA EKPAIDBTIRIA AE- PALLADION LYKEYON- Grecia

**Partener 6** SOU Gimnazija Koco Racin-Macedonia

**Partener 7** ASSOCIAÇÃO TERRAS LUSAS-MOVIMENTOS EUROPEUS-Portugalia

**Partener 8** Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”-România

**Partener 9** Instituto de Ejector Secundaria Mediterráneo de Cartagena-Spania

**\*Descrierea proiectului**

În calitate de profesori, trebuie să fim conștienți de schimbările și nevoile elevilor de astăzi. Am observat că aceste generații de elevi au tulburări de atenție, deoarece se nasc cu tehnologia. Acestea sunt utilizate pentru a ajunge la informații dintr-un singur click pe telefoane, tablete și calculatoare. Aflându-se în sala de clasă și fiind învățați în mod tradițional, cu manuale vechi, arată că sistemul educațional nu este eficient. Conform modelelor inovatoare de învățare și nevoilor elevilor, acest proiect intenționează să dezvolte materiale vizuale care vor ajuta elevii să înțeleagă subiectele provocatoare din manualele lor.

**\*Obiective**

- O.1. crearea de metode de predare prin diferite abordări inovatoare;
- O.2. implicarea elevilor în activități care să încurajeze interesul lor pentru STEAM;

- O.3.creșterea nivelului de cunoștințe în competențele-cheie;
- O.4. oferirea de oportunități excelente de învățare "hands-on", la indemnă pentru fiecare student;
- O.5. promovarea internaționalizării și a valorilor europene;

#### **\*Numărul și profilul participanților**

Fiecare dintre organizațiile partenere din acest parteneriat are experiență în domeniul predării și educației și vor contribui în mare măsură la realizarea propunerii. Există un număr de aproximativ 30 de persoane cheie care vor fi incluse în activitatea profesională, formarea profesională, activități cu elevii, punerea în aplicare și diseminarea.

#### **\*Activități**

1. selecția personalului implicat în proiect, asigurarea calității, controlul bugetar și gestionarea timpului, gestionarea riscurilor, achiziții, rapoarte financiare, arhivare, raportarea către Agenția Națională și Comisia Europeană
2. rezultatele intelectuale: baza de date a subiectelor și domeniilor actuale pe care elevii le găsesc dificile și provocatoare precum matematică, biologie, chimie, tehnologie, fizică, infografică educațională pentru STEAM - un set de instrumente și o broșură pe o platformă, un ghid și dezvoltarea unui curs structurat pentru modul de utilizare al Toolkit-ului precum și a broșurii.
3. un schimb de experiență între elevi pe termen scurt (România)
4. trei evenimente de multiplicare (1 în Italia, 1 în Cipru și 1 în Portugalia)
5. trei reuniuni transnaționale de proiect (Spania, Italia și Cipru)
6. activități de diseminare (în cadrul institutiilor implicate în proiect, în alte institutii, evenimente publice și cu acoperire mass-media, publicații și evenimente științifice, materiale grafice și diseminare online).

#### **\*Metodologia**

1. crearea unei rețele de comunicare, îmbunătățiri organizatorice, activități informative, selectarea și pregătirea participanților, norme specifice și reglementări financiare.

2. analiza rezultatelor obținute în toate școlile partenere care ne vor îndruma spre dezvoltarea rezultatelor intelectuale, bazate pe inovare și schimburi de bune practici; procesul va fi evaluat și redirecționat în cadrul reuniunilor transnaționale ale proiectului.
3. etapa următoare de "follow up" cu evenimente multiplicatoare și activități directe cu grupurile țintă: elevi, profesori, formatori, manageri școlari, factori de decizie și factori de decizie politică, reprezentanți ai instituțiilor publice, inclusiv ONG-uri.
4. faza de diseminare cu activități definite anterior într-un plan de diseminare
5. finalizarea proiectului cu stabilirea sarcinilor specifice fiecărui partener în dezvoltarea durabilă perioada, consolidarea parteneriatului și invitarea de noi parteneri; planificarea activităților suplimentare.

#### \* Rezultate

Principalele rezultate ale proiectului sunt cele deja menționate ca realizări intelectuale, alte sunt:

1. la nivel instituțional/organizațional: elaborarea de strategii inovatoare pentru punerea în aplicare a acestei metode în programele de învățământ bazate pe rezultatele intelectuale și pe experiența și expertiza dobândită prin proiect;
2. activități cu beneficiarii: implementarea metodologiei dezvoltate prin acest proiect în cel puțin 20 de școli din toate țările participante, cu cel puțin 1000 de elevi, 100 de profesori și 100 de părinți și membrii familiilor participante;
3. la nivel inter-instituțional: Parteneriate cu școli și instituții similare pentru a utiliza infografica educațională pentru STEAM și Instrucțiunile.

#### \*Impact

1. *impactul asupra participanților*: Sensibilizarea sporită cu privire la importanța competențelor-cheie; cunoștințe de utilizare și învățare din conținutul vizual, îmbunătățirea metodologică a învățării și a predării precum și a abordării pedagogice;
2. *impactul asupra organizațiilor participante*: Resurse sporite pentru utilizarea metodelor inovatoare, oportunități de dezvoltare profesională și internaționalizare.
3. *impactul asupra grupurilor țintă*: creșterea nivelului de cunoștințe în ceea ce privește competențele cheie și rezultate mai bune în ceea ce privește Testele PISA și învățarea prin abordarea inovatoare.

\*Beneficiile potențiale pe termen lung

1. Deschiderea catre STEAM în școli și în comunitate.
2. Implementarea metodologiei infografice educaționale în activități curriculare și extra-curriculare.
3. Elevii vor fi mai pregătiți pentru profesiile din secolul 21.
4. Noi parteneriate și proiecte pentru a spori în continuare rezultatele acestui proiect.

## **ERASMUS+ “CONOCO Coping with NO mobility during Corona Virus Times: Learning from each other**

***Prof. ROŞU SIMONA MARIANA, Prof. AVRAM FLORENTĂ***

**Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj**

Proiectul „CONOCO Coping with NO mobility during Corona Virus Times: Learning from each other” este finanțat de Comisia Europeană în cadrul Erasmus + KA2. Durata este de 20 de luni, din octombrie 2020 până în mai 2022. Parteneri în proiectul coordonat de Asociația Europeană a coordonatorilor Erasmus sunt următoarele organizații: Volkshochschule Schlobenhausen EV, din Germania, Universitatea Aegean, din Grecia, Liceul Teoretic "Tudor Arghezi", din Craiova, Romania, Asociația Ada, din Italia, ITIS P. Paleocapa, Italia și Universitatea Petrol si Gaze Ploiești, Romania.

Din 2020 ne confruntăm cu pandemia de Covid-19. Aceasta a obligat multe guverne din Europa să ia măsuri extreme de blocare pe care nimeni nu și le imaginase vreodată. Drept urmare, milioane de europeni au fost obligați să rămână acasă pentru o perioadă lungă de timp. Această nouă realitate i-a



găsit pe cei mai mulți, nepregătiți să-și adapteze obiceiurile de lucru, de călătorie, de producție, de creare, de învățare, de predare și viață și să fie la fel de productivi și eficienți în timp ce stau acasă.

Proiectul CONOCO își propune să colecteze practici din țările partenere și nu numai, despre

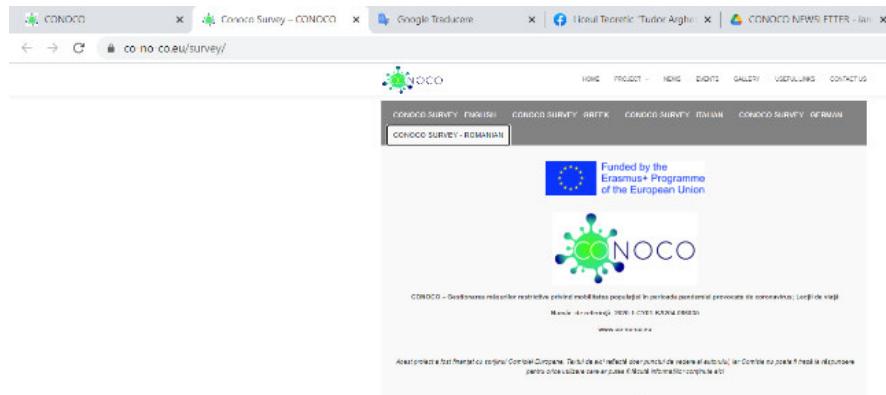
modul în care angajații europeni, angajatorii, educatorii, studenții, părinții, bunicii, elevii, inclusiv persoanele cu dizabilități, au făcut față acestor restricții din timpul stării de urgență. De asemenea, caută abordări originale, atipice, care s-au dovedit a fi eficiente și au ajutat la productivitatea și creativitatea oamenilor.

Acest proiect nu va produce rezultate intelectuale, deoarece scopul său este să strângă mărturii și să colecteze bune practici cu privire la situația prin care toți am trecut. Prin urmare, sunt așteptate următoarele rezultate:

1. O carte electronică cuprinzătoare, cu o colecție de bune practici despre modul în care oamenii din categoriile menționate mai sus au făcut față măsurilor restrictive impuse în timpul stării de urgență impuse de pandemia de Covid-19.

2. Realizarea mărturiilor video, în care persoanele care aparțin categoriilor menționate mai sus își împărtășesc experiențele personale / punctele de vedere cu privire la gestionarea stării de urgență. Proiectul a atins deja o cotă maximă de interes, deoarece multe organizații au devenit parteneri asociați. Proiectul a început să elaboreze un proiect asociat, incluzând parteneri actuali asociați, din țările partenere și nu numai, care sunt implicați în proiect.

Prima întâlnire online a avut loc pe 5 octombrie 2020, având un rol important în lansarea proiectului și în cunoașterea partenerilor noștri. A fost o întâlnire foarte constructivă, în care toți partenerii s-au prezentat și au avut o discuție importantă cu privire la implementarea proiectului, la următorii pași care trebuie urmați și la atenuarea oricăror preocupări și îndoieri care ar putea apărea în timpul proiectului. Între timp, s-a lansat site-ul proiectului, s-au pregătit chestionarele, apoi s-au tradus în limbile țărilor partenere, acum fiind disponibile on-line la adresa <https://co-no-co.eu/survey/> mai multe chestionare, destinate acelor grupuri țintă din care fac parte respondenții: părinte, angajat, patron, profesor.



**PROIECTUL DE PARTENERIAT STRATEGIC ERASMUS+**

**„BREAKING STEREOTYPES”**

*Prof. VANCEA GEORGETA*

**Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj**

Liceul Teoretic „Tudor Arghezi” implementează în parteneriat cu alte cinci școli din Olanda, Danemarca, Finlanda, Italia și Slovenia proiectul de parteneriat strategic „Breaking Stereotypes”, 2019-1-FI01-KA229-060711\_5, perioadă de implementare 01.09.2019-31.08.2022.

Școlile implicate în proiect sunt:

- Joutsan Lukio - Joutsa, FINLANDA- coordonator
- Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, Romania
- Helinium- Hellevoetsluis, OLANDA
- Kerteminde 10.Klasse- Munkebo, DANEMARCA
- The Upper-Secondary School of Electrical and Computer Engineering and Technical Gymnasium - Ljubljana, SLOVENIA
- IIS Cassata Gattapone - Gubbio, ITALIA

Proiectul își propune să dezvolte și să promoveze toleranța, non-discriminarea și egalitatea de șanse, interculturalitatea. Grupul țintă este format din elevi cu vârstă între 15-17 ani.

BreKS project has 6 partners and contact teachers have been working together in previous KA2 projects, but not all together. Contact persons have several years' experience of international cooperation and KA2 projects and this benefits greatly our project. Our schools are located around Europe: Finland in the North, Italy in the South, Denmark and Netherlands in the West and Slovenia and Romania in the East. Our schools differ in size and character, as we have one 10th class, vocational schools and high schools participating in this project. Some schools have very multicultural students, some not. These kinds of backgrounds will offer us a tremendous opportunity to compare our cultural habits and gain more information of each other. Each of our partners has a very skilled and motivated team of teachers who are enthusiastic about the project. The need for this project raises from the fact that populistic parties around Europe have been gaining more and more votes and this might lead to a narrow-minded nationalism. Our project wants to make students think and explore the most meaningful aspects of their culture, to teach them to others during mobilities and this way as the amount of real information of our cultures increases the stereotypes and wrong information decreases. Students are

the active members of the project, as they explore what topics are the most important for them about their own culture. During the project students become more conscious about their own culture, learning at the same time real facts about other cultures and this will give us the possibility to compare our cultures during mobilities and enhance the mutual understanding and tolerance which we need on European level. Our project defines „culture” in a broad way, we have chosen four themes, of which all groups will prepare a teaching lesson for others. Themes food, history, nature and sports/dance are kind of building blocks of each country’s culture. These themes possess several facts and angles, but we want to explore what nowadays’ young people think to be the most meaningful ones. All of these themes have shaped over the years both our national and our personal identities. In BreKS there will be 4 mobilities with 7 students and 2 teachers from each school. Students are aged 15-18. In the first year C2 Slovenia, theme history and C3 Romania, theme sport/dance. In the second year C5 Italy, theme food and C6 Finland, theme nature. In addition we shall have one training for teachers in the first year in C1 Denmark and the second one next year in C4 Netherlands. Planning happens with students in virtual meetings VM1 and VM3 before the mobilities. For teachers we have a specific task. In each school there is a certain culture or atmosphere, and this is what we want our teachers to monitor, explore and to make a developmental plan for their school. School culture is about the facts that students take into consideration during different decisions, how students can influence school practices, the events for enhancing group coherence, the breaks and timetables at school etc. Teachers monitor and observe the school cultures in each of our schools and they have the opportunity to compare their thoughts and ideas in the teachers’ training meetings. Evaluation happens in virtual meetings VM2 and VM4 with students in each Spring and the final Call. As we have expertise among our teachers about Twinspace, we use this platform in our virtual meetings. Sharing responsibilities is important in a project. Each team writes a report after their activity, each participant fills up a feedback questionnaire and evaluations are dealt with in teachers’ meetings during each of our activities. This way we are able to develop our project and solve quickly any problem we might have. We store our results and good practices on Twinspace as well as on the project’s homepage, which are open for public. Our plan is to disseminate our results through web in eTwinning, Instagram and live, as with presentations and posters. All partners are ready to continue collaborating with each others after this Project and use the good practices made by teachers in their school-culture task. Long-term benefits of our Project will be seen as the atmosphere at our schools enhances which will influence the motivation and enthusiasm of the students.

So far, due to the Coronavirus pandemic, we managed to organize only the first teacher training session in Denmark in November 2019, the first two mobilities with students, in Slovenia, in February 2020 and in Romania, at the beginning of March 2020. For the time being all mobilities have been suspended, and we hope that things will return to some kind of normality in the next school year.

The coordinators, the Finnish partner organized an online event in December 2020, „Christmas song event”, in which students from all the participant countries had the opportunity to greet each other and share traditional Christmas carols and traditions.

**Proiectul de parteneriat strategic Erasmus+**

**„SOCIAL VALUES STEM FROM EUROPEAN HERITAGE”**

***Prof. ANCA BĂRBULESCU***

**Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj**

Liceul Teoretic *Tudor Arghezi* implementează în parteneriat cu alte cinci școli din Portugalia, Polonia, Ungaria, Italia și Turcia proiectul de parteneriat strategic „Social Values STEM from European Heritage”, 2019-1-RO01-KA229-063117\_1, perioadă de implementare 01.09.2019-31.08.2022.

Școlile implicate în proiect sunt:

- Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, Romania - **coordonator**
- Budapesti Gépészeti Szakképzési Centrum Eötvös Loránd Szakgimnáziuma és Szakközépiskolája, Budapest, Ungaria
- Istituto d' Istruzione Superiore “G.Boccardi”, Termoli, Italia
- Colégio Casa Mãe, Paredes, Portugalia
- Zespół Szkół Ogólnokształcących 5 IV Liceum Ogólnokształcące z Oddziałami Mistrzostwa Sportowego im. Marynarzy WOP, Gdańsk, Polonia
- Nezihe Derya Baltali Bilim ve Sanat Merkezi, Denizli, Turcia

Proiectul își propune să sprijine elevii în dobândirea și dezvoltarea unor competențe de bază (STEM, EN, sociale, abilități interculturale și civice, TIC), să îi motiveze să protejeze și să păstreze intact patrimoniul tangibil, comun, european.

Finanțat din fonduri U.E. prin programul Erasmus+, proiectul nostru se află în al doilea an de implementare și este structurat în trei module de formare care au ca scop descoperirea importanței disciplinelor STEM în crearea patrimoniului european tangibil, fiecare modul axându-se pe un subiect:

Modulul 1 - Rolul matematicii în crearea componentelor patrimoniului tangibil. Impactul lor socio-economic;

Modulul 2 - Tehnologia și ingineria, impactul social și economic în crearea componentelor patrimoniului tangibil;

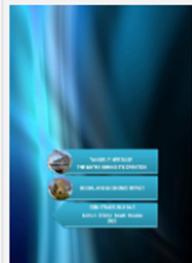
Modulul 3 - Rolul științelor în crearea componentelor patrimoniului tangibil, impactul lor socio-economic.

Proiectul este activ și pe etwinning <https://live.etwinning.net/projects/project/198359> și se adresează grupei de vîrstă 15-18 ani. Toate materialele/rezultatele realizate/obținute până la acest moment sunt încarcate pe twinspace-ul platformei etwinning și sunt redactate în limba engleză.

Fiecare modul se structurează în trei părți: o parte teoretică/științifică, o parte lingvistică (limba engleză) și o parte aplicativă care include patru sarcini de lucru. Până la acest moment a fost parcurs integral primul modul și este în lucru suportul științific și lingvistic pentru modulul al doilea.

Suportul de curs aferent modulului I a fost publicat online în Sala de Lectură a Bibliotecii Digitale, Editura *Sfântul Ierarh Nicolae*, fiind disponibil gratuit pentru lectură și descărcare în format PDF, la adresa: <http://lectura.bibliotecadigitala.ro/?p=4411>.

**Tangible Heritage.The Maths Behind Its Creation, coordonatori: Anca Gabriela Bărbulescu, Maria Cristina Rotaru, Paula Loureiro, Katalin Nagy, Beata Walas, Laura Ersilia Moccia, Münire Alagöz**



This paperwork has been made with the contribution of a team of teachers from the six schools involved in the Erasmus+ School Exchange Partnership "Social Values STEM from European Heritage", project no. 2019-1-RO01-KA229-063117.

Lecturați gratuit *Tangible Heritage. The Maths Behind Its Creation*, coordonatori: Anca Gabriela Bărbulescu, Maria Cristina Rotaru, Paula Loureiro, Katalin Nagy, Beata Walas, Laura Ersilia Moccia, Münire Alagöz

Lucrarea poate fi citită online doar în Libraria Scriitorilor ([www.librariascriitorilor.ro](http://www.librariascriitorilor.ro)).

ISBN 978-606-30-3104-5

În cele ce urmează este prezentată o secvență de sarcină de lucru parcursă în primul modul de formare de către elevii din grupul țintă.

**The sequence of the lesson:**

Search on Internet the real values for x (the length) and y (the height) of Luis I Bridge from city of Porto (Portugal). [https://en.wikipedia.org/wiki/Dom\\_Lu%C3%A3o\\_Bridge](https://en.wikipedia.org/wiki/Dom_Lu%C3%A3o_Bridge)

Write down these values and use its in the following tasks.

Height (m)	Lower deck leight (m)	Upper deck leight (road) (m)



**TASK 1:** Identify the function equation shown by the curve of the bridge just looking at the picture of the bridge. Using the given values of the bridge, calculate the constant  $a$  from the curve mathematics equation. Is this value positive or negative?  $a>0?$  or  $a<0?$

**TASK 2:** Calculate the top of the bridge coordinates choosing the best position for point 0 of the coordinates. Draw the graph illustrating the distance between 0 point and the top of the arch and the distance between 0 point and the point where the graph intersects with the x axis.

$$V (x=-b/2a; y=-D/4a)$$

**TASK 3:** A car goes over the bridge accelerating its motion. Write the equation of motion and connect it with the second degree function  $f(x)=ax^2+bx+c$  (1) identifying the particular correspondence between the constant values from second degree function and the law of the straight line of accelerated motion.  $x=x_0+v_0t+at^2/2$  (2)

**Bibliografie:**

\*\*\*“*Tangible Heritage. The Maths Behind its Creation. Social & Economic Impact*”, handbook realizat în echipă multinațională disponibil gratuit la adresa: <http://lectura.bibliotecadigitala.ro/?p=4411>

**REZUMAT:**

Liceul Teoretic „Tudor Arghezi” implementează în parteneriat cu alte cinci școli din Portugalia, Polonia, Ungaria, Italia și Turcia proiectul de parteneriat strategic “Social Values STEM from European Heritage”, 2019-1-RO01-KA229-063117, perioadă de implementare 01.09.2019-31.08.2022.

Proiectul își propune să sprijine elevii în dobândirea și dezvoltarea unor competențe de bază (STEM, EN, sociale, abilități interculturale și civice, TIC), să îi motiveze să protejeze și să păstreze intact patrimoniul tangibil, comun, european.

Finanțat din fonduri U.E. prin programul Erasmus+, proiectul nostru se află în al doilea an de implementare și este structurat în trei module de formare care au ca scop descoperirea importanței disciplinelor STEM în crearea patrimoniului european tangibil, fiecare modul axându-se pe un subiect: Modulul 1 - Rolul matematicii în crearea patrimoniului tangibil. Impactul lor socio-economic; Modulul 2- Tehnologia și ingineria, impactul socio- economic în crearea patrimoniului tangibil; Modulul 3- Rolul științelor în crearea patrimoniului tangibil, impactul lor socio-economic.

Proiectul este activ și pe etwinning <https://live.etwinning.net/projects/project/198359> și se adresează grupei de vîrstă 15-18 ani. Toate materialele/rezultatele realizate/obținute până la acest moment sunt încarcate pe twinspace-ul platformei etwinning și sunt redactate în limba engleză.

Fiecare modul se structurează în trei părți: o parte teoretică/științifică, o parte lingvistică (limba engleză) și o parte aplicativă care include patru sarcini de lucru. Până la acest moment a fost parcurs integral primul modul și este în lucru suportul științific și lingvistic pentru modulul al doilea.

Suportul de curs aferent modulului I a fost publicat online în Sala de Lectură a Bibliotecii Digitale, Editura Sfântul Ierarh Nicolae, fiind disponibil gratuit pentru lectură și descărcare în format PDF, la adresa: <http://lectura.bibliotecadigitala.ro/?p=4411>, ca exemplu de bune practici.

**ABSTRACT:**

In partnership with five other schools from Portugal, Poland, Hungary, Italy and Turkey „Tudor Arghezi” Theoretical High School implements the strategic partnership project „Social Values STEM from European Heritage”, 2019-1-RO01-KA229-063117, the implementation period being September, 1st, 2019 – August, 31st, 2022.

The project aims at supporting students in acquiring and developing basic skills (STEM, EN, social, intercultural and civic skills, ICT) as a means to motivate them to protect and preserve our common tangible European heritage.

Funded from U.E. funds through the Erasmus + program, our project is in its second year of implementation and it is structured in three training modules. The aim is to discover the disciplinary importance of STEM in creating the tangible European heritage, each module focusing on one topic:  
Module 1 - The role of mathematics in creating tangible heritage. Socio-economic impact;  
Module 2- Technology and engineering, socio-economic impact in creating the tangible heritage;  
Module 3- The role of sciences in creating the tangible heritage, socio-economic impact.

The project is also active on e-twinning <https://live.etwinning.net/projects/project/198359> and it targets students aged 15-18. All materials / results achieved / obtained so far are uploaded on the twinspace of the etwinning platform and are written in English.

Each module is structured in three parts: a theoretical/scientific part, a linguistic part (English) and an application part that includes four tasks. So far, the first module has been completed in its entirety and scientific and linguistic support for the second module is underway.

The course support related to module I was published online in the Digital Library, of „Sfântul Ierarh Nicolae” Publishing House, being available for reading and downloading in PDF format for free, following the address: <http://lectura.bibliotecadigitala.ro/?p=4411>, as an example of good practice.

## **TALCIOCUL CU NOUTĂȚI**

**Prof. NICOLAE WEISZ**

**Colegiul Național „Mihai Eminescu”, Baia Mare**

În 2014 organizam la Baia Mare cu o echipă plină de încredere și de emoții, prima ediție a festivalului **ACTING de Teatru Contemporan pentru Tineret**. Încă de la această primă ediție, el a avut drept partener principal o școală de teatru: Facultatea de Teatru și Film din Cluj Napoca. (Celor interesați de acest gen de festivaluri le stăm la dispoziție cu drag.) În cele din urmă, în prezența intervenție, nu va fi vorba de ACTING decât tangențial.

A venit peste noi pandemia. Repetițiile, reprezentațiile, drumul la Baia Mare, cazarea la internat, cantina, rolul de spectator în sală, scena, culisele, cabinele presupun apropiere fizică și momentan aceste lucruri ne sunt interzise pe bună dreptate. Prin urmare, singura soluție de a nu pune festivalul la naftalină era – lucru la îndemână – zona online. Am asistat în timpul ce a trecut la încercări diverse de a aplica respirație gură la gură dorinței publicului de a nu se despărți de spectacolul de teatru: spectacole de teatru filmate în ultimii ani cu mijloace de cele mai multe ori destul de sfionate din punct de vedere tehnic și prezentate nouă pe aceeași cale online. Am văzut astfel spectacole menite doar scenei și publicului din sala de teatru, nicidcum filmului de televiziune. A lipsit și încă lipsește spectacolul conceput pentru vremuri pandemice.

Noi ne-am gândit să propunem trupelor interesate de festivalul nostru un gen prea puțin (spre deloc) cunoscut în România și deci cu priză zero la marele public: **foto-romanul** sau **romanul-foto** (denumirea nu e clară în limba română). În engleză sunt folosiți termenii de **photo story**, **photovella**, **photonovel**, **photo-roman** (dar trebuie să precizăm că spațiul anglo-saxon nu e prea sensibil la acest gen, existând totuși câteva excepții notabile), în franceză **roman-photo** sau **photo-roman**, în italiană **fotoromanzo** sau **romanzo fotografico**.

Romanul-foto s-a născut în 1947, în Italia, inventarea sa fiind atribuită fraților Domenico și Alceo Del Luca, editori de și specialiști în romane siropoase și benzi desenate (așa-zisele „fumetti”: adrenalină cât cuprinde, acțiune, bărbați chipeși și cutezători, domnițe măndre-n toate cele). Publicul-țintă erau femeile – private mai bine de șase ani de război de soț, logodnici, iubiți, amanți, frați, tați sau fii – predispuse la melancolie, la romantisme și romanțiozități, la melodrame și la simțire subțire.

În cazul romanului-foto vorbim de o **încrucișare a filmului cu benzile desenate și literatura**, pentru care am găsit și denumirea de *fotoliteratură* (am citat și o formulare a lui Philippe Sohet, profesor la Departamentul pentru Comunicare socială și publică a Universității Québec, Montréal: „[...] romanul-foto se inspiră din cinema, împrumutând toposul sentimental al fericirii individuale vehiculat de producțiile americane ale vremii și tehniciile de decupaj și de prezentare ale benzilor desenate”).

Imaginați-vă o poveste de tip benzi desenate, în care personajele sunt „jucate” – prin fotografii sau fotograme – de oameni vii. „Vocea din off” (povestitorul, cum i se zice în buna noastră tradiție) este de multe ori o subtitrare, iar „dialogurile” se regăsesc îndeobște în texte expuse în bule (numite și filactere) în dreptul gurii personajelor. Poveștile erau udate generos cu apă de roze, având subiecte comparabile cu cele ale telenovelelor din zilele noastre. Succes garantat! Să notăm că primele reviste ce propuneau foto-romane (*Bolero Film, Grand-Hôtel, Charme* în Italia, *Nous Deux, Intimité, Rêves, Confidences* în Franța) se vindeau în milioane de exemplare pe săptămână. Staruri care au făcut epocă în cinematografie și-au făcut adesea mâna (și chipul) în aceste reviste: Sofia Loren (la 16 ani!), Gina Lollobrigida, Ornella Mutti...

Genul a prins aripi: în anii 1960, un francez din trei ajunge să fie cititor de romane-foto. A urmat o perioadă de declin în anii 1970 și o revenire în forță în anii 1980-1990, în genuri oarecum inedite: polițist, SF, fantastic, oniric, spionaj, western, erotic, trecându-se cu grație de la roz la negru... Au rodit și romanele-foto **ilustrând opere literare** deja existente. Poezia, artele abstracte, experiențele narative și estetice diverse, parodia, absurdul au dat un suflu nou romanului-foto. Disprețul evident al instituțiilor universitare și al marii mase a intelectualilor începe să se estompeze, odată cu trecerea la arta numerică, la digitalizare, în anii 2000, la rafinarea subiectelor, la încercările de a cucerii teritoriul altădată de neimaginat, la ducerea în uitare a „literaturii de gară”. Culmea este (poate că totuși nu e culmea!) că au început să fie revizitate și vechile forme. S-au scris și s-au publicat cărți care vizează genul în discuție (am descoperit 13; din păcate, nu le și deținem; absolut nimic în limba română!). Timp de câteva luni în 2017-2018, la Marseille, a existat o expoziție la Muzeul Civilizațiilor Europene și Mediteraneene – puteți să faceți o vizită virtuală prin acest superb „lăcaș de cultură și civilizație” dedicată romanului-foto (vezi mai jos)!

Cel mai important lucru din punctul nostru de vedere subiectiv, *pro domo*, este că au apărut în ultimii ani **narațiuni fotografice filmate** (alt gen de paraliteratură, apropiat de cinematografie; cineva vorbea chiar de paraliteratura paraliteraturii), tip de scurt metraje (în ceea ce urmează, vă vom semnala

câteva). De aici ne-a venit ideea să propunem trupelor de teatru licean din țară (de a căror existență aveam cunoștință) să creeze un foto-roman, o foto-poveste filmată.

Trebuia să țină cont de următoarele:

- A nu se depăși durata de **5 minute/produs finit**;
- Fotografiile pot îmbrăca orice formă (culoare, efecte, ritm...);
- Subiectele pot fi inventate, pot ilustra opere literare existente, pot avea ca punct de pornire orice text, cu condiția ca acesta să fie numit în sinopsisul pe care urmează să ne fie trimis odată cu fișa de înscriere;
- Se poate recurge la comentarii scrise (subtitrare, filactere) sau rostite (neapărat de elevii care apar și în fotografiile);
- Foto-povestea poate fi întregită cu muzică, zgomote sau tăcere.

Perioada de desfășurare a festivalului ACTING: **mai 2021**.

Festivalul va beneficia și în acest an de **parteneriatul** direct, concret și amical al facultății clujene de teatru și film.

Vă sugerăm câteva exemple de foto-romane (de căutat pe **youtube**):

1. **Photo roman – Chiaroscuro** (pentru pregnanța fotografiilor, povestea simplă, mister, lipsa cuvântului rostit și a muzicii);
2. **The Stalker (Photo-Roman Short Film)** – (pentru crearea atmosferei ezoterice, aerul „noir” al poveștii și detaliul semnificativ + câteva lucruri de evitat...);
3. **Hardboiled: A Photo Roman** – (pentru subtilul mod de exploatare a umbrelor, pentru mariajul muzică/sunet, pentru calitatea muzicii);
4. **A Photo-Roman by Cole Dempsey** – (pentru aerul moralizator de film american cum se cade, pentru muzica second hand ultranarativă – de ocolit);
5. **Les Nuls – Roman Photo (Avec Gerard Darmon)** – (pentru umorul parodic, pentru estetica simpatică, pentru dialogul savuros);
6. **Roman–photo loin des clichés** (film despre expoziția de la *Muceum* (Marseille) – pentru cunoșătorii de limba franceză);
7. **Color – A Photo Roman** – (pentru fascinanta lume a celor ce nu aud, pentru subtila publicitate făcută ochelarilor (sic!));
8. **ROMAN Foto – Real. Matthias Girbig & Benoit Blanc – Canal Décalé** (pentru umorul defazat, pentru găselnițele „fotografice”, pentru decor);

9. **Shadow (court-métrage/roman-photo)** – (pentru aerul gothic asigurat de story și de muzică, pentru cum poți băga în mințile mai puțin săvârșite idei terifiante, pentru felul în care ultima frază rostită poate anula – involuntar? – toate acestea);
10. **A visitor – Photo-Roman Short Film** – (pentru punerea în pagină a cotidianului repetitiv doar prin imagini cu obiecte, text și muzică);
11. **BLANK CANVAS – Short Film Made With Still Photography** – (pentru felul în care realismul și abstracțiunea își pot da mâna, pentru o definire subiectivă a procesului de creație și o inedită introducere în istoria picturii).

Socotesc (și aici paternitatea ideii sper că îmi aparține) că romanul foto este un mijloc didactic ideal în predarea literaturii și a limbilor străine.

Li se poate cere elevilor (muncă în grup!) să alcătuiască romane foto după opere literare pe care le studiază, sau scene din ele, după idei enunțate de domniile voastre (sau stări, sentimente) și puse în operă de discipoli, dialoguri, reprezentări subiective ale unor teme pe care le socotîți utile, reinterpretarea unor scene din filme prin mijloacele fotografiilor; le puteți solicita elevilor să închipuietă finaluri ale unor povești cunoscute sau să le propună urmări etc..

Îi veți ajuta pe tineri să-și dezvolte creativitatea, imaginația, să înteleagă mai bine paginile de literatură pe care le citesc, să le treacă prin filtrul personal, să aibă curajul opiniei, să se exprime și altfel decât prin textele rostite sau scrise la ore idei și sentimente. Trebuie îndemnați să vadă multe romane foto (ele nu depășesc decât rar 5 minute), să experimenteze tehnici noi (aici ne cam bat pe umăr!) de operare. Le mai puteți propune să alcătuiască și o arhivă a clasei cu romanele foto pe care le vor realiza. Modalitățile de montare a fotografiilor, găsirea ritmului de derulare potrivit, a muzicilor, a zgomotelor, este un alt domeniu în care pot inova și renova. Ar mai putea să fie vorba de „ilustrarea” de piese muzicale (de preferință a celor fără text) sau de imaginat povestea din spatele unui tablou, „story”-ul din care tabloul să nu fie decât o clipă.

Surprindeți-vă elevii! Veți găsi mai mult ca sigur în rândul lor un ecou neașteptat de pozitiv. Remarci de tipul „În sfârșit, altceva!” vor reveni frecvent.

Subiectul este vast și merită abordat chiar în lucrări de grad.

#### **BIBLIOGRAFIE:**

- Nathalie Marchetti, *Le roman-photo, histoire et détournement d'un art mineur*, in l'Express, 23.12.2017

- Philippe Sohet, *Les ruses du roman-photo contemporain*, in Etudes littéraires 30 (1), 105-115  
<https://doi.org/10.7202/501192ar>
- Wikipedia, *La Paralittérature*
- Wikipedia, *Littérature de gare*
- Wikipedia, *Roman-photo*

## **MEET AND CODE – ÎNVĂȚARE CU ROBOȚI – UN PAS SPRE VIITOR**

*Prof. GRECU DANIELA,*

Liceul „Matei Basarab”, Craiova, jud. Dolj

*Prof. CIUCĂ MIHAELA ALINA*

Școala Gimnazială „Sf. Dumitru”, Craiova, jud. Dolj

Programul „Meet and Code“ are ca scop organizarea de evenimente ce vor familiariza copiii și tinerii cu vârsta între 8 și 24 de ani cu lumea tehnologiei și a programării.

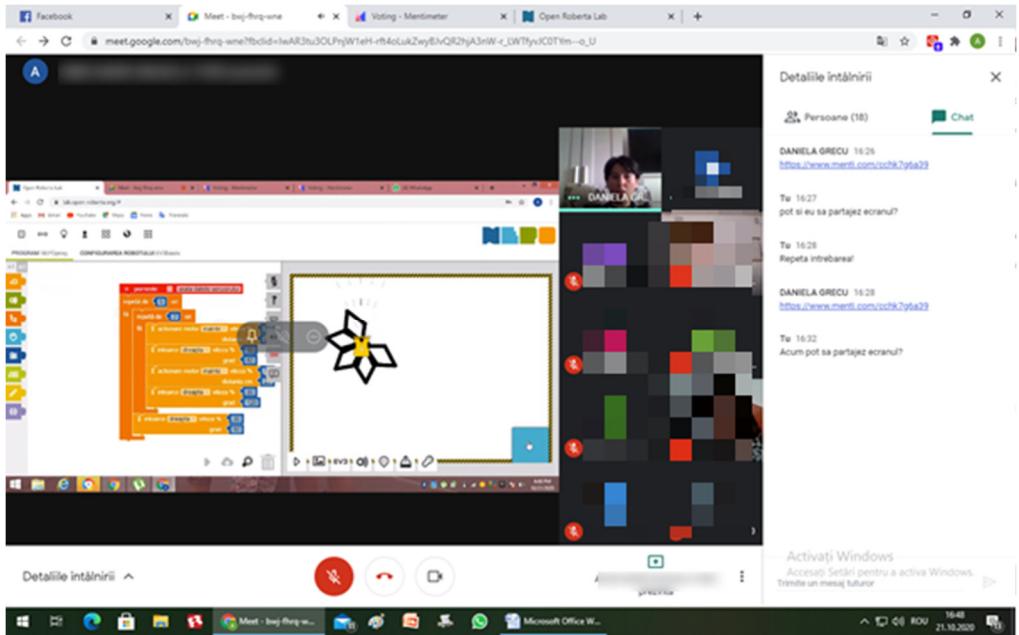
Astfel, trei instituții de învățământ din Craiova, Liceul „Matei Basarab”, Școala Gimnazială „Sf. Dumitru” și Școala Gimnazială „Elena Farago”, aflate sub coordonarea Asociației Andrei au desfășurat activitatea „Învățare cu roboți-un pas spre viitor” (<https://meet-and-code.org/gb/en/event-show/4234>) în cadrul inițiativei Europe Code Week 2020, sprijinită de Comisia Europeană.

Acest eveniment s-a adresat elevilor din clasele primare și gimnaziale din cele trei școli craiovene, și s-a desfășurat exclusiv în mediul online, în perioada 21-22 octombrie 2020.

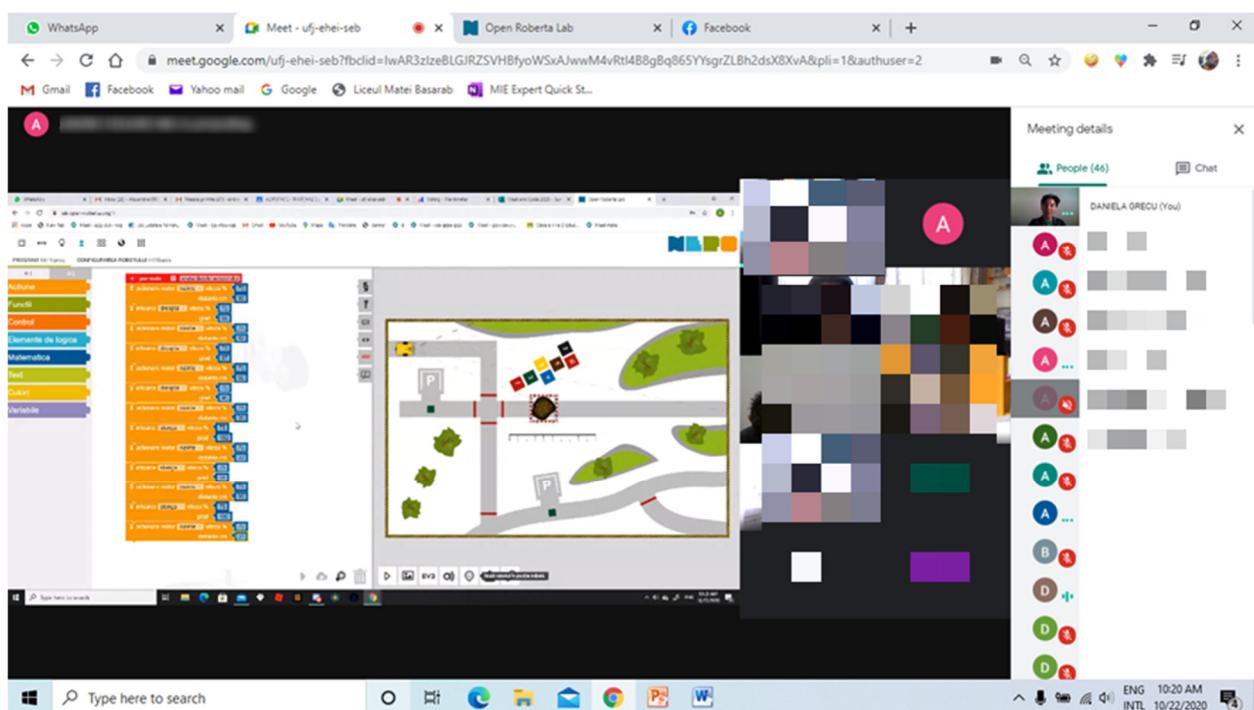
Activitățile evenimentului s-au desfășurat prin intermediul platformei de comunicare Google Meet, de-a lungul a două sesiuni de lucru, participanții primind în timp util link-ul de conectare.

Evenimentul „Învățare cu roboți – un pas spre viitor” se regăsește pe harta <https://codeweek.eu/> accesând link-ul <https://codeweek.eu/view/288892/invatare-cu-roboti-un-pas-spre-viitor> și și-a propus ca prin intermediul roboților inteligenți, în primă fază programăți în modul virtual, să ofere elevilor posibilitatea de a observa modul în care funcționează senzorii și motoarele, se deplasează și execută diferite acțiuni.

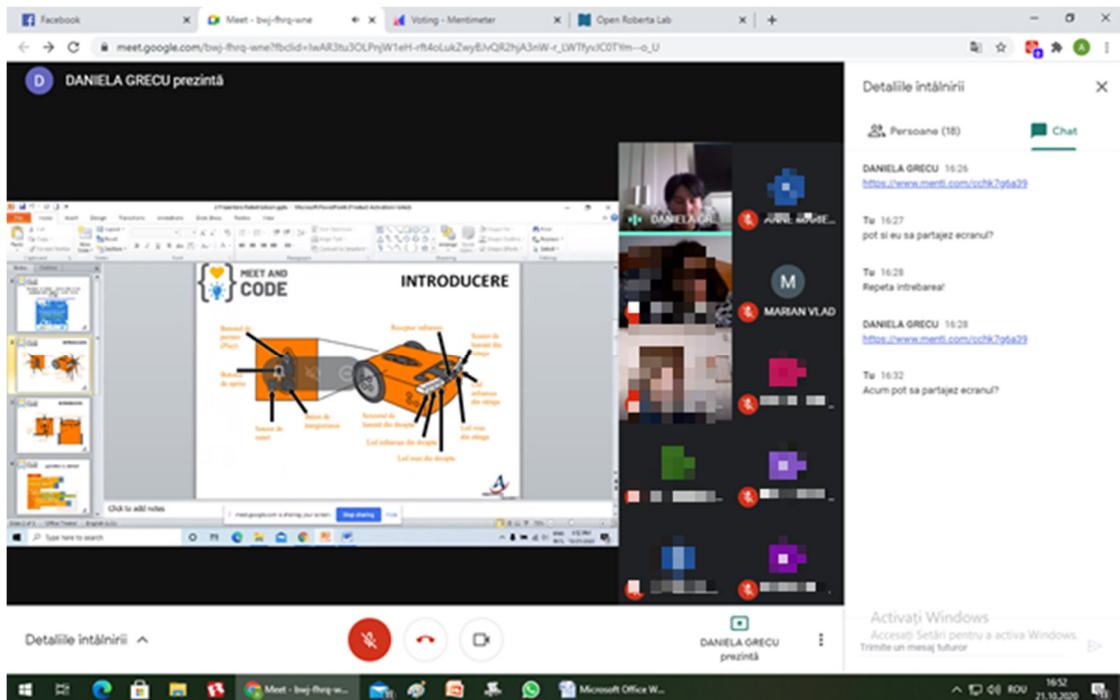




Printre resursele folosite au fost cele accesibile pe platforma <https://lab.open-roberta.org/#> pentru codare și aplicarea unor noțiuni din matematică și fizică însușite de elevi de-a lungul anilor școlari. Metoda de lucru a fost una interactivă ce a presupus atât folosirea unui limbaj de programare, cât și creativitatea elevului. Obiectivul principal al evenimentului l-a reprezentat promovarea roboticii și a programării vizuale în rândul copiilor. Astfel, am luat în calcul schimbările rapide din tehnologie și am adus în fața elevilor roboții și modul în care aceștia se pot programa.



La eveniment au luat parte un număr de aproximativ 60 de elevi aparținând claselor a IV-a, a V-a, a VI-a și a VII-a, alături de cadrele didactice din cele 3 școli



Evenimentul online este finanțat cu ajutorul inițiativei Meet and Code (<https://www.meet-and-code.org/>) susținută la nivel european de compania de software SAP. Meet and Code 2020 este coordonată de Haus des Stiftens gGmbH și rețeaua TechSoup Europe în 35 de țări europene și susține, pentru al 4-lea an consecutiv, evenimente de tehnologie și programare aliniate cu misiunea Europe Code Week.

În România, inițiativa Meet and Code este coordonată de Asociația Techsoup. Din 2010, Asociația Techsoup (<https://www.asociatiatechsoup.ro>) creează și oferă resurse IT și experiențe de învățare a tehnologiei pentru organizații non-profit, tineri și profesori. Asociația Techsoup este câștigătoare a premiului Digital Skills for Education din cadrul European Digital Skills Awards în 2017, competiție organizată de Comisia Europeană.

Scopul **Meet and Code** este de a contribui la o lume în care fiecare Tânăr european are abilitățile digitale necesare pentru a-și modela propriul viitor. Inițiativa a fost co-creată de către compania SAP și Haus des Stiftens gGmbH din München, care coordonează procesul de acordare a granturilor, împreună cu partenerii din cadrul rețelei TechSoup Europe. Meet and Code sprijină inițiativa Comisiei Europene, Europe Code Week, și este aliniată la Obiectivele pentru Dezvoltare Durabilă ale Organizației Națiunilor Unite. Valoarea unui grant este de 300 de euro.

Mai multe detalii despre implementarea proiectului:

<https://sites.google.com/view/invatare-cu-roboti/home>

## **PROIECTELE EUROPENE ERASMUS + ȘI TEHNOLOGIA IT**

**Prof. BUZATU CAMELIA**

**Colegiul Național „Frații Buzești”, Craiova**

Proiectele europene Erasmus+ sunt efectul fenomenului de globalizare, Colegiul Național ”Frații Buzești” desfășoară în prezent cinci proiecte europene ERASMUS + îndomeniuleeducației școlare,-KA2, datorită pandemiei activitățile s-au desfașurat preponderent cu online.

Proiectul **YOUNG STUDENTS AS CRITICAL SCIENCE DETECTIVES**, KA2, **Agreement Number:** 2019-1-DK01-KA201-060167, proiect ERASMUS+, proiect de parteneriat strategic, a început în septembrie 2019 și se va termina în 2021. Acest proiect se desfășoară sub coordonarea unui partener din Danemarca-Roskilde, Universitatea Absalon și are implicați un grup de 12 elevi care lucrează ca ”detectivi critici de științe” și au diferite misiuni de învățare, descoperire și experimentare bazate pe activități practice. Ei sunt ajutați de profesori de fizică, chimie, biologie și informatică. Proiectul își propune descoperirea unor metode de lucru în domeniul științelor care să fie mai atractive pentru elevi, să-i ajute să acumuleze mai repede cunoștințe și să îi facă să relaționeze în scopul revigorării acestor discipline. De asemenea, în cadrul acestui proiect se pune accent pe atitudinea critică a elevilor referitoare la poluare și la implicarea lor în găsirea de soluții științifice pentru prevenirea poluării sau pentru obținerea de diferite materiale biodegradabile.

Proiectul vizează participarea și responsabilizarea elevilor, a profesorilor, a părinților și a tuturor cetățenilor, având ca scop cultivarea interesului față de menținerea unui mediu natural, sănătos, echilibrat și a unui comportament favorabil ameliorării relațiilor dintre om și natură. Necessitatea acestui proiect este impusă de degradarea simțului civic și a responsabilității față de mediul ambiant.

Acest proiect urmărește familiarizarea elevilor cu problemele cele mai importante ale activităților oamenilor asupra echilibrelor din natură și a faptului că agresiunea chimică a oamenilor nu este orientată numai spre mediul înconjurător, ci și înspre ei însăși. Se urmărește dezvoltarea la elevi de atitudini investigative asupra realității și a unui comportament ecologic vizând grija și responsabilitatea față de calitatea mediului natural, cu implicații deosebite asupra sănătății.

Datorită problemelor create de pandemie, foarte multe din activitățile proiectului au fost realizate cu ajutorul tehnologiei IT: întâlnirile de proiect, filmele cu activitățile proiectului-săpunul

ecologic la rece și la cald, plasticul biodegradabil etc, impresiile despre pandemie au fost culese de la elevii participanți-filmulete scurte din care s-a realizat un montaj.

O altă activitate utilă și interesantă fost postarea pe facebook-ul proiectului a unui sondaj de opinie cu privire la ”groapa de gunoi” a Craiovei, sondaj realizat de elevul Mihnea Zamfir, clasa a X-a la CNFB, acesta a utilizat google forms pentru realizarea unui feedback care să ne ajute în demersul nostru-reducerea poluării în orașul Craiova!

Deci elevii Colegiului Național ”Frații Buzești” implicați în proiectul Erasmus+ **CRITICAL SCIENCE DETECTIVES**, au o preocupare constantă cu privire la problemele orașului Craiova. Monitorizând presa locală, purtând discuții în diverse cercuri (prietenii, cunoștințe, părinți), s-a ajuns la concluzia că una dintre problemele majore este poluarea orașului și – în mod special – felul în care se gestionează colectarea și depozitarea deșeurilor urbane în Craiova.

Prin urmare, am pornit o documentare pe această temă și astfel, am aflat că actualul amplasament pentru depozitul de deșeuri a fost stabilit în anul 2002 printr-o Hotărâre a Consiliului Municipal Craiova, ca urmare a faptului că precedentul amplasament devenise supraîncărcat. De subliniat că atât vechiul amplasament cât și cel nou ales în 2002 se găseau în aceeași zonă a Craiovei: cartierul Mofleni.

Din nefericire, amplasamentul nu respectă norme elementare de protecție a mediului, deoarece se găsește în imediata vecinătate a râului Jiu, precum și în intravilanul orașului Craiova.

Sperăm ca rezultatul sondajului să fie unul semnificativ și important care să ne sprijine în demersul nostru. <https://forms.gle/ZYJmZpmxmuz8TR42A>

Unalt proiect Erasmus+ este **MISSION BASED LEARNING DEVELOPING A REALISTIC OPEN SCHOOLDING MODEL EQUIPPING YOUNG STUDENTS WITH THEIR 21ST CENTURY SKILLS AND COMPETENCES THEY NEED**, KA2, Agreement Number:KA201-E46A675B.



Proiectul are ca scop implementarea unui nou mod de a învăța, **"învățare prin misiuni"**. Elevii sunt atrași de acest mod nou, inovativ de a acumula cunoștințe, se preocupă, caută informații și vin cu soluții. În acest proiect sunt implicate 2 echipe de elevi care în prezent învață ce înseamnă antreprenoriatul, ce reprezintă orașul nostru, urmând să identifice obiective istorice, geografice, de divertisment etc.

Una din realizările noastre este realizarea unui site de prezentare a orașului Craiova și un site al proiectului pe care elevii din tările participante îl folosesc pentru a-si promova activitățile. Pentru aceste reusite s-a folosit echipament IT și priceperea unor elevi talentați.

#### **BIBLIOGRAFIE:**

<https://missionbasedlearni.wixsite.com/website-1>

<https://forms.gle/ZYJmZpmxmuz8TR42A>

<https://missionbasedlearni.wixsite.com/website>

## **OPTIMIZAREA PROCESULUI DE ÎNVĂȚĂMÂNT PRIN INTERMEDIUL PROIECTELOR ERASMUS+**

**Prof. DIACONU ADELA**

**Școala Gimnazială „Anton Pann”, Craiova, jud. Dolj**

În ultimii ani, problema acută a învățământului este abandonul școlar, care presupune părăsirea școlii de către elevi, renunțarea la o formă sau alta de instrucție, de formare continuă.

Cauzele acestui fenomen îngrijorător sunt multiple și identificarea acestora înseamnă un prim pas în rezolvarea problemei abandonului. Totodată, dat fiind faptul că trăim într-o lume în continuă mișcare, mai ales din punct de vedere tehnologic, o lume în care digitalizarea ne ține captivi la fiecare pas, în care totul pare a putea fi ușor de rezolvat prin apăsare de butoane sau prin instalare de aplicații pe telefon, tabletă sau calculator, necesitatea unor cursuri de formare pentru cadrele didactice ale școlii în această direcție a venit ca o prioritate. Școala Gimnazială “Anton Pann” Craiova unde predau are o populație școlară majoritar de etnie română iar abandonul școlar este unul din fenomenele cu care ne confruntăm.

Programele de mobilitate sunt extrem de importante. Prin ele se crește motivația profesorilor în ceea ce privește activitatea de predare deoarece intră în contact cu alte cadre didactice din alte țări, fac schimb de bune practici și pot aplica alte metode învățătoare de la membri ai altor instituții și culturi. De asemenea, mobilitățile internaționale au drept efect scăderea gradului de scepticism al profesorilor cu privire la metode pedagogice alternative. Profesorii participanți își prezintă propriile proiecte sau cele în care instituția de învățământ pe care o reprezintă este implicată, lucru care le sporește increderea în propriile forțe și eforturi.

Astfel, în 2018 am avut șansa să coordonez proiectul “START pentru învățare nonformală”, realizat cu sprijin finanțator al Comisiei Europene prin programul Erasmus+, Acțiunea Cheie 1 - Proiecte de mobilitate în domeniul educației școlare, număr de referință 2017-1-RO01-KA101-036084.

Scopul proiectului a fost acela de a crește calitatea actului educativ din școală în context intercultural european, prin utilizarea bazei materiale existente și prin dezvoltarea și dobândirea de tehnici moderne în procesul de predare – învățare. Astfel, scopul principal al implementării acestui proiect a fost scăderea ratei de abandon școlar în rândul elevilor Școlii Gimnaziale “Anton Pann” prin motivarea lor și cultivarea interesului față de școală.

Prin participarea la acest proiect ne-am dorit să creștem dimensiunea europeană a școlii și să integrăm competențele dobândite pe durata cursului în activități care să răspundă nevoilor instituției: prevenirea și combaterea abandonului școlar, îmbunătățirea frecvenței, diversificarea actului didactic prin introducere de instrumente atractive media, creșterea motivației elevilor pentru participarea constantă a acestora la activitățile școlare.

În vedere asigurării celor mai bune condiții de formare, echipa de proiect a ales cu mare atenție cursurile pe care să le urmeze cadrele didactice participante la mobilități.

Fluxurile de mobilitate au fost după cum urmează:

F1: "*Creativity in the classroom in theory and practice*" Praga, Cehia- 2 profesori, martie 2018

F2: "*Coaching for disadvantaged backgrounds (refugees-asylum seekers), interculturality, tolerance and diversity in the classroom*" Alcala de Henares, Madrid, Spania - 2 profesori, mai 2018

F3: "*Harmony and learning! – Promoting harmony through class management and mediation techniques to reduce early school leaving*", Senglea, Malta - 2 profesori, mai 2018

Primul flux de mobilitate din Cehia a avut drept impact asupra participantilor să învețe să realizeze integrarea și incluziunea elevilor folosind metode creative, artistice și activități bazate pe joc, dezvoltarea comunicării, colaborării, rezolvării problemelor, a gândirii critice și creative.

Fluxul de mobilitate din Spania a avut drept scop familiarizarea cadrelor didactice cu noi tehnici de integrare și incluziune a elevilor cu diferite probleme în învățământul de stat. Astfel, participanții au dobândit informații cu privire la posibilitatea reducerii discriminării în clase prin abordarea unor metode de promovare a toleranței și diversității.

În timpul cursului din Malta s-au discutat numeroase aspecte cum ar fi: învățarea prin cooperare și modalități de formare a grupurilor, gândirea laterală și învățarea prin cooperare, metode de dezvoltare a creativității, provocări și tehnici de lucru pentru dezvoltarea abilităților de lucru în echipă etc.

Programele de mobilitate sunt extrem de importante. Prin ele se crește motivația profesorilor în ceea ce privește activitatea de predare deoarece intră în contact cu alte cadre didactice din alte țări, fac schimb de bune practici și pot aplica alte metode învățătoare de la membri ai altor instituții și culturi. De asemenea, mobilitățile internaționale au drept efect scăderea gradului de scepticism al profesorilor cu privire la metode pedagogice alternative. Profesorii participanți își prezintă propriile proiecte sau cele în care instituția de învățământ pe care o reprezintă este implicată, lucru care le sporește încrederea în propriile forțe și eforturi.

Un lucru benefic pentru cadrele didactice participante la programe de formare în afara țării îl constituie posibilitatea de a-și dezvolta sau îmbunătăți competențele de comunicare în limbi de circulație internațională. Mai mult chiar, diferențele dintre limbi nu mai constituie un obstacol în desfășurarea programelor de mobilitate, ci, de fapt, încurajează inovarea în comunicare deoarece profesorii folosesc mijloace complementare pentru a promova comunicarea atunci când abilitățile lingvistice comune nu sunt suficient de puternice. Motivația pentru învatarea de noi limbi străine este transmisă și elevilor.

Ca urmare a implementării acestui proiect, unul dintre cele mai remarcabile rezultate a fost - reducerea abandonului școlar și implicit creșterea ratei de promovabilitate în randul elevilor de la 73.5% în anul școlar 2016-2017 la 76.6% în anul școlar 2017-2018 și totodată, relațiile sistemicе și comunitare între țări s-au îmbunătățit prin continuarea atragerii de fonduri prin intermediul programului Erasmus+, prin realizarea unui nou proiect Erasmus+ KA 2, RACe for HumanISM aflat în derulare dovedind imbunatatirea competențelor de comunicare atât în limba română cât și în limba engleză, precum și o atitudine deschisă față de colaborare și lucru în echipă.

#### **BIBLIOGRAFIE:**

1. Cucoș, Constantin, *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași, 2002;
2. Crăciunescu, Nedea, *Forme de activități extracurriculare desfășurate cu elevii*, Ed. Discipol, București;

## **APPRENDRE À SE CONNAÎTRE ET À CONNAÎTRE LES AUTRES**

**Prof. PREDUŞ ASINETA**

**Liceul Teoretic „Henri Coandă”, Craiova, jud. Dolj**

*Apprendre à se connaître et à connaître les autres* est un programme interculturel et interreligieux pour l'enseignement de l'éthique. Il constitue une ressource pour le personnel des programmes d'éducation à la paix promouvant la compréhension mutuelle et le respect des personnes de cultures et croyances différentes. Il met l'accent sur le développement mental, physique, spirituel, moral et social des enfants et il suppose le traitement des thèmes tels que l'éradication de la pauvreté, la prévention de la violence ou de la discrimination, l'exclusion, le racisme, la transformation du conflit ou la protection de l'environnement.

Ce programme s'adresse aux enfants de plus de 12 ans, même aux adultes, et peut être mis en application dans un cadre éducatif formel, non-formel ou informel comme on en trouve dans les écoles, les groupes d'enfants ou de jeunes, les clubs ou les camps.

Il est basé sur deux modules d'apprentissage - *Comprendre les autres et soi-même* et *Transformer le monde ensemble* - qui sont fondés sur quatre valeurs éthiques fondamentales: le respect, l'empathie, la responsabilité et la réconciliation. Ces modules sont présentés sous la forme du plan d'un village et s'articulent autour des parcours d'apprentissage menant à des kiosques thématiques (*Apprécier la diversité, La paix commence par moi-même, Me mettre à la place de l'autre*) et à des activités connexes qui emmènent les participants à la découverte d'eux-mêmes et des autres. Le processus d'apprentissage se décrit comme un voyage où les participants affirment les valeurs fondamentales leur permettant de prendre des décisions éthiques réfléchies, tant au niveau individuel que collectif, en leur fournissant l'espace nécessaire pour apprendre et oeuvrer ensemble à l'édification de la paix.

Le programme *Apprendre à se connaître et à connaître les autres* permet aux participants de réfléchir à différentes cultures, traditions religieuses et manières de penser, d'interagir avec les autres, d'échanger des opinions sur leurs expériences, d'établir un lien entre les leçons apprises et leurs propres contextes de vie, de développer leur engagement personnel et collectif qui suscite un changement positif dans la société.

Les méthodologies d'apprentissage utilisées sont traditionnelles et modernes et elles sont fondées sur l'expérience, la résolution de problèmes, la coopération, la discussion et l'introspection. Elles

assurent une flexibilité permettant de s'adapter à divers groupes d'âge, contextes culturels et traditions religieuses.

Les activités du programme sont basées sur des techniques telles que le partage d'expériences, les arts, les débats positifs, les jeux, les visites sur le terrain, la méditation, les jeux de rôle, les cafés interreligieux, la narration de contes ou l'exploration constructive.

Le manuel *Apprendre à se connaître et à connaître les autres* a été rédigé et développé en collaboration avec UNICEF et UNESCO et il est le résultat de l'initiative mondiale lancée par Arigatou International et le Global Network of Religions for Children - GNRC pour la promotion de l'enseignement de l'éthique en faveur des enfants. Il s'est inspiré tout particulièrement de l'article 29 prévu dans la Convention relative aux droits de l'enfant. Conformément à cet article, l'éducation de l'enfant doit:

- a) favoriser l'épanouissement de la personnalité de l'enfant et le développement de ses dons et de ses aptitudes mentales et physiques, dans toute la mesure de leurs potentialités;
- b) inculquer à l'enfant le respect des droits de l'homme et des libertés fondamentales, et des principes consacrés dans la Charte des Nations Unies;
- c) inculquer à l'enfant le respect de ses parents, de son identité, de sa langue et de ses valeurs culturelles, ainsi que le respect des valeurs nationales du pays dans lequel il vit, du pays duquel il peut être originaire et des civilisations différentes de la sienne;
- d) préparer l'enfant à assumer les responsabilités de la vie dans une société libre, dans un esprit de compréhension, de paix, de tolérance, d'égalité entre les sexes et d'amitié entre tous les peuples et groupes ethniques, nationaux et religieux, et avec les personnes d'origine autochtone;
- e) inculquer à l'enfant le respect du milieu naturel.

Le programme *Apprendre à se connaître et à connaître les autres* a été appliqué avec succès dans plus de 30 pays sur cinq continents et il a représenté un modèle pour le développement de curriculum scolaire. Il a été élaboré afin de rendre effectifs le droit de l'enfant à l'éducation, le droit d'exprimer librement son opinion et le droit d'être entendu. Il a été approuvé par UNESCO et UNICEF comme étant une importante contribution à un enseignement de qualité, qui tienne compte d'une société multiculturelle et plurireligieuse. Il fournit l'espace pour accroître le potentiel inné des enfants pour la spiritualité et l'espoir d'un monde meilleur en contribuant à un changement de la situation des enfants à travers le monde.

**BIBLIOGRAPHIE:**

La Convention relative aux droits de l'enfant

Déclaration universelle des droits de l'homme

Învățând să trăim împreună, Arigatou International / GNRC

Éducation pour une culture de la paix et de la non-violence, UNESCO

## **VEHICULELE ELECTRICE - UN OBIECTIV AL PREGĂTIRII DE SPECIALITATE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PROFESIONAL ȘI TEHNIC**

**Prof. BĂLĂȘOIU DOINIȚA**

Liceul Tehnologic „Ștefan Odobleja”, Craiova, jud. Dolj

**Prof. DEMETRIAN ADINA ELEONORA**

Liceul Tehnologic „Ștefan Odobleja”, Craiova, jud. Dolj

În peisajul economic global, ținta protejării mediului prin folosirea surselor de energie regenerabilă, își află o modalitate de transpunere în realitate, prin dezvoltarea calitativă și numerică a vehiculelor electrice.

Vehiculele electrice alimentate cu acumulatoare reîncărcabile reprezintă un domeniu în expansiune, atât sub aspectul fabricației, cât și sub cel al utilizării la nivel național.

Dat fiind trendul ascendent al acestei categorii de vehicule, este evident că forței de muncă implicate în fabricație și menenanță, îi sunt necesare competențe care să fie corelate îndeaproape, sub aspectul cunoștințelor și abilităților, cu specificul domeniului care are un potențial ridicat de absorbție a absolvenților calificați. Sistemul românesc de formare profesională inițială urmărește să dezvolte absolvenților învățământului profesional și tehnic, pe lângă competențele specifice unei calificări și atitudinile caracteristice unui cetățean proactiv care aplică – în activitatea profesională și în cea personală – principiile dezvoltării durabile.

Având în vedere contextul global și cel național, precum și obiectivul de dezvoltare instituțională prin multiplicarea parteneriatelor cu agenți economici din regiune, Liceul Tehnologic „Ștefan Odobleja” a accesat, ca partener, proiectul „**C-Evil – Chargers of Electric Vehicles in Learning**” coordonat de CAM Consulting Kft. din Ungaria. Proiectul Erasmus+ răspunde Apelului KA2 –*Cooperare pentru inovare și schimbul de bune practici* și se înscrie pe Axa KA202 – *Parteneriate strategice pentru educație și formare profesională*.

Produsele intelectuale ale proiectului sunt:

### **1. Obiectivele învățării și curriculum-ul**

Partenerii au identificat aptitudinile așteptate, competențele și cunoștințele care urmează a fi dezvoltate. Mai întâi au fost stabilite obiectivele învățării, care au condus la identificarea strategiilor educaționale necesare. Activitățile se vor folosi atât în școli, cât și pentru învățarea la distanță, fiind puse la dispoziția elevilor și a specialiștilor în domeniu, care doresc să se perfecționeze. Se va elabora

un curriculum, care are ca scop oferirea de cunoștințe specifice domeniului (încărcătoare pentru vehicule electrice) cu accent pe instalare, menenanță, legislație specifică fiecărei țări partenere.

## **2. Materiale pentru formarea profesorilor**

În perioada 18-21 ianuarie 2021, materialele de învățare proiectate de specialiștii parteneri au fost pilotate și astfel, o echipă formată din trei cadre didactice de la Liceul Tehnologic „Ștefan Odobleja” din Craiova a participat la instruirea online organizată în cadrul Proiectului „C-Evil”.

A fost o experiență deosebit de rodnică în cadrul căreia, pe lângă cunoștințele prezentate, au fost abordate și aspecte metodologice pentru organizarea instruirii în mediul online.

Participarea la curs s-a finalizat cu mai multe rezultate pozitive prin care poate fi asigurată proiectarea și implementarea unui curriculum specific pentru lucrătorii din domeniul stațiilor de încărcare a vehiculelor electrice, cu accent pe instalarea și întreținerea acestora. Acest curriculum va fi disponibil și utilizabil oriunde în Europa, în unități școlare de învățământ profesional și tehnic și pentru e-learning. Pe lângă furnizarea de materiale de instruire unitare, curriculum-ul evidențiază diferențele specifice fiecărei țări, legate, de exemplu, de legislație, de norme și reglementările locale, de specificațiile tehnice ale rețelei electrice sau de standardele de siguranță.

Echipa de profesori de la Liceul Tehnologic „Ștefan Odobleja” din Craiova care a participat la pilotarea cursului, a identificat și modalitatea de a valorifica potențialul formativ al materialelor de învățare, și anume în cadrul orelor alocate Curriculum-ului în Dezvoltare Locală (CDL).

## **3. Toolkit - materiale de învățare**

În urma feedback-ului și a recomandărilor oferite de profesorii participanți la pilotare, materialele elaborate vor fi adaptate particularităților elevilor, pentru a oferi un conținut complex și eficient pentru elevi și pentru specialiștii în domeniul vehiculelor electrice.

Unul dintre rezultatele finale ale proiectului derulat de cele șapte organizații partenere din Turcia, Spania, Olanda, Grecia, Slovenia și România este o platformă online cu materiale de învățare și evaluare pe tema proiectului. Această platformă răspunde nevoilor exprimate de agenții economici, de profesori și de elevi în etapa analizei de nevoi, în legătură cu asigurarea pregătirii forței de muncă pentru domeniul stațiilor de încărcare a vehiculelor electrice. Exprimate sintetic, aceste nevoi subliniază necesitatea de a asigura forței de muncă din acest domeniu, o pregătire specifică interdisciplinară (chimie-fizică-electrotehnică-tehnologie) integrată în curriculum-ul școlar. Modulele vor putea fi parcuse de toți cei interesați și vor putea fi descărcate în format pdf.

## **4. Ghid pentru partenerii educaționali**

Contextul este deosebit de favorabil acestui demers: școala desfășoară deja activități de pregătire practică în cadrul unui parteneriat cu Ford România S.A., iar proiectul de revizuire a Planurilor-cadru pentru învățământul preuniversitar alocă un buget generos de ore acestei componente a pregătirii de specialitate.

Prin acest curriculum și prin materialele de învățare realizate în cadrul proiectului „C-Evil”, elevii – viitorii profesioniști, pot dobândi competențele necesare inserției rapide pe piața forței de muncă.

## **Rezumat**

Protejarea mediului prin folosirea surselor de energie regenerabilă, reprezintă una dintre țintele economiei globale și este transpusă în realitate, printre altele, prin dezvoltarea calitativă și numerică a vehiculelor electrice.

Vehiculele electrice alimentate cu acumulatoare reîncărcabile reprezintă, la nivel național, un domeniu în expansiune, atât sub aspectul fabricației, cât și sub cel al utilizării.

De aceea, forța de muncă implicată în fabricația și mențenanța stațiilor de încărcare a vehiculelor electrice necesită competențe corelate, sub aspectul cunoștințelor și abilităților, cu specificul acestui domeniu.

Având în vedere contextul global și cel național, precum și obiectivul de dezvoltare instituțională prin multiplicarea parteneriatelor cu agenți economici din regiune, Liceul Tehnologic „Ștefan Odobleja” a accesat, ca partener, proiectul „**C-Evil – Chargers of Electric Vehicles in Learning**”, proiect Erasmus+ care se înscrie pe Axa KA202 –*Parteneriate strategice pentru educație și formare profesională* și ale cărui rezultate sunt produse intelectuale cu un ridicat potențial formativ, atât în formarea inițială, cât și în formarea continuă a specialiștilor.

One of the goals of global economy refers to environmental protection by using renewable energy sources. This is put into practice by the progress of electric vehicles and their increase in numbers.

EVs using rechargeable batteries represent an area that is expanding nationally, regarding manufacture, as well as use. Therefore, the necessary work force, involved in manufacturing and maintenance of EVs requires connected competences, skills and abilities in the field.

Considering the national and worldwide context, as well as the school's aim to develop by strengthening the cooperation with local entrepreneurs, "Stefan Odobleja" High School is participating, as partner, in the Erasmus + project **C-Evil – Chargers of Electric Vehicles in Learning**", a Key Action 2 project - *Strategic partnerships for vocational education and training*. The foreseen intellectual outputs have a high formative potential, both in initial training of the students, as well as in further training of specialists in the electric field.

## **COPING WITH ONLINE TEACHING DURING THE PANDEMIC**

*Prof. FLORESCU DANIELA*

**Liceul Teoretic „Tudor Argezi”, Craiova, jud. Dolj**

### **REZUMAT**

Odată cu izbucnirea pandemiei, viața oamenilor a cunoscut o transformare majoră, imposibil de anticipat și, în cele mai multe cazuri, extrem de dificil de gestionat. Elevii și profesorii au fost nevoiți să se adapteze la circumstanțe educaționale neașteptate, într-o perioadă scurtă de timp, situația fiind cu atât mai dificilă în România, cu cât predarea online era aproape inexistentă înainte de COVID-19.

În ciuda dificultăților evidente și a unui profil redus, din punctul de vedere al competențelor digitale, profesorii au căutat variante de a face posibilă continuarea unui demers didactic de calitate, care să faciliteze învățarea eficientă a elevilor. În ce măsură au reușit, timpul o va demonstra. Articolul prezent își propune, în limita numărului de pagini impus de regulament, să prezinte două dintre multele activități desfășurate în cadrul orei de limba engleză, în primele luni de învățământ la distanță, după izbucnirea pandemiei.

### **ABSTRACT**

Since the pandemic outbreak, people's lives have undergone a major transformation, impossible to anticipate and, in most cases, extremely difficult to cope with. Students and teachers had to adapt to unexpected educational circumstances in a short period of time, the situation being even more difficult in Romania, as online teaching was almost non-existent in this country before COVID-19.

Despite the obvious difficulties and a low-tech profile, teachers struggled to find ways to make it possible to continue a quality teaching approach, which would facilitate an effective students' learning process. To what extent they have succeeded, only time will tell. This article aims, within the number of pages required, to present two of the many activities carried out during English language classes, in the first months of distance learning, after the outbreak of the pandemic.

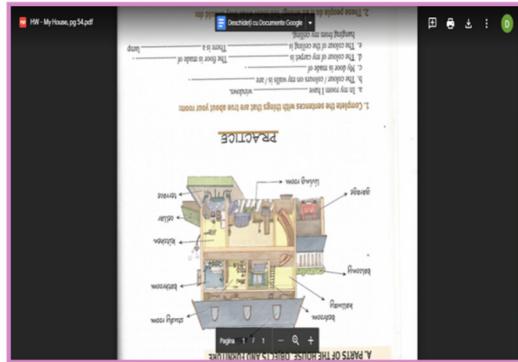
### **A discouraging starting point for the Romanian teachers, including myself**

Since the Covid-19 pandemic outbreak, dramatic changes have affected everybody's lives and the unprecedented rush to virtual teaching and learning has put high pressure especially on schoolchildren and their teachers. Just the idea of turning online from 0.8% to 100%, "in the blink of an eye", would sound discouraging, if not impossible, to anyone, would it not? Yet, the Romanian teachers have somehow managed to overcome this challenge of changing their teaching habits and they eventually gained more confidence in providing courses meant to create a positive eLearning experience.

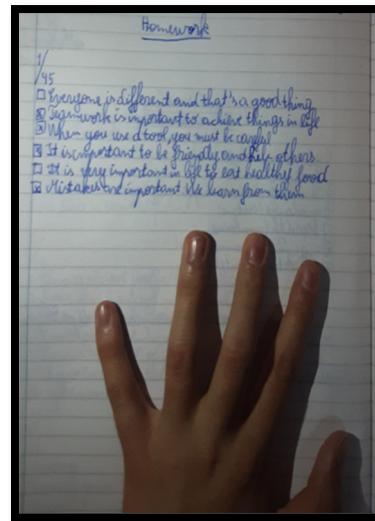
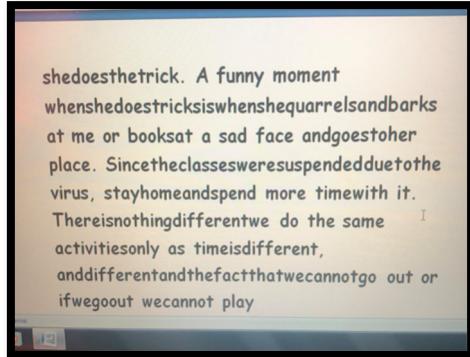
Literally over night, we had to fight against our own low-tech profile and try to win the battle, by finding solutions to compensate for the lack of both digital skills and proper equipment.

As far as my personal online experience is concerned, the low-tech profile is even more obvious, as I only used WHATSAPP and GMAIL as ways of communicating. I was not active on any social media, so no Facebook, no Messenger, no Instagram, no digital platform at all.

When my school decided to use Google Classroom for the online learning-teaching process, my first worksheet uploaded on the platform looked like that:



On the other hand, my students' homework posts were far from being perfect:



### Online activities with my students - examples of good practices

Despite my being completely new to the environment of online teaching, despite the lack of high-performance equipment and the technical problems encountered throughout this period, despite some students' excuses for not meeting deadlines and despite some parents' scepticism about the efficacy of technology-enabled learning, I hope that at least some of the activities done with my students will inspire other teachers of English in setting creative, engaging tasks for their students.

#### Activity 1: QUARANTINE QUATRAINS (7th & 9th Graders)

**Vocabulary:** related to the current crisis (coronavirus, Covid-19, pandemic, quarantine, masks etc)

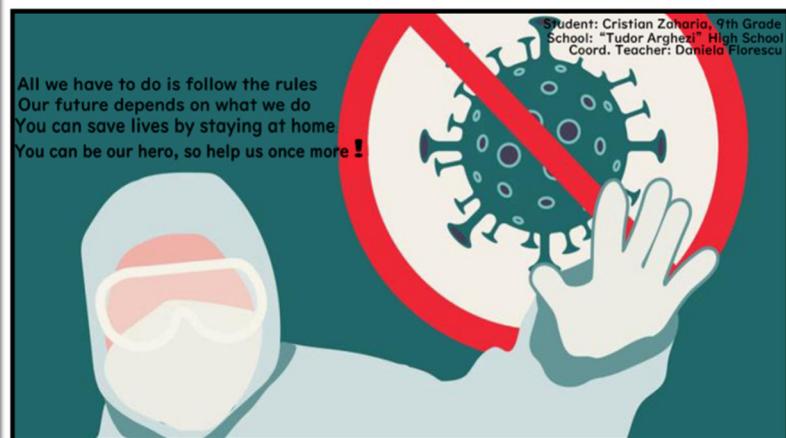
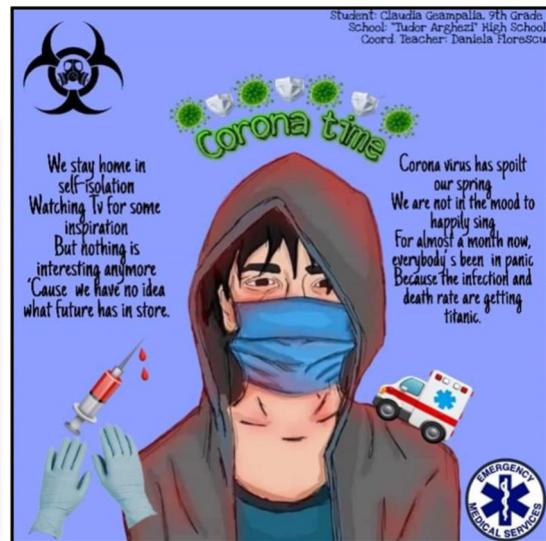
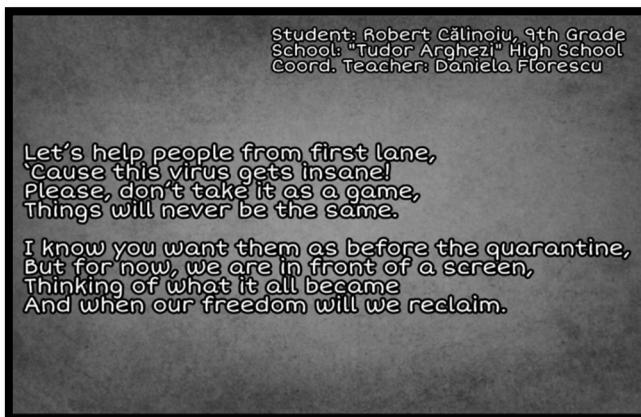
**Description:** Quatrains are poems made of one or more stanzas of 4 lines each.

Example: "Roses are red/ April is grey/ I hope we can leave/ our houses in May!"

**Procedure:** Ss are supposed to make up quatrains on the topic of the pandemic, using specific vocabulary and expressing their own thoughts about the situation we have to cope with nowadays. Ss' literary and digital skills alike are obvious in the examples below:

**CONFERINȚA INTERNATIONALĂ "ȘCOALA ÎN ROMÂNIA ȘI ÎN LUME ÎN TIMPUL PANDEMIEI DE COVID19. EXEMPLE DE BUNE PRACTICI/THE EDUCATIONAL SYSTEM IN ROMANIA AND ABROAD DURING THE PANDEMIC"**

2021

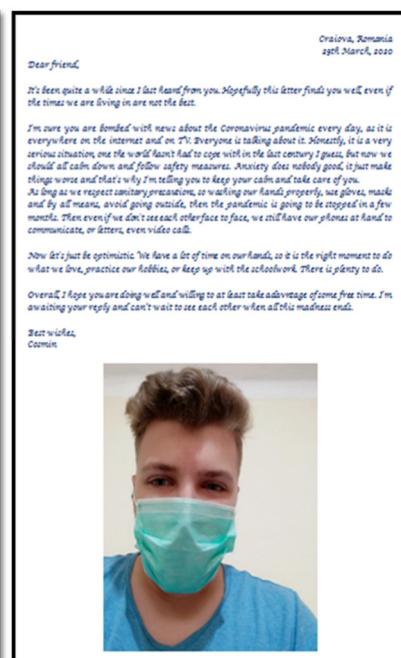
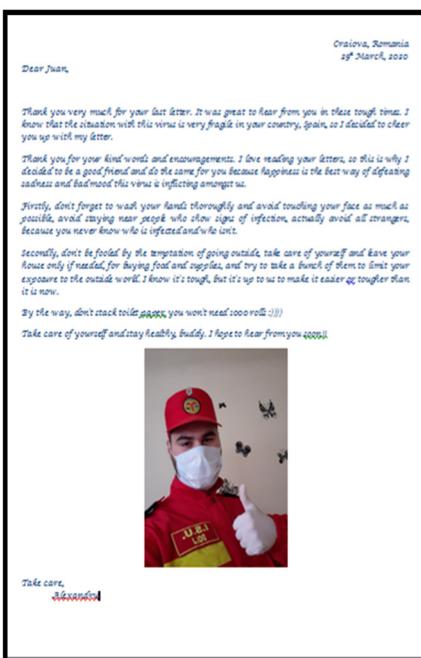
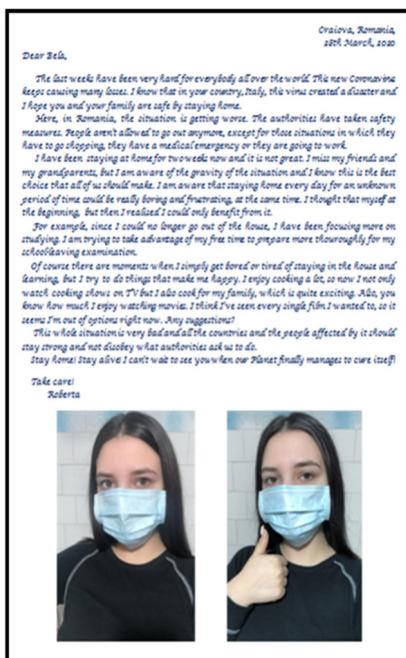


## Activity 2: PANDEMIC LETTERS (12th Graders)

**Writing Skill:** Informal Letters

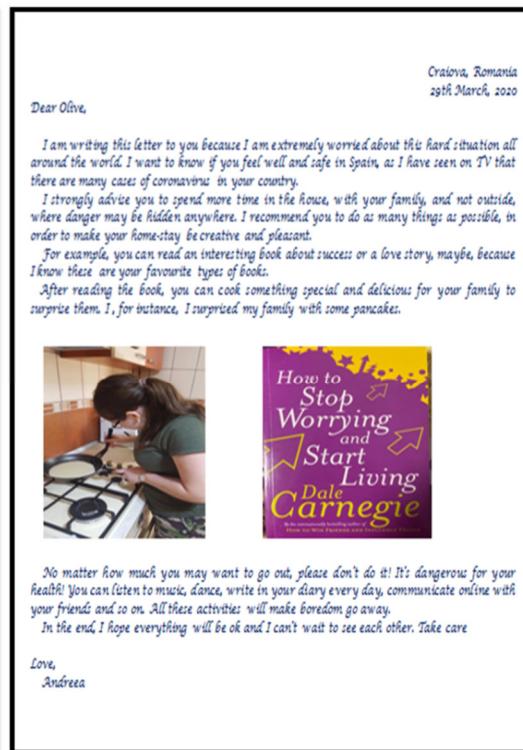
**Description:** Revising the style, the layout, the language and the specific greetings and endings used in informal letters

**Procedure:** Ss are supposed to write a letter to a real or imaginary friend or relative from abroad, sending him/her a message of encouragement and advising him/her how to spend time in self-isolation, during this challenging period of facing the pandemic. (The letters were actually sent to students in 5 partner organisations in Spain, Poland, North Macedonia, Greece and Italy).



**CONFERINȚA INTERNATIONALĂ "ȘCOALA ÎN ROMÂNIA ȘI ÎN LUME ÎN TIMPUL PANDEMIEI DE COVID19. EXEMPLE DE BUNE PRACTICI/THE EDUCATIONAL SYSTEM IN ROMANIA AND ABROAD DURING THE PANDEMIC"**

2021



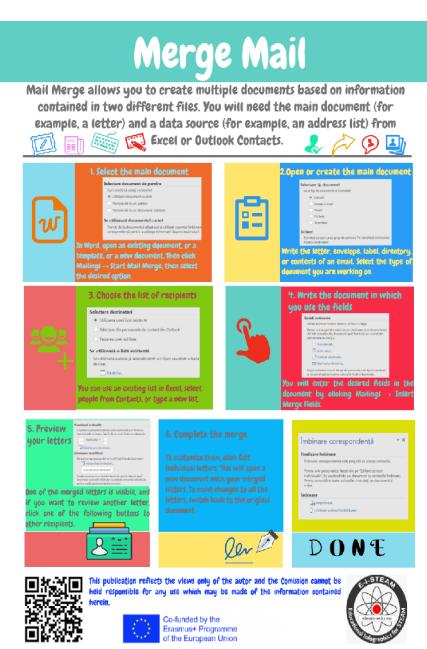
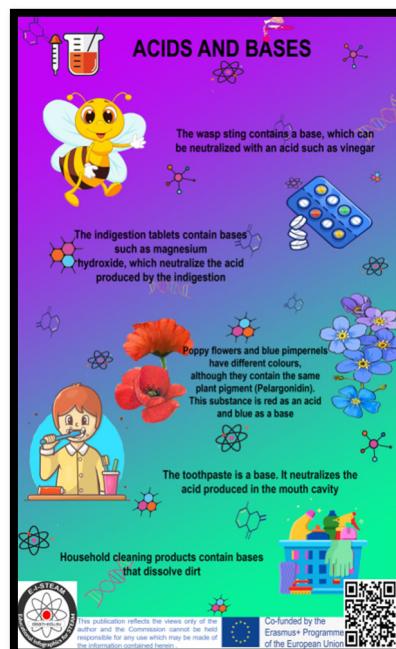
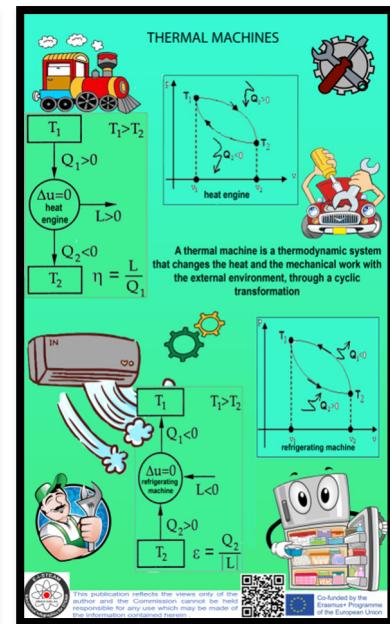
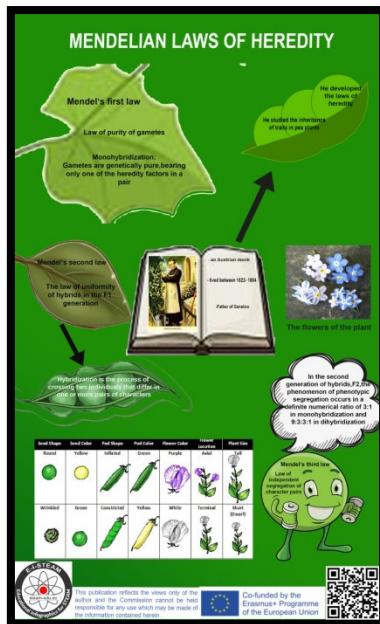
**Activity 3: EDUCATIONAL INFOGRAPHICS FOR STEAM (10th Graders)**

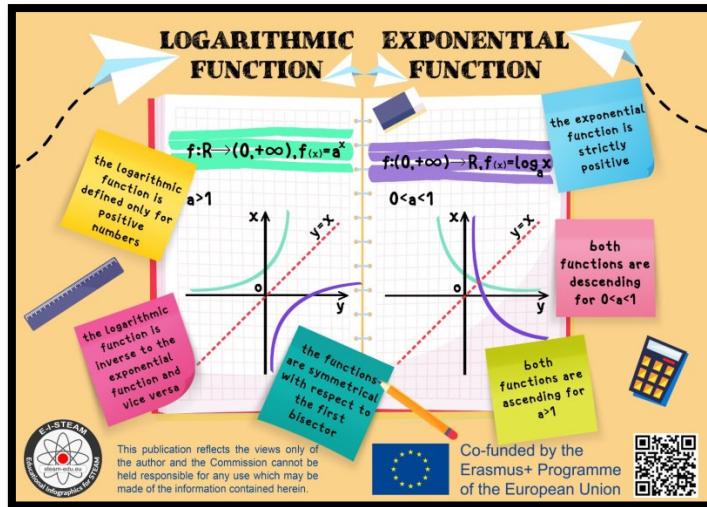
**Description:** Creating materials for teaching through innovative methods and approaches (classroom use of infographics), students being involved in activities that stimulate their interest in STEAM subjects. The infographics are part of the intellectual outputs of the Erasmus project: EDUCATIONAL INFOGRAPHICS FOR STEAM (Reference Number: 2019-1-PL01-KA201-064984), in which our school is an official partner, together with organisations from Poland, North Macedonia, Cyprus, Greece, Italy, Spain and Portugal.

**Procedure:** A research was done in our school, in order to identify the most challenging topics for 14/18-year-old students, included in the Mathematics, Technology, Physics, Biology and Chemistry textbooks. Then, students were supposed to use different creation programmes in order to design visual teaching materials combining texts and images to provide opportunities for improvement of the educational process.

**CONFERINȚA INTERNATIONALĂ "ȘCOALA ÎN ROMÂNIA ȘI ÎN LUME ÎN TIMPUL PANDEMIEI DE COVID19. EXEMPLE DE BUNE PRACTICI/THE EDUCATIONAL SYSTEM IN ROMANIA AND ABROAD DURING THE PANDEMIC"**

2021





## **ȘCOALA DE ACASĂ: PLATFORMA EDUCAȚIONALĂ <http://balutoiuistorie.info> – UN EXEMPLU DE PREDARE ONLINE A ISTORIEI**

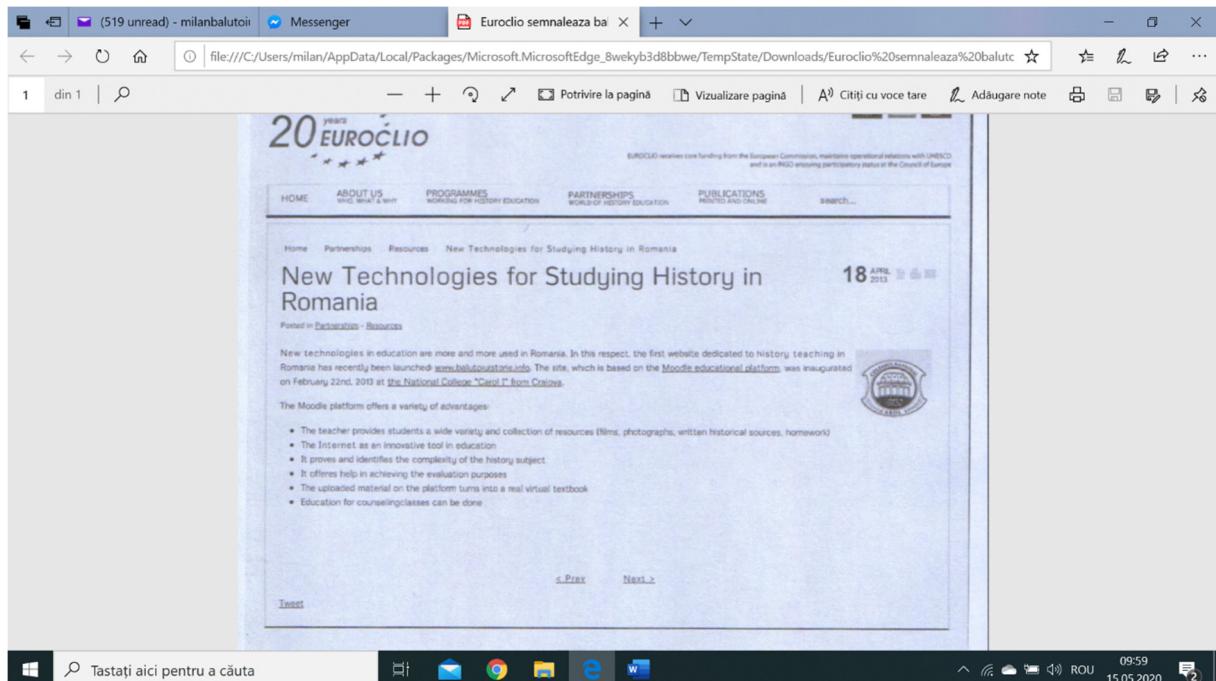
**Prof. BĂLUȚOIU VALENTIN**

**Colegiul Național „Carol I”, Craiova, Dolj**

This article presents the e-learning platform <http://balutoiuistorie.info>, a premiere in Romanian education, which proved to be a useful tool in teaching history in high school.

Iată o scurtă prezentare a unei inițiative care ajută la predarea online a disciplinei istorie. Este vorba de platforma e-learning de tip Moodle <http://balutoiuistorie.info>. După câte știe inițiatorul (profesorul Valentin Băluțoiu), este prima platformă e-learning dedicată istoriei din țara noastră (cel puțin în învățământul preuniversitar). A fost dată în funcțiune la 6 octombrie 2012.

Platforma a fost semnalizată de Asociația profesorilor de istorie din Europa (EUROCLIO), ca o premieră în învățământul preuniversitar românesc.



Așadar, de aproape nouă ani ea este utilizată în scopul de a optimiza procesul de învățare la disciplina istorie, ciclul liceal.

Platforma <http://balutoiuistorie.info> este o platformă educațională de tip Moodle. Softul a fost pus la punct de informaticianul australian [Martin Dougiamas](#). „Moodle este un software liber și Open source de învățare, cunoscut de asemenea și ca un Sistem de Management al Cursului, Sistem de

Management al Învățării sau ca un Spațiu de Învățare Virtual." (Wikipedia). La ora actuală Moodle este folosit în 148 de țări, de 245 000 000 de cursanți (elevi și studenți), în cadrul a 187 000 de site-uri (<https://stats.moodle.org/>) În România sunt înregistrate 681 site-uri Moodle, între care și <http://balutoiuistorie.info>.

Pe pagina principală se observă două secțiuni:

**1. Postări care sunt accesibile oricui**, și care abordează, în special, aspecte legate de istoria Colegiului Național „Carol I”: *Absolvenți de Carol, 100 de ani de la Marea Unire: faptele profesorilor și elevilor de la Colegiul Național „Carol I” din Craiova*. Mai sunt și informații legate de examenul de bacalaureat (*Model de rezolvare subiecte de bacalaureat, Programa examenului de bacalaureat 2021*). În legătură cu pandemia, există chiar o postare numită... Coronavirus, unde, accesând site-ul <https://www.worldometers.info/coronavirus/#page-top>, pot fi aflate, în timp real, informații legate de evoluția bolii pe plan mondial. De asemenea, sunt postări care devin vizibile cu prilejul unor evenimente, aniversări: *Ziua Națională de Comemorare a Holocaustului, Ziua Armatei române, Am fost și-om fi! 1 Decembrie* etc.

De asemenea, sunt omagiate personalități ale istoriei Colegiului, dispărute în 2020, precum marii profesori Nicolae Andrei (1924-2020) și Traian Pribeanu (1943-2020).

**2. Secțiunea cursuri**. Pentru ca această secțiune să fie accesată, este nevoie ca elevii și profesorii să-și creeze un cont. Această secțiune se divide în două părți:

a. **Diverse**:

**Consiliere**. Cu ajutorul acestui „curs” pot fi făcute activități pentru ora de consiliere: audiere de piese de teatru, de muzică, de clipuri cu conținut educativ, planificarea unor activități privind Școala altfel etc.

În anul școlar trecut a fost introdus „Concursul File din istoria Colegiului Național Carol I”, pentru a fi realizată o activitate online în ziua de 20 Mai 2020.

b. **Istorie**. Această secțiune este cea mai importantă. Ea prevede materiale pentru elevii de la clasele a IX-a la a XII-a. Practic este vorba de 6 manuale digitale (în 2007, numeam aceste e-manuale cu numele de manuale virtuale). Ca nouăți în învățământul preuniversitar de istorie, secțiunea cuprinde cursurile de *Histoire de France* și *Istorie pentru bacalaureatul francofon*. Aceste ultime cursuri sunt dedicate elevilor de la clasele bilingve de franceză. Activitățile realizate cu ajutorul materialelor de pe cursul *Histoire de France* au contribuit la acordarea către Școala noastră a titlului de „LabelFrancEducation”.

Colegiul National Carol I a primit această titulatură prin decret ministerial la data de 30 august 2018, devenind membru al unei rețele internaționale ce cuprinde 182 de licee din toată lumea.

Materialele de la cursurile de istorie cuprind: lecții, galerii foto (reproduceri de artă necesare în studierea unor conținuturi de programă, precum *Moștenirea culturală a Antichității, Renașterea, Cultura română-cultură europeană* etc), link-uri către lucrări muzicale, piese de teatru, filme artistice sau documentare cu subiect legat de lecțiile din programă etc.

În perioada de stare de urgență și stare de alertă, Platforma a fost utilizată pentru îmbunătățirea predării lecțiilor de istorie, au fost introduse conținuturi noi.

Astfel, pentru anul școlar 2019-2020 a fost adăugat cursul *Istorie pentru bacalaureatul francofon*, având în vedere că elevii claselor bilingve franceze vor susține proba de istorie la bacalaureatul francofon. Cursul conține: textul lecțiilor (în limba franceză), cărora le este atașat material audio-video (se are în vedere că unii elevi pot învăța mai ușor după astfel de materiale), subiecte date la bacalaureatul francofon în anii precedenți etc.

S-a îmbogățit spectaculos conținutul cursului de clasa a XII-a, dedicat, de asemenea, celor care susțin bacalaureatul la istorie. Sunt posteate toate lecțiile necesare pentru bacalaureatul la istorie. Sunt întâlnite subiectele date după anul 2013 în toate sesiunile de examen. La fiecare conținut din programa de bacalaureat a fost adăugată secțiunea *Teleșcoală*, cu link-uri către emisiunile Televiziunii Române susținute de profesor reputați din învățământul preuniversitar. Au fost publicate teste de antrenament și baremul corespunzător acestora, precum și exemple de rezolvare a subiectelor.

Având în vedere importanța învățământului online în această perioadă, au fost pregătite teste pentru elevii de clasa a IX-a, a X-a, a XI-a și a XII-a.

Pe de altă parte, platforma mi-a dat posibilitatea să organizez acțiuni precum *Comemorarea Zilei Holocaustului*, sărbătorirea *Zilei Naționale*, sărbătorirea *Zilei Liceului* (20 mai 2020), să efectuez în mod virtual activitățile din săptămâna *Școala altfel*.

Pentru a înlesni pregătirea elevilor olimpici, recent a fost introdus cursul *Olimpiade și concursuri*, care conține materiale necesare participării la diverse competiții școlare.

În legătură cu activitatea profesorului și elevilor de pe platformă, s-au avut în vedere următoarele aspecte:

I. Realizarea de activități interactive. **Marele avantaj al utilizării platformei este că lecțiile se desfășoară interactiv cu ajutorul utilizării de imagini foto (după reproduceri ale unor opere de artă celebre, caricaturi, hărți), clipuri video etc.**

În textul lecției, anumite cuvinte sunt evidențiate de culoarea roșie. Dacă se dă click pe cuvintele respective, apar imagini, filme, hărți, lucrări muzicale, piese de teatru etc. Astfel, materialele de care profesorul dispune sunt practic, nelimitate. Imaginile, hărțile, filmele se utilizează pentru realizarea de activități interactive.

Un număr uriaș de activități interactive se pot astfel iniția cu ajutorul platformei <http://balutoiuistorie.info>.

II. Nașterea și dezvoltarea sentimentelor de patriotism și de apreciere a istoriei naționale prin evocarea unor personalități precum Avram Iancu, Nicolae Bălcescu, Constantin Brâncoveanu, Tudor Vladimirescu, Mihai Viteazul etc. Se folosesc lucrări muzicale, piese de teatru (de exemplu, piesa *Bălcescu* de Camil Petrescu - <https://www.mixcloud.com/teatru-radiofonic/camil-petrescu-balcescu-1965/>), fragmente din filme istorice românești, documentare etc.

III. Formarea unui bagaj solid de cunoștințe de cultură generală pentru elevii unui colegiu național de prestigiu, a doua școală ca vechime cu predare în limba română (după vestitul Sf. Sava din București).

Fiecare perioadă a istoriei este caracterizată de mari realizări culturale.

La clasa a IX-a, elevii pot admira clipuri care prezintă reconstituiri ale vechiului Babilon, *Partenonului*, *Acropolei* ateniene, *Columnei lui Traian*, Romei antice, Constantinopolului etc. Pot viziona galerii foto care le prezintă capodoperele artei grecești și romane, splendorile Renașterii italiene etc.

La clasa a X-a: la lecția despre *Revoluția glorioasă* s-a introdus un link pentru ca elevii să asculte o lucrare faimoasă a celui mai cunoscut compozitor englez al secolului XVII, *Henry Purcell*. La fel, *Epoca Luminilor* este caracterizată și de existența unor excepționale capodopere artistice, precum cele ale barocului muzical sau ale picturii veacului XVIII. Când abordăm lecția despre *Absolutismul Luminat* sunt prezentate imagini cu palatele țarinei Rusiei, Ecaterina cea Mare sau regelui Prusiei, Frederic cel Mare. La aceeași lecție, avem surpriza de a asculta un scurt fragment dintr-un concert pentru flaut și orchestră, aparținând lui... Frederic cel Mare.

La lecția despre Franța napoleoniană, sursele puse la dispoziție sunt picturi de *Ingres*, *Goya* sau *Uvertura 1812* de Ceaikovski etc. La conținutul despre *Revoluția de la 1848*, elevii pot asculta scurte fragmente din lucrările muzicienilor ce au ilustrat romantismul muzical (*Schumann*, *Liszt*, *Chopin*, *Berlioz*) sau pot admira capodopere ale celui mai important reprezentant al romanticismului în pictură, *Delacroix*. La lecția *Rusia (State naționale și multinaționale)*, elevii pot asculta o scurtă poezie a lui Pușkin în... limba rusă (site-ul prezintă și traducerea în română).

Referitor la cultura românească: la lecția *Tările Române și problema orientală*, elevii pot viziona clipuri referitoare la ctitoriile lui *Constantin Brâncoveanu* sau pot asculta muzică turcească scrisă de... *Dimitrie Cantemir*. La lecția *Cultura română – cultură europeană* s-au introdus galerii foto cu creații ale lui Constantin Brâncuși, Nicolae Grigorescu, Ștefan Luchian; se pot asculta capodopere aparținând lui George Enescu, Martjan Negrea, Dan Andrei Aldea, piese de teatru (Caragiale sau Eugen Ionescu).

Consider că utilizarea acestei platforme educaționale constituie un instrument foarte util profesorului, atât în predarea online, cât și în activitatea cu elevii în situația în care școala ar fi „față în față”.

#### **BIBLIOGRAFIE:**

Băluțoiu V, *Un exemplu de utilizare a noilor tehnologii în studiul istorie*, în Revista de pedagogie, nr. 2/2013, pag. 79-91, București.

<https://moodle.org/>, accesat la 17.02.2021.

## FIZICA DE ACASĂ

**Prof. POPA MIHAELA CARMEN**

**Liceul „Matei Basarab”, Craiova, jud. Dolj**

Parafrând titlul secțiunii 1 – „Școala de acasă” – experiențe din timpul pandemiei de coronavirus, m-am gândit să pun pe hârtie experiența trăită, în această perioadă, de aproape un an, perioadă în care pandemia ne-a arătat rapid lucruri pe care teoretic ar trebui să le știm cu toții, dar pe care le ignorăm, și anume că totul se poate schimba de la o zi la alta. Ne-a readus sau redus la tradiționalul ”să fim sănătoși!” Deci o nouă paradigmă a vieții se deschide pentru fiecare din noi, căci viața noastră de zi cu zi a început să arate altfel: ne interesează lucrurile simple, baza piramidei lui Maslow, piramidă rămasă, pentru foarte mulți, fără vârf, este redusă la spălatul și curățatul, aproape obsesiv, la cumpărăturile strict necesare, la echipamentul pe care îl întâlnesci, prea aproape, la distanțarea socială.

Așa că noua rutină se desfășoară pe câțiva mp, deveniți, pe lângă casă, sală de conferințe, birou, news room, sală de clasă, sală de fitness și... cine știe ce ne-o mai aduce viitorul, al fiecărui dintre noi, al Europei, al întregii omeniri.

Școala și-a închis porțile, fizic, în martie 2020, însă a rămas deschisă virtual, pentru foarte mulți dascăli și elevi. Am înțeles atunci că de noi, profesorii, depinde cum ne păstrăm copiii alături, cum vor simți, în această perioadă dificilă, ca să nu îi spun dramatică, că le suntem aproape, că învățăm, și noi, din mers să ne adaptăm, acestui război al mileniului III și, poate cel mai important, că nu i-am abandonat.

Primul pas, către elevii mei a fost să-mi fac câte un grup, pe WhatsApp, cu fiecare clasă (și nu sunt puține, doar unsprezece!), unde timid, am început să le atașez materiale, cu temele pe care trebuia să le discutăm la clasă, PowerPoint-uri, linck-uri către experimente virtuale etc. În tot acest timp, ne scriam, încercând să le răspund copiilor, dar surpriză, ei doreau să mă audă, să mă vadă. Nu știu câte din sumedenia de pagini, posteate pe grupurile elevilor, de toți profesorii, au fost măcar deschise, de copii, dar și citite!

Am simțit că trebuie să fac ceva! Așa că, m-am “împrietenit” cu Zoom<sup>1</sup>! Până anul trecut, sincer, nici nu auzisem de această platformă, nu știam că se pot face întâlniri live, deci era o

<sup>1</sup> [www.zoom.us](http://www.zoom.us)  
pag. 63

necunoscută într-o ecuație căreia trebuia, urgent, să-i găsească cea mai bună soluție, atât pentru mine cât și pentru copii. Și am învățat: am căutat informații pe Net, m-am documentat, am vizionat tutoriale, am exersat cu familia diverse întâlniri, mi-am consultat fiul de 15 ani în probleme tehnice, astfel încât, deja, primele lecții înregistrate pe Zoom au fost începând cu data 23 – 25 martie 2020.

La câteva zile de la începutul acestei nebuni, Ministerul Educației și Cercetării a lansat platforma Digital pe educred.ro ([digital.educred.ro](http://digital.educred.ro)), un spațiu creat pentru toate dascălii care doresc să valorifice noile tehnologii în activitățile de învățare cu elevii, platformă dezvoltată de echipa proiectului „Curriculum Relevant, Educație Deschisă pentru toți” - CRED, cu sprijinul experților Institutului de Științe ale Educației (IȘE), în scopul susținerii cadrelor didactice și elevilor pentru continuarea învățării de acasă.

Personal, nu beneficiasem de această formare, dar am zis, chiar dacă sunt profesor de fizică și nu am abilitățile colegilor mei de informatică, să studiez posibilitatea de a face lecții online cu copii, lucru care s-a și întâmplat.

Am înțeles, mai întâi, că în acest spațiu virtual - [digital.educred.ro](http://digital.educred.ro) - sunt centralizate mai multe tipuri de resurse digitale și informații utile, pentru desfășurarea activităților educaționale, toate aceste resurse de pe platformă fiind gratuite, deci o oportunitate de susținere a activităților la distanță cu elevii, pe platforme de învățare.

Ca resurse, în acest spațiu virtual, am descoperit și aplicat, într-o mai mare sau mai mică măsură: **Școala pe net<sup>2</sup>**, **Platforma Digitaliada<sup>3</sup>**, instrumente online pentru platforme de învățare - **Padlet<sup>4</sup>**, **Edpuzzle<sup>5</sup>**, **Google slides<sup>6</sup>**, **Bubbl.us<sup>7</sup>** etc.

Momentul septembrie a venit cu bucuria reîntâlnirii copiilor, din păcate de scurtă durată, dar și a utilizării platformei pentru gestionarea claselor, a resurselor de învățare și a progresului școlar: **Google Classroom<sup>8</sup>**. Vacanța de vară a fost partenera mea, cea mai bună, pentru că mi-a dat posibilitatea să urmez mai multe cursuri de formare, ceea ce a construit o punte mai ușoară, de la dascălul clasic, la dascălul digital. Așa că, gestionarea orelor pe Classroom a devenit o rutină, cu provocări de a găsi cele mai bune “exprimări” live: lecția pregătită în format electronic și deja încărcată pe platformă, culegerea și încărcarea celor mai reprezentative experimente de

<sup>2</sup> <https://scoalapenet.ro/>

<sup>3</sup> <https://www.digitaliada.ro/despre?pg=platforma>

<sup>4</sup> <https://padlet.com>

<sup>5</sup> <https://edpuzzle.com/>

<sup>6</sup> <https://docs.google.com/presentation>

<sup>7</sup> <https://bubbl.us>

<sup>8</sup> <https://classroom.google.com/>

fizică, aplicații/ probleme atractive, feedback imediat, filme didactice, materiale Powerpoint, tabla Jamboard<sup>9</sup>, realizarea de teste Google Forms etc.

CRED pentru fizică, a fost un “pas mare” pentru mine, deși era “încă un curs”, însă experiențele de aici au coborât cel mai ușor în clasa de acasă, m-au făcut să am o altă abordare asupra noului curriculum de fizică, asupra competențelor ce trebuie dezvoltate elevilor, să realizez activități de predare-evaluare cu metode moderne, diversificate.

Noua programă școlară, pentru disciplina FIZICĂ, clasele a VI-a – a VIII-a, se prezintă printr-un curriculumul ce, teoretic, ar trebui să accentueze dezvoltarea globală a personalității elevului. În acest sens se pune un accent deosebit pe diversificarea strategiilor de predare – învățare – evaluare, ceea ce implică folosirea de metode activ-participative și o evaluare a fiecărui elev în raport cu el însuși.

Noul curriculum, centrat pe competențe răspunde, cel puțin teoretic și principial, exigențelor pieței muncii, deoarece, fiecare din cele 4 mari competențe specifice, pentru fiecare an de studiu, are în subcomponentele, exemplele de activități de învățare ce fac legătura cu viața reală (dincolo de sala de clasă și laboratorul de fizică), asigurând, deci, pregătirea absolvenților pentru viața socială și profesională. Fiind un curriculum bazat pe competențe instruirea trebuie să fie orientată către rezultatele finale elevii fiind implicați în activitatea de învățare continuă și, pe cât posibil, de autoevaluare a competențelor, evaluarea pe criterii și indicatori de performanță, ajutând fiecare elev să înțeleagă cum este evaluat și de ce are nevoie pentru câștigarea/dobândirea competenței.

Aici intervine, mult, tactul pedagogic al dascălului, determinarea acestuia, bucuria și, de ce nu, empatia, deoarece stilul didactic trebuie adaptat la personalitatea copiilor. Aceasta înseamnă că trebuie regândită educația formală, clasică, cu accent pe conținuturi, îmbinând-o cu cea non formală (jocul didactic, metode interactive, provocare, abordare interdisciplinară sau trans disciplinară, brainstormingul etc.), ce va duce la schimbarea relației cu elevii promovând un dialog reciproc, constructiv.

Cel mai des mă confrunt cu lipsa timpului fizic, de a acoperii toate cerințele programei, atunci când dorești, cu adevărat, ca elevul să fie partenerul tău, în actul didactic și să participe la ore cu bucurie și interes, nu din obligație. Și la școală și la fizica de acasă vreau să descoperim împreună, să experimentăm (din păcate, fizic, nu în această perioadă...), să ne punem întrebări, să căutăm

<sup>9</sup> <https://jamboard.google.com/>

răspunsuri, să formulăm concluziile, fără teama de a greși și a fi persecutat. Este de asemenea aproape imposibil ca toți copiii să aprofundeze, la fel, toate conținuturile și asta se datorează ritmului diferit de învățare, al fiecărui copil, dar și aglomerarea de cerințe școlare. Iar pandemia m-a pus să gândesc mai în profunzime fiecare întâlnire cu copii, marcați și ei lipsa de interacțiune, de frici și angoase specifice vârstei.

Cum altfel aş putea activa mecanismele gândirii, ale inteligenței, ale imaginației și creativității, copilului? Cum pot să-l motivez mai bine?

R: Mereu cu zâmbetul pe buze (aici avantajul sesiunilor live), încurajându-i și antrenându-i permanent, cu profesionalism în realizarea lecțiilor, cu metode diversificate, cu o tabletă grafică („pe care scriem ca la școală, doamna!”), din când în când un film puternic motivațional și mult, foarte mult entuziasm și bucurie, la ore, în clasa de acasă!

Paraphrasing the title of section 1 - “Home School” - experiences during the coronavirus pandemic, I thought I would put on paper the experience I had, during this period, for almost a year, during which the pandemic quickly showed us things that theoretically we should all know them, but we ignore them, namely that everything can change from day to day.

The school closed its doors, physically, in March 2020, but remained virtually open to many teachers and students. I understood then that it depends on us, the teachers, how we keep our children together, how they will feel, in this difficult period, not to say dramatic, that we are close to them, that we learn, and we, on the way to adapt, to this war of the third millennium and, perhaps most importantly, that we did not abandon them.

A few days after the beginning of this madness, the Ministry of Education and Research launched the Digital platform on [educred.ro](http://educred.ro) ([digital.educred.ro](http://digital.educred.ro)), a space created for all teachers who want to capitalize on new technologies in learning activities with students.

As resources, in this virtual space, we have discovered and applied, to a greater or lesser extent: School on the net, Digitized Platform, online tools for learning platforms - Padlet, Edpuzzle, Google slides, Bubbl.us etc. The moment of September came with the joy of reuniting the children, unfortunately short-lived, but also of using the platform for managing classes, learning resources and school progress: Google Classroom.

The new school curriculum, for the PHYSICS discipline, grades VI - VIII, is presented through a curriculum that, theoretically, should emphasize the global development of the student's personality. In this sense, a special emphasis is placed on the diversification of teaching-learning-

assessment strategies, which involves the use of active-participatory methods and an assessment of each student in relation to himself.

How else could I activate the mechanisms of thinking, intelligence, imagination and creativity of the child? How can I motivate him better?

R: Always with a smile on your face (here the advantage of live sessions), constantly encouraging and training them, with professionalism in conducting lessons, with diversified methods, with a graphics tablet ("which I write like at school, madam!"), from time to time a highly motivational film and a lot, a lot of enthusiasm and joy, in class, at home

## **STRATEGII DE MARKETING FOLOSITE DE INSTITUȚIILE DE ÎNVĂȚĂMÂNT, ÎN CONTEXTUL CRIZEI ACTUALE**

**Prof. DIACONESCU DANIELA CONSTANȚA**

**Școala Profesională Daneți, jud. Dolj**

Relativ nou pentru cei în contact cu noțiunile de bază ale managementului strategic, dar cu rădăcini puternice în antichitatea greacă timpurie, termenul de strategie este componenta centrală a procesului de management strategic.

Strategia reprezintă o știință ce permite să claseze și ierarhizeze evenimentele, apoi să aleagă procedurile cele mai eficace pentru a ajunge la obiectivul vizat (Generalul Beaufort).

Marketingul este o activitate menită să satisfacă nevoile și dorințele prin procese de schimbare, conceptul de schimbare este central în marketing.

„Marketingul educațional reprezintă o nouă concepție cu privire la desfășurarea activităților educaționale, ca expresie a prospectării și perfecționării mijloacelor prin care invatamantul poate utiliza posibilitățile sale de integrare și influențare a societății. În acest domeniu, piața este reprezentată de nevoia manifestă sau latenta a elevilor și studenților, familiei și societății, de educare a tineretului concomitent cu înzestrarea lui cu deprinderi și cunoștințe utile societății moderne.”

Instituțiile educaționale au nevoie de resurse pentru a putea să ofere servicii altora. Școlile, liceele, ca și universitățile depind de banii de la bugetul statului, de taxele de școlarizare, de donații și granturi ca suport financiar, de elevi și de alți clienți, ca beneficiari ai serviciilor educaționale. Fără abilitatea de a atrage elevi, profesori, specialiști, facilități, echipamente, școlile vor înceta să mai existe. Obținerea resurselor se face prin schimb. Instituțiile educaționale oferă cursuri, programe educaționale, pregătire pentru carieră și alte servicii pe piața educației. În schimb, ele primesc resursele necesare: taxe școlare, donații, timp, energie, bani de la bugetul statului.

Produse: programe de studii, specializări, curricule

Servicii: consiliere și consultanță, meditații, recuperare, activități extracurriculare.

Marketingul educațional implică proiectarea și managementul instituției educaționale astfel încât să întâmpine nevoile și așteptările grupului țintă, precum și utilizarea unor modalități eficiente de valorizare, comunicare, distribuție.

Marketingul educațional al unei instituții are două componente:

Marketingul intern: -clienții sunt proprii elevi și angajații, partenerii economici. La nivelul

școlii: colectivul de cadre didactice va evalua nevoile elevilor și le va satisface (a elabora CDS-uri, va proiecta activități extracurriculare și extrașcolare, va oferi burse, premii, etc. Managerul școlii va anticipa nevoile angajaților și le va satisface (finanțarea cursurilor de formare, premii, materiale didactice și mijloace moderne de învățământ, recunoașterea activității prin aprecieri, diplome, etc..).

Procesul de marketing face referire adesea la aşa numitul mix de marketing care cuprinde următoarele elemente:

Produsul – cele mai semnificative produse și servicii educaționale: curriculum TC, CDS și CDL, activități extracurriculare, after school, ethos

Prețul – în educație prețul se referă la taxe, finanțare pe elev

Plasarea – Poziția geografică din punctul de vedere al accesibilității (școlile centrale au un număr mai mare de elevi, sunt școlile centrale școli mai bune?)

Personalul – Calitatea personalului școlii și abilitatea lui de a comunica viziunea și obiectivele școlii

Promovarea – Presupune

un număr de tehnici de comunicare și relații publice

Pozitionarea – Care este elementul, care

sunt elementele care diferențiază școala dumneavoastră (școala de soferi, contracte de muncă la absolvirea studiilor, siguranta locului de munca, burse, locuri în internat, este extrem de sigura pentru elevi...).

### **Strategii de marketing educațional pentru promovarea activităților desfășurate în Săptămâna “Școala Altfel”**

În contextul actual al crizei produse de virusul Sars-Cov-2 (Covid - 19), unitățile de învățământ au folosit ca strategie de marketing pentru promovarea activităților desfășurate în Săptămâna “Scoala Altfel” și a planului de diseminare a activităților din săptămâna “Să știi mai multe, să fii mai bun!” doar platformele precum facebook-ul școlii, website-ul școlii, Google classroom, aplicații precum whatssap, e-mail.

### **Strategii de marketing educațional. Promovarea serviciilor educaționale**

Pentru promovarea serviciilor educaționale în contextul în care în această perioadă avea loc evenimentul „Oferta educațională”, eveniment organizat anual de către Inspectoratul Școlar Județean Dolj în luna mai și la care participau toate școlile din județ care aveau cuprins în planul de școlarizare clasa a IX-a învățământ liceal sau profesional, anul acesta școlile au folosit ca instrumente de marketing educațional: pliante, fluturași, afișe publicitare, broșuri de prezentare, pagini Web, Zilele porților

deschise, material audio-vizual, toate în format electronic și prezentate pe canale de comunicare diverse cu ajutorul internetului.

### **Strategii de marketing folosite â în învățarea on-line**

Imediat ce s-a impus starea de urgență și școlile au fost închise, fiecare manager din școlile din România a convocat corpul profesoral și au stabilit modalități de a continua școala de acasă.

Astfel, fiecare cadru didactic a folosit inițial aplicațiile deja utilizate în comunicarea cu elevii și părinții (messenger, whatssap). Mai apoi, adică la aproximativ o săptămână, adică în jurul datei de 20 martie 2020, fiecare dintre profesori a accesat și platforme precum (Edmodo, Google Classroom), dar și alte aplicații, precum Zoom sau Skype, aplicații pe care le-au folosit până la sfârșitul anului școlar.

Începând cu luna septembrie 2020, la nivelul unității noastre școlare, a fost accesată platforma G Suite for Education, au fost create conturi atât pentru elevi, cât și pentru profesori și activitatea online s-a desfășurat pe platformă, sincron cu ajutorul Google Meet și asincron, folosind Google Classroom.

### **REZUMAT**

Strategia reprezintă o știință ce permite să claseze și ierarhizeze evenimentele, apoi să aleagă procedurile cele mai eficace pentru a ajunge la obiectivul vizat (Generalul Beaufort).

Marketingul este o activitate menită să satisfacă nevoile și dorințele prin procese de schimbare, conceptul de schimbare este central în marketing.

Servicii: consiliere și consultanță, meditații, recuperare, activități extracurriculare.

Marketingul educațional implică proiectarea și managementul instituției educaționale astfel încât să întâmpine nevoile și așteptările grupului țintă, precum și utilizarea unor modalități eficiente de valorizare, comunicare, distribuție.

Marketingul educațional al unei instituții are două componente:

Marketingul intern: - clienții sunt proprii elevi și angajații, partenerii economici. La nivelul școlii: colectivul de cadre didactice va evalua nevoile elevilor și le va satisface (a elabora CDS-uri, va proiecta activități extracurriculare și extrașcolare, va oferi burse, premii, etc. Managerul școlii va anticipa nevoile angajaților și le va satisface (finanțarea cursurilor de formare, premii, materiale didactice și mijloace moderne de învățământ, recunoașterea activității prin aprecieri, diplome, etc..).

### **Strategii de marketing folosite în învățarea on-line**

Imediat ce s-a impus starea de urgență și școlile au fost închise, fiecare manager din școlile din România a convocat corpul profesoral și au stabilit modalități de a continua școala de acasă.

Astfel, fiecare cadru didactic a folosit inițial aplicațiile deja utilizate în comunicarea cu elevii și părinții (messenger, whatssap). Mai apoi, adică la aproximativ o săptămână, adică în jurul datei de 20 martie 2020, fiecare dintre profesori a accesat și platforme precum (Edmodo, Google Classroom), dar și alte aplicații, precum Zoom sau Skype, aplicații pe care le-au folosit până la sfârșitul anului școlar.

Începând cu luna septembrie 2020, la nivelul unității noastre școlare, a fost accesată platforma G Suite for Education, au fost create conturi atât pentru elevi, cât și pentru profesori și activitatea online s-a desfășurat pe platformă, sincron cu ajutorul Google Meet și asincron, folosind Google Classroom.

### **SUMMARY**

Strategy is a science that allows you to classify and rank events, then choose the most effective procedures to reach the goal (General Beaufort).

Marketing is an activity meant to satisfy needs and desires through change processes, the concept of change is central in marketing.

Services: counseling and counseling, meditations, recovery, extracurricular activities.

Educational marketing involves the design and management of the educational institution so as to meet the needs and expectations of the target group, as well as the use of efficient ways of valorization, communication, distribution.

The educational marketing of an institution has two components:

Internal marketing: -customers are their own students and employees, economic partners. At the school level: the teaching staff will assess the needs of students and meet them (develop CDS, design extracurricular and extracurricular activities, provide scholarships, awards, etc. The school manager will anticipate the needs of employees and meet them (funding training courses, awards, teaching materials and modern means of education, recognition of the activity through assessments, diplomas, etc).

Marketing strategies used in online learning

As soon as the state of emergency was imposed and the schools were closed, each manager of the schools in Romania convened the teaching staff and established ways to continue the home school.

Thus, each teacher initially used the applications already used in communication with students and parents (messenger, whatssap). Then, ie about a week, ie around March 20, 2020, each of the teachers also accessed platforms such as (Edmodo, Google Classroom), but also other applications, such as Zoom or Skype, applications that they used until the end of the school year.

Starting with September 2020, at the level of our school unit, the G Suite for Education platform was accessed, accounts were created for both students and teachers and the online activity took place on the platform, synchronously with the help of Google Meet and asynchronous, using Google Classroom.

## **UTILIZAREA M-LEARNING-ULUI ÎN CADRUL ÎNVĂȚĂMÂNTULUI ONLINE DIN PERIOADA PANDEMIEI**

**Prof. DUROI MARIAN – ALIN**

**Școala Gimnazială Segarcea, jud. Dolj**

**Prof. DUROI ELENA - SIDONIA**

**Școala Gimnazială „Mihai Viteazul”, Craiova, jud. Dolj**

### **Rezumat**

Comunicarea de la conferință prezintă stadiul de dezvoltare al portabilelor și folosirea lor în sistemul de educație în perioada epidemiei de coronavirus.

În general, elevii au participat la lecție prin intermediul telefoanelor mobile, pe care și le permit părinții lor.

Activitățile au conținut materiale Power Point, imagini din istoria locală și prepararea de meniuri tradiționale.

### **Abstract**

My conference contribution regards the advancement of portable devices and their use in the educational system during the coronavirus pandemic.

Students generally attended lessons by means of smartphones which could be afforded by their parents.

The activities regarded mostly Power Point materials, images of local history and the making of traditional dishes.

Pandemia de COVID-19 a determinat lungi perioade de învățământ online, astfel că m-learning-ul a devenit componenta principală a e-learning-ului, însă m-learning-ul a devenit nu numai mai activ, dar și a și utilizat alte metode conexe de învățare. Tehnologirea rapidă a societății din perspectivă informațională a beneficiat de o pregătire extinsă a elevilor în timpul pandemiei, sprijinind pe viitor o integrare mai facilă a elevilor cel puțin din perspectivă profesională.

M-learning-ul sau învățarea mobilă înseamnă utilizarea dispozitivelor mobile pentru o învățare interactivă, cu un grad deosebit de mare de mobilitate, prin intermediul dispozitivelor wireless.

Progresele din domeniul dispozitivelor portabile au încorporat tehnologiile multimedia abia în ultima vreme.

Într-o perioadă în care învățământul se confruntă cu bugete restrânse, folosirea m-learning-ului se dovedește a fi cea mai eficientă din perspectiva învățării centrate pe elev, deoarece programele de învățare la distanță, de tipul Teleșcoala, nu permit interacțiunea cadru didactic-elev.

Factorii implicați în m-learning sunt: dimensiunea umană (cadrul didactic și elevii), dimensiunea design-ului (conținuturi și tehnologii) și dimensiunea instituțională (unitatea de învățământ). Activitățile s-au desfășurat satisfăcător cu elevii deoarece m-learning-ul este o variantă ieftină întrucât prețurile telefoanelor nu se compară cu acelea ale calculatoarelor și laptopurilor, se poate realiza într-o mică măsură crearea și livrarea conținuturilor (inclusiv multimedia, prin intermediul camerelor și microfoanelor) și reprezintă un suport continuu de învățare întrucât dispozitivele mobile permit un proces de învățare continuă, neînținând seama neapărat de timp și spațiu.

M-learning-ul poate fi utilizat într-un număr de șase direcții de bază:

- învățare mobilă susținută tehnologic de dispozitive mobile avansate ca laptopuri sau tablete;
- e-learning-ul portabil se referă la utilizarea învățării online în cursul deplasărilor lungi de acasă la școală, prin ocuparea acestui timp neproductiv;
- învățarea interconectată în clasă reprezintă o formă de învățare, prin care dispozitivele mobile îmbunătățesc calitatea învățării tradiționale din sala de clasă;
- învățare situațională, informală și individualizată, ce vizează îmbunătățirea învățării în unitatea de învățământ, dar nu în spațiile obișnuite;
- formare mobilă periodică în unitatea de învățământ ca urmare a pregăririi pentru performanță;
- învățare mobilă la distanță pentru elevi aflați în locuri izolate.

În învățământul online, prezența profesorului este discretă, însă acesta stabilește momentul și modalitățile de aplicare a metodei, ca alternativă la metodele clasice. Cadrul didactic trebuie să regândească procesul educațional în noile contexte, să învețe să formuleze altfel situațiile de învățare și să își actualizeze prestația educațională la exigențele impuse de cei care îi stau în față.

La disciplina Istorie s-au folosit numeroase materiale Power Point, care prin coloritul lor i-au atras, în special, pe elevii din clasele a V-a și a VI-a. De un interes aparte au beneficiat portretele marilor personalități istorice, templele, bisericile, alte monumente, imagini ale domeniului feudal, corăbiile, populațiile nou-descoperite etc.

În comparație cu învățământul tradițional am observat că a rămas mai mult timp pentru discuții și întrebări din partea elevilor.

În cadrul programului național "Școala Altfel" mă voi referi la două activități.

Prima activitate, la clasa a VI-a, a vizat folosirea imaginilor de acum un secol referitoare la vechi lucări agricole și utilajele agricole aferente prin care elevii au învățat să respecte înaintașii lor, care au avut o viață dură axată pe lucratul pământului, și să compare situația din trecut cu cea din prezent; printre altele, au observat asemănari cu servirea mesei la câmp, alături de rudele participante.

Cealaltă activitate s-a referit la pregătirea unui meniu tradițional zonei noastre, astfel că împărtășirea experiențelor micilor bucătari de clasa a V-a a stârnit buna dispoziție a colegilor. Elevii au utilizat ingrediente vechi, mai puțin folosite astăzi, și au manifestat interes față de tehnologii și ustensile vechi de gătit.

Având în vedere lipsa de timp pentru pregătirea necesară unui succes al învățământului online, succesul relativ în m-learning-ul din perioada pandemiei s-a datorat și achiziționării de elevi a unor deprinderi relevante de management al timpului și automotivare.

## BIBLIOGRAFIE:

Adăscăliței, Adrian, *Instruire asistată de calculator: didactică informatică*, Editura Polirom, Iași, 2007.

Ceobanu, Ciprian, *Învățarea în mediul virtual. Ghid de utilizare a calculatorului în educație*, Editura Polirom, Iași, 2016.

Cerghit, Ioan, *Metode de învățământ*, Ediția a IV-a revăzută și adăugită, Editura Polirom, Iași, 2006.

Cucoș, Constantin (coordonator), *Psihopedagogie pentru examenele de definitivare și grade didactice. Curs elaborat în tehnologia învățământului la distanță*, Editura Polirom, Iași, 2006.

## **DIN OFFLINE ÎN ONLINE: PROVOCĂRILE EDUCAȚIEI DIGITALE**

**Prof. DUMA ILEANA - AURELIA**

**Școala Gimnazială „Sf. Gheorghe”, Craiova, jud. Dolj**

**Prof. ANUȚA ALIN**

**Liceul Teologic Adventist, Craiova, jud. Dolj**

### **Rezumat:**

*Pentru toți actorii din sistemul educațional, profesori, elevi, decidenți, actuala criză sanitatără a însemnat o provocare, o reconfigurare a rolului fiecărui în cadrul sistemului dar și identificarea de posibilități pentru asigurarea perpetuării educației. Din fericire, noile tehnologii ale informației și comunicării oferă reurse variate, deschid perspective și oportunități, într-o perioadă dificilă, însă uneori adaptarea la noile condiții poate fi dificilă, atât din cauze obiective cât și subiective.*

*Ne-am văzut, dintr-o dată, puși în situația de a renunța la tradițional, la clasic, la interacțiune directă și a ne adapta unei noi realități, fără a fi neapărat pregătiți pentru asta. Am trecut de la școală la școală de acasă, iar gestionarea unei asemenea tranziții cere timp și implicare din partea tuturor.*

### **Summary:**

*For all actors in the education system, teachers, students, decision-makers, the current health crisis has been a challenge, a reconfiguration of everyone's role in the system, and the identification of possibilities to ensure the perpetualness of education. Fortunately, new information and communication technologies offer varied resources, open up perspectives and opportunities, in a difficult period, but sometimes adapting to new conditions can be difficult, both for objective and subjective reasons. We have suddenly seen ourselves in a position to give up the traditional, the classic, the direct interaction and adapt to a new reality, without necessarily being prepared for it. I went from school to home school, and managing such a transition takes time and involvement from everyone.*

Utilizarea noilor tehnologii digitale, a noilor media în cadrul procesului instructiv-educativ este o consecință a deplasării accentului de la un mediu de învățare centrat pe profesor la unul centrat pe elev, în care profesorii nu mai reprezintă sursa principală de informație, iar comunicarea didactică nu se mai bazează pe simpla transmitere a cunoștințelor și a conținutului științific, ci

profesorii devin colaboratori ai elevilor, surse de informații alternative, comunicarea se bazează pe modelul interactiv și tranzacțional, iar elevii devin actori implicați direct în propria lor educație.

Concepțe noi până acum câțiva ani au devenit cuvinte uzuale în vocabularul comun: *e-learning*, *învățământ la distanță*, *învățământ on-line*, *self-service* etc. Unele dintre acestea deja implică dezbateri epistemologice de organizare a sistemului educațional, toate acestea dezvoltându-se în contextul general al „satului global”.

Noile tehnologii ale informației și comunicării (NTIC – *New Technologies of Information and Communication*), bazate pe noile media, se pretează la nenumărate tipuri de aplicații în instruire, în beneficiul direct sau indirect al celor care învață. În ceea ce privește procesul instructiv-educativ, au fost sintetizate următoarele roluri pe care NTIC le îndeplinește: resurse pentru activitățile din clasă, suport în activitatea didactică, ajutor în activitatea elevilor și studenților. Categoriile generale de mai sus încearcă să surprindă și să clarifice aria de impact a noilor tehnologii ale informației și comunicării în educație; succesele în practică constituie mai degrabă apanajul unui spirit căutător decât urmarea unor norme rigide de aplicare. A ști de ce profesorii pot utiliza o resursă tehnologică este cel puțin tot atât de important ca și cum să o folosească. Astfel, fiecare strategie de integrare a tehnologiilor digitale trebuie discutată în termenii motivului pentru care un produs digital (software sau mijloc didactic) este inclus în activitatea didactică, luând în calcul contextul în care se implementează și câteva proceduri și criterii necesare pentru utilizarea eficientă.

Atât cadrele didactice, cât și elevii devin preocupăți să folosească potențialul noilor tehnologii digitale pentru a se adapta noilor forme de învățământ (dezvoltate pe baza acestor tehnologii) și pentru a răspunde noilor cerințe de pe piața muncii.

Învățământul bazat pe Internet și-a propus transformarea spațiului virtual într-un veritabil mediu de instruire, prin utilizarea diverselor materiale educaționale online: instrumente software specific instruirii, materiale didactice, manuale electronice, legături (hipertext) spre alte resurse educaționale etc. Astfel au apărut forme educaționale precum: predarea pe internet (Web-Based Teaching – WBT), mediile educaționale Web (Web-Based Course Environment – WBCE), clasa virtuală sau învățarea în rețea.

Pentru a susține activități de învățare la distanță, profesorii și elevii folosesc mai multe mijloace specifice, dintre care cel mai frecvent:

- aplicații simple/ cunoscute deja, pentru comunicare asincronă de grup, precum Whatsapp, Facebook messenger etc.: 91% - medie de 3,66 pe scală 1-4;

- apele telefoniice/ SMS/ canal de comunicare cu fiecare elev: 83% – medie de 3,34;

Pe locurile următoare se situează:

• utilizarea resurselor educaționale deschise și conținutului digital, cum ar fi situri cu informații și ilustrații, biblioteci online, simulări, soft educațional, laboratoare virtuale, muzee virtuale, Digitaliada, LearningApps etc.: medie de 2,82;

• platformele specializate de elearning – Moodle, Google classroom, Edmodo, Easyclass etc.: 2,6;

• aplicațiile pentru comunicare sincronă în grup prin apele video/videoconferințe precum Webex, Zoom, Meet, Teams, Skype: 2,48.

Criza sanitară, de amploare globală, pe care o traversăm, a determinat principalii actori din sistemul educațional, elevii și profesorii, să "migreze" în mediul virtual, mai mult sau mai puțin familiar. A fost nevoie de o adaptare rapidă la o nouă realitate, pentru a putea asigura continuitatea actului de predare – învățare, concomitent cu respectarea riguroasă a restricțiilor impuse de autoritățile medicale.

În mod firesc, trecerea bruscă la activitatea online nu este ferită de anumite **dificultăți** în realizarea activităților la distanță propuse în această perioadă: în primul rând vorbim despre dificultăți tehnice, apoi de lipsa obișnuinței de a învăța cu ajutorul noilor tehnologii, urmând să consemnăm nivelul insuficient al competențelor digitale, lipsa unui dispozitiv adecvat, lipsa unui program bine structurat, lipsa controlului și monitorizării constante a activității lor, acces limitat la Internet, lipsa suportului/lipsa de interes/interdicții din partea adulților.

Succesul învățământului la distanță este o rezultantă a unui efort colaborativ dintre cadre didactice, informatician, inginer de sistem, manager școlar, performativitatea rețelei de comunicare etc. și nu un atribut exclusiv al profesorului.

*Nu toate dimensiunile educației pot fi acoperite* prin noua formulă: au de suferit aspectul relațional, dimensiunea cooperativă, realizarea obiectivă a evaluării și a feedback-ului, monitorizarea și stimularea performanțelor, individualizarea și personalizarea învățării.

Prin educația „la distanță” mai degrabă se poate orienta procesul de auto-invățare la elevi, se pot discuta consemne de lucru pentru acasă, se pot administra testări etc. decât să se realizeze predarea, în adevăratul sens al cuvântului, a unor cunoștințe inedite, de procesare sau aplicare a teoriei în raport cu practica etc. De asemenea, din perspectivă procesual-administrativă, este favorizat managementul instituțional (ședințe online ale consiliului de administrație, de pildă), decât managementul clasei de

elevi sau a procesului didactic de învățare, care presupune alte condiții sau criterii de realizare. Se manifestă diferențe de implementare a învățământului la distanță pe diferite niveluri ale învățământului (cel mai permisiv fiind intervalul gimnazial), dar și în funcție de specificul conținutului disciplinelor.

Învățământul la distanță încearcă să acopere dimensiunea instructivă a formării, având mai puține virtuți de educare și structurare a personalității, respectiv de formare a comportamentelor, atitudinilor, valorilor.

Învățământul online poate exclude categorii de elevi – cum ar fi copiii cu nevoi speciale, cu dificultăți de învățare, ne-școlarați, abandonati etc. Învățarea virtuală devine mai costisitoare financiar și mai cronoagă din perspectiva pregătirii și livrării acesteia, de către profesor, din perspectivă proiectivă, tehnică, didactică.

Iată, aşadar, în condițiile prevalenței învățământului online, câteva dintre aspectele ce reclamă o soluționare cât mai rapidă: care va fi partajul dintre educația tradițională și cea la distanță chiar și în timpurile normale (avându-se în vedere că unele tipuri de activități pot fi „mutate” formal în regim online), care va fi raportul dintre unificare/centralizare și diversificare/flexibilizare a modalităților tehnice de realizare a învățământului la distanță (se va viza o platformă unică, anume concepută, gestionată de MEC, sau se va lăsa la alegerea instituției de bază/profesorilor de a le identifica și utiliza aceste căi tehnice?), care este încărcarea optimă de natură tehnologică a procesului educațional astfel încât să nu se ajungă la focalizarea pe tehnologie în dauna conținutului, la efecte colaterale sau perverse; care vor fi atribuțiile și cum se vor responsabiliza diversii factori care vor conlucra pentru o bună implementare a învățământului la distanță (profesori, părinți, comunitate locală, decidenți operaționali, instanțe politice etc.).

Așadar, dincolo de încercările vremurilor actuale, este necesară integrarea componentei digitale în procesul didactic, încrucișând, indiferent de contextul în care ne-am putea situa la un moment dat, aceasta asigură resurse prețioase, completând educația clasică, oferind perspective pentru explorarea realității, stimulând cunoașterea și interacțiunea permanentă. Este nevoie, însă și de o politică activă și coerentă, în acest sens.

#### **BIBLIOGRAFIE:**

1. Școala online. Elemente pentru inovarea educației. Raport de cercetare evaluativă, București, Editura Universității din București, 2020;

- 
- 2.<https://epale.ec.europa.eu/ro/blog/rise-online-learning-benefits-and-challenges-teachers-part-one-benefits>;
  - 3.[https://www.researchgate.net/publication/305034199\\_PROVOCARILE\\_EDUCATIVE\\_ALE\\_TEHNOLGIILOR\\_DIGITALE](https://www.researchgate.net/publication/305034199_PROVOCARILE_EDUCATIVE_ALE_TEHNOLGIILOR_DIGITALE);
  4. <https://epale.ec.europa.eu/ro/blog/educatia-era-digitala>

## **ȘCOALA DE ACASĂ - EXPERIENȚE DIN TIMPUL PANDEMIEI DE COVID19**

**Prof. CIOLACU EMANUELA**

**Liceul de Arte „Marin Sorescu”, Craiova, jud. Dolj**

**Prof. DRĂNICEANU CRISTINA**

**Liceul de Arte „Marin Sorescu”, Craiova, jud. Dolj**

Pe măsură ce noul virus s-a transformat într-o pandemie globală și ne-a transformat existența de până de curând, unitățile școlare din întreaga lume au luat decizia dificilă de a-și închide ușile, forțând astfel o trecere bruscă la învățarea la distanță, care s-a dovedit tulburătoare pentru profesori, elevi și părinți. Ceea ce la început părea o măsură de precauție temporară de urgență, a luat repede locul unui nou normal. Trecerea în formatul online într-o perioadă atât de scurtă de timp a fost dificilă: într-o zi s-a mers la școală, iar a doua zi, întreaga lume a fost răsturnată cu susul în jos. Teoretic, ce faci când îți intră în casă sfârșitul lumii?

Pentru cadrele didactice, trecerea la educația online a însemnat regândirea planurilor de lecție pentru a se potrivi unui format foarte diferit, fiind necesară o reconfigurare - refacerea întregului curriculum, astfel încât să se poată preda online; o mare parte din acesta depindea de prezența fizică a profesorului la clasă și rolul de a conduce elevii prin întregul proces de formare.

Pierderea acestei interacțiuni personale este unul dintre cele mai dificile aspecte ale învățării la distanță, atât pentru elevi, cât și pentru profesori. În același timp, elevii deseori se luptă să rămână motivați fără acel program agitat de la școală, mulți dintre ei căzând în capcana (și adevărul trist al) lui „Am atât de mult timp liber, nu este nimic care să mă forțeze sau să facă presiuni asupra mea să fac lucrurile”. Motiv pentru care, din lipsă de justificare sau motivație spre a rezolva lucrurile și a profita de dinamica desfășurării lor, copiii ezită să participe sau să ceară ajutor online; se sfiesc de multe ori și de obișnuitul „Nu am înțeles cum se face, îmi mai explicați o dată, vă rog?” din timpul orelor fizice, la școală.

Gestionarea timpului a fost, de asemenea, una dintre cele mai mari provocări ale învățării la distanță - una care oferă, de asemenea, o oportunitate pentru elevi (și nu numai!) de a-și găsi și practica o abilitate practică de viață - din pasiune sau nevoie - prin învățătură: unii au învățat să gătească, alții să facă croitorie; unii au învățat un domeniu cu totul nou, alții s-au reorientat către alte pasiuni. Cu siguranță, acest lucru a fost un test al abilităților tuturor de gestionare a timpului, a răbdării și toleranței de orice natură, a disciplinei și motivației personale: dintr-o dată, elevii au înțeles că timpul complet gestionat pentru ei până atunci de altcineva (instituția școlară, profesor, părinte) va trebui să fie autogestionat. Programul bine stabilit din timpul unei zile obișnuite de școală (trezire, drumul spre școală, ora de 50', pauzele de 5') s-a transformat într-o încercare continuă (și stresantă) de proiecție, de adaptare la nou, de a fi operativ și de a programa o zi întreagă: 5-7 lecții de parcurs la fiecare disciplină dintr-o zi, 5-7 teme de postat la timp pe platformă, 5-7 sesiuni Meet.

Din fericire, am spune, acest management forțat al timpului este o abilitate de mari dimensiuni și o lecție vitală pentru tot parcursul existenței, cu toate că, din nevoie, se învață cu câțiva ani înainte de termen. Una dintre cele mai mari provocări ale situației actuale a fost ca educația, în toate formele ei, să fie adusă la viață pe un ecran de computer. Ce lipsește cu adevărat - pe lângă interacțiunea fizică, psihică, socială, emoțională - este satisfacția lucrului făcut cu propriile mâini, în echipă sau în competiție. Virtualul atât de mecanic și de monoton nu oferă nici pe departe același sentiment de fală, de stimă de sine, de încredere în partenerul de lucru, de mulțumire, de demnitate, de provocare, de aventură, de identitate și de atașament. Mai mult, nu există nici o modalitate de a reproduce interacțiunile sociale importante care au loc în clasă sau cu ocazia vreunei activități extracurriculare, fie că este vorba doar de a sta împreună în pauză, de a lua masa cu prietenii sau de a primi sprijin ghidat de la un profesor. Profesorul poate, cu siguranță, să ofere cunoștințele necesare acasă, datele și informațiile pentru a fi studiate și examineate, se pot da teste și chestionare, dar nu se pot replica sub nici o formă conexiunile umane și atmosfera creată de acestea. Cu toate acestea, unul dintre cele mai mari câștiguri ale elevilor și nu doar ale lor, este entuziasmul și aprecierea pentru ceea ce acum lipsește. Cu o pandemie globală care afectează elevii de toate vîrstele, uneori situația se poate

simți dificil de navigat, de manevrat. Pe măsură ce mai multe școli se îndreaptă spre învățarea virtuală - care pare un pilon important de acum încolo - pot exista unele dificultăți în adaptare. Ca avantaje ale învățării virtuale, am nota comoditatea tuturor părților participante la proces, permîțând elevilor - teoretic - să se conexeze atunci când consideră că este de cuviință și să aibă mai mult timp pentru subiectele care necesită eforturi și studii mai vaste. În același timp, elevii pot accesa cursurile (de orice natură) din confortul propriei case, în orice moment al zilei. Cu cursurile online, oportunitățile disponibile sunt nelimitate. Un avantaj suplimentar pentru educația online este flexibilitatea de a studia de la distanță, o adevărată îndemînare care determină mulți elevi să fie pregătiți pentru o viitoare piață profesională, în care opțiunile la distanță sunt obișnuite. Pe măsură ce pandemia de SARS-CoV2 îi împinge pe învățăcei către căi alternative de educație, învățarea online oferă avantajul de a ușura povara financiară a colegiului/chiriei/căminului tradițional.

Ca dezavantaje ale învățământului în format online, credem că pot fi tehnologia și timpul: pentru elevii predispuși la amânarea termenului, învățarea online poate fi dificil de coordonat, iar motivația se poate dovedi a fi o luptă crâncenă. Întrucât majoritatea învățării online depinde de capacitatea unui elev de a finaliza munca autodirecționată, cei care se dezvoltă în rutină sau în nouitate (de exemplu, lipsa atracției pentru orice altă formă decât cea tradițională de predare-învățare) ar putea invoca lipsa argumentului învățării online. Pentru cei care au devotamentul și motivația necesare de a se adapta la învățarea online, aceștia se pot lupta încă din cauza accesului la Internet sau la dispozitivele necesare, care fac posibil acest proces de învățare. Ca efect, apare izolarea socială, un motiv principal pentru care mulți elevi se retrag din studiile lor. Acest nivel redus de interacțiune socială slăbește experiența "normalului", a anilor de școală cu specificul fiecărei vârste, pentru mulți dintre elevi, ceea ce face ca învățarea online să aibă parte de un stigmat în jurul său. Învățarea online poate fi dificil de digerat, iar pe elevi îi încearcă un amestec continuu de anxietate, confuzie, delăsare, falsă relaxare în fața situației actuale și emoție a necunoscutului. În această creștere a educației virtuale există beneficii de care, cu răbdare, cercetare și dedicație, atât elevii, cât și cadrele didactice, pot profita pe măsură ce lumea continuă să înainteze prin pandemia globală. Probabil că vom ieși transformați după această experiență și la nivel global: am văzut că putem trăi fără deplasări neîntrerupte cu mașina, fără vacanțe în străinătate, fără cumpărături infinite și inutile, fără lucruri netrebuincioase. Am crescut - eronat, se pare - și am sperat că pandemia va fi o reală lecție de consum eficient și nu de continuare a consumerismului.

*„În plus, cei mai bogăți au devenit și mai bogăți, iar pentru săraci, viața de zi cu zi a devenit și mai chinuitoare. A fost o rază firavă de speranță atunci că se vor schimba politici legate de muncă, de locuire, de educație, că vom înțelege cât sunt de importante plasele de siguranță. Dar până una-alta, rămâne la crowdfunding. Speranța nu poate veni decât de la cei de lângă noi, nu de la cei de deasupra noastră. La nivel global, cred că am ratat momentul de a învăța o lecție și de a schimba ceva semnificativ în societate, dar la nivel individual, pe unii dintre noi situația asta neașteptată i-a pus pe gânduri. (...) Poate că singurul lucru durabil cu care vom rămâne va fi această reconsiderare a lui <acasă>".<sup>10</sup>*

---

<sup>10</sup> Lavinia Braniște, 03.09.2020

**Sursa:** <https://www.dw.com/ro/europa-mea-ce-%C3%AEnseamn%C4%83-acas%C4%83-%C3%AEn-vremea-pandemiei-de-coronavirus/a-54798104>



mai multa flexibilitate,  
dar nu am învățat la  
fel

De acum si pana la vara, numai  
asa lucram...



Daaa, stiu



Mie sincer nu îmi place



adică mi se pare și complicat cu  
aplicațiile astea deja m-am dat  
peste cap



online, din  
punctul meu de  
vedere: mi s-a parut ca  
am pierdut chiar  
foarte mult din ore si  
nu am cam înțeles  
nimic la unele materii

Școala online a fost o  
școală foarte comodă,  
nu am simțit cum  
trece timpul dar din  
păcate trece și nu pot  
sa spun că mă simt  
pregătit pentru  
bacalaureat sau că am  
învățat ceva în timpul  
asta

Școala online credem  
că ne ajută să ne  
protejăm de noul  
corona virus dar este  
un minus pentru elevi.  
Având în vedere că  
mulți nu-si dau  
interesul pentru a  
înțelege mai bine și  
asta din cauza  
comodității

nivelul de  
informație e mai redus  
iar din punct de  
vedere al practicii e O

Orele online au avut  
rolul lor...

Dar după o perioadă  
de mai bine de câteva  
luni de ore online, se  
cunoaște o schimbare  
fata de orele  
fizice, atât în  
implicarea elevilor și  
profesorilor pe  
plataforma cat și în  
pregătirea pe care o  
au elevii după aceste  
ore.

Oricât de mult s-ar  
incerca ca școala  
online să fie o  
alternativă la cea  
fizică, aceasta nu o va  
putea înlocui. În primul  
rand socializarea  
dintre colegi ne  
lipsește enorm dar și  
efectuarea orelor se  
face cu dificultate.

## BIBLIOGRAFIE ONLINE:

1. <https://www.unicef.org/romania/ro/pove%C8%99ti/pas-cu-pas-c%C4%83tre-succes>
2. <https://www.dw.com/ro/%C8%99coala-online-%C8%99i-offline-ul-copililor-invizibili-ai-rom%C3%A2niei/a-53594624>
3. <https://www.unicef.org/romania/ro/pove%C8%99ti/st%C4%83macas%C4%83-jurnal-de-copil-%C3%AEn-timpul-pandemiei-de-covid-19-blog-2>
4. <https://www.bbc.com/news/technology-55573803>
5. [https://ec.europa.eu/education/resources-and-tools/coronavirus-online-learning-resources\\_ro](https://ec.europa.eu/education/resources-and-tools/coronavirus-online-learning-resources_ro)
6. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fspor.2020.589227/full>

## **GOOGLE CLASSROOM O SOLUTIE IN PANDEMIA COVID 19**

**Prof. CIOBANU CRISTINA**

**Școala Gimnazială „Alexandru Nicolaid”, Mischii, jud. Dolj**

### **REZUMAT:**

Cadrul contextual în continuă schimbare ne sugerează o considerare a strategiilor noi ce se prefigurează în cadrul formelor actuale de instruire. Conceptul la care se apelează pentru satisfacerea necesităților educative adaptate civilizației contemporane este educația la distanță și, în cadrul acesteia, educația bazată pe multimedia. Despre educația la distanță vorbim atunci când educatorul și studenții săi sunt separați de distanța fizică și tehnologia este folosită pentru a media acestă distanță.

Google Classroom facilitează interacțiunea și colaborarea profesor – elev deoarece elevii pot să inițieze conversații cu profesorul și să adreseze întrebări la care pot primi răspuns în timp real, iar temele pot fi predate mai ușor de pe orice dispozitiv utilizat de către studenți (desktop, tabletă, smartphone).

Prin raportare la educația tradițională, se pot reliefa câteva particularități ale educației bazate pe multimedia, toate resursele care constituie obiectul cursului pot fi accesibile, scopul curriculumului va fi mai cuprinsă decât cel curent, oferind modalități multiple pentru achiziții de înalt nivel în toate domeniile culturii. Este facilitată învățarea într-un ritm propriu, într-un stil personal, parcurgerea sau audierea cursurilor putând fi făcută treptat și repetat.

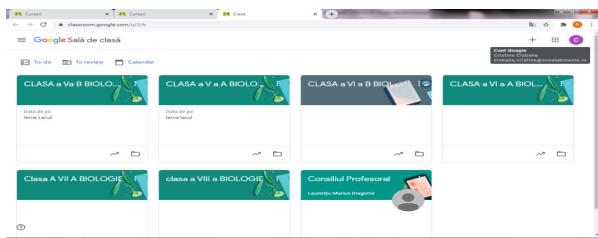
### **ABSTRACT:**

The constantly changing contextual framework suggests a consideration of the new strategies that are foreshadowed in the current forms of training. The concept used to meet the educational needs adapted to contemporary civilization is distance education and, within it, multimedia-based education. We talk about distance education when the educator and his students are separated from the physical distance and technology is used to mediate this distance.

Google Classroom facilitates teacher-student interaction and collaboration because students can initiate conversations with the teacher and ask questions that can be answered in real time, and homework can be taught more easily from any device used by students (desktop, tablet, smartphone).

By referring to traditional education, we can highlight some features of multimedia-based education, all resources that are the subject of the course can be accessed, the purpose of the curriculum will be more comprehensive than the current one, offering multiple ways for high level acquisitions in all fields of culture. It is facilitated to learn at your own pace, in a personal style, the course or listening to the courses can be done gradually and repeatedly.

Cadrul contextual în continuă schimbare ne sugerează o considerare a strategiilor noi ce se prefigurează în cadrul formelor actuale de instruire. Conceptul la care se apelează pentru satisfacerea necesităților educative adaptate civilizației contemporane este educația la distanță și, în cadrul acesteia, educația bazată pe multimedia. Despre educația la distanță vorbim atunci când educatorul și studenții săi sunt separați de distanța fizică și tehnologia este folosită pentru a media acestă distanță.



Google Classroom a fost anunțat pe 6 mai 2014, cu o previzualizare disponibilă pentru unii membri ai programului G Suite pentru educație de la Google. A fost lansat public pe 12 august 2014. În 2015 Google a anunțat existența unui API pentru Classroom și un buton de partajare pentru site-uri web, permitând administratorilor școlilor și dezvoltatorilor să continue integrarea cu Google Classroom. Tot în 2015, Google a integrat Google Calendar în Classroom pentru termenele limită ale temelor, excursii și altele. În 2017, Google a deschis Classroom pentru a permite oricărui utilizator cu un cont personal Google să se înscrie la cursuri, fără a avea nevoie de un cont G Suite pentru educație iar în aprilie același an, a devenit posibil ca orice utilizator cu un cont personal Google să creeze o clasă.

În 2018, Google a anunțat o actualizare pentru Classroom, adăugând o secțiune pentru lucrul în clasă, îmbunătățind interfața de notare, permitând reutilizarea lucrului din clasă de către alte clase și adăugând funcții pentru ca profesori să organizeze conținutul pe subiecte.

Folosirea aplicației Google Classroom nu generează costuri suplimentare pentru școală pentru că acest serviciu este disponibil gratuit pentru educație. Economia de timp pentru profesori

datorită utilizării la clasă a instrumentelor digitale moderne de predare și colaborare oferite de această platformă este un alt avantaj.

Aplicația facilitează interacțiunea și colaborarea profesor – elev deoarece elevii pot să inițieze conversații cu profesorul și să adreseze întrebări la care pot primi răspuns în timp real, iar temele pot fi predate mai ușor de pe orice dispozitiv utilizat de către studenți (desktop, tabletă, smartphone).

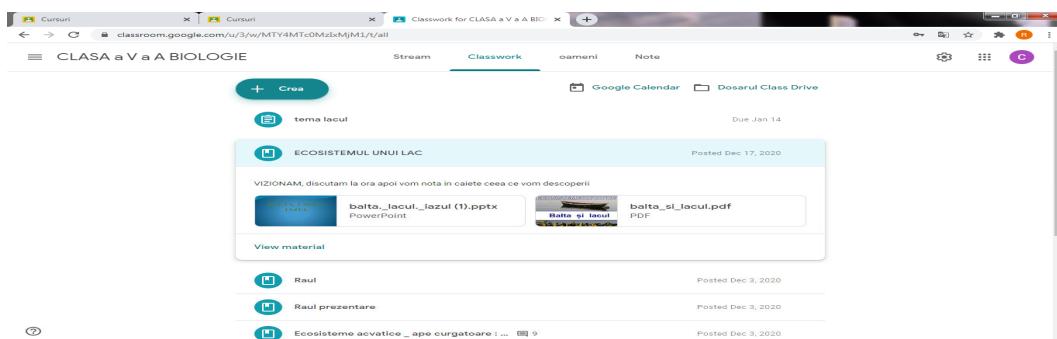
Google Classroom le permite elevilor inserarea de imagini la întrebări și răspunsuri multiple în formularele Google (Google Forms).

Lucruri care trebuie știute: • G Suite for Education: Google Classroom este disponibil atât pentru conturile personale Google cât și pentru G Suite for Education

• Niveluri de clasă: Google Classroom poate fi utilizat la orice nivel de clasă, în funcție de abilitățile profesorului și de abilitățile elevilor.

• Google Chrome: Pentru a maximiza funcțiile din Google Classroom pe web, profesorii și studenții ar trebui să utilizeze browserul Google Chrome. Google Chrome este un mediu fantastic de învățare

pentru toate aplicațiile Google!



• Aplicația mobilă Google Classroom: Aplicația mobilă Google Classroom este disponibilă pe iOS și Android.

Funcționalități principale pentru utilizatorii Google Classroom

Profesorii-Creează și gestionează cursuri. Exemplificare:

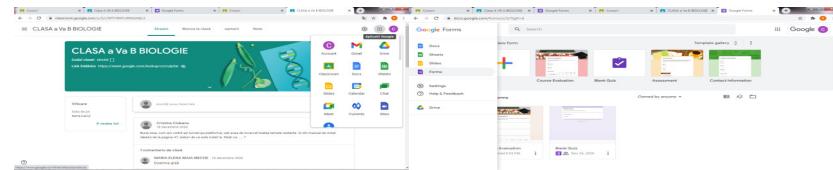


-Creează, gestionează, distribuie, primesc și evaluează teme.

-Evaluează rapid, direct și în timp real.

**CONFERINȚA INTERNATIONALĂ "ȘCOALA ÎN ROMÂNIA ȘI ÎN LUME ÎN TIMPUL PANDEMIEI DE COVID19. EXEMPLE DE BUNE PRACTICI/THE EDUCATIONAL SYSTEM IN ROMANIA AND ABROAD DURING THE PANDEMIC"**

2021



Elevii -Creează sau încarcă, trimite și predau temele.Exemplificare :

- Consultă materialele, activitățile și termenele temelor.
- Primesc/Oferă feedback și primesc note

Părinții/Tutorii -Primesc rezumate ale activității copiilor via e-mail. Aceste rezumate includ informații despre sarcinile de lucru următoare, activitatea din cadrul cursului și despre temele nerezolvate la timp. Exemplificare:

Clasa A VII A BIOLOGIE									
	Current	Munca la clasă	oameni	Note					
LIVIU IONUȚ BICICA	Sortați după nume	1 decemb... Realizați un text d... din 100	4 decemb... Realizați p... din 100	Fără scade... Fără pre... din 100	19 noiemb... Tema 12.11.20... din 100	26 noiemb... Tema 12.11.20... din 100	19 noiemb... Tema 12.11.20... din 100	Fără scad... din 100	
LUIZA ANDREEA ZULEAM	Dispărut	Dispărut	Dispărut	Dispărut	Dispărut	Dispărut	Dispărut	Dispărut	
Mădălina Anghel	Dispărut	Dispărut	Dispărut		Dispărut	Dispărut	Dispărut	Dispărut	
MARIA ADRIANA TOMA	Dispărut	Dispărut	Dispărut	100	100	100	10	100	
MARIA DANIELA MIRICA	Dispărut	Dispărut	Dispărut	Dispărut	Dispărut	10	100	100	
MARIA ERIKA STANESCU	Dispărut	Dispărut	Dispărut	Dispărut	Dispărut	Dispărut	Dispărut	Dispărut	
MARIA FLORENTINA ROXA...	Dispărut	Dispărut	Dispărut		Dispărut	Dispărut	Dispărut	Dispărut	
MARIAN ZAVELCA	Dispărut	Dispărut	Dispărut		Dispărut	Dispărut	Dispărut	Dispărut	

-Părinții sau tutorii nu se pot conecta la Google Classroom în mod direct. Aceștia vor primi informațiile într-un raport trimis la adresa de e-mail personală.

Concluzionând prin raportare la educația tradițională, se pot reliefa câteva particularități ale educației bazate pe multimedia,toate resursele care constituie obiectul cursului pot fi accesibile, scopul curriculumului va fi mai cuprindător decât cel curent, oferind modalități multiple pentru achiziții de înalt nivel în toate domeniile culturii. Este facilitată învățarea într-un ritm propriu, într-un stil personal, parcurgerea sau audierea cursurilor putând fi făcută treptat și repetat.Interacțiunile sincronizate și cele

asincronizate dintre profesori și studenți se pot complementa. Tehnologiile sunt interactive, permitând un feed-back total, în timp real, și evaluări formative sau sumative, cantitative sau calitative într-un mod facil și de către evaluatorii cei mai avizați.

**BIBLIOGRAFIE:**

[https://ro.wikipedia.org/wiki/Google\\_Classroom](https://ro.wikipedia.org/wiki/Google_Classroom)

<https://www.eduapps.ro/blog/20-de-motive-pentru-care-sa-folosesti-aplicatia-google-classroom/>

[file:///C:/Users/Janne/Downloads/tutorial\\_profesori.pdf](file:///C:/Users/Janne/Downloads/tutorial_profesori.pdf)

## **ȘCOALA DE ACASĂ - UN NOU ÎNCEPUT**

**Prof. MIHAIL CODRUTĂ GABRIELA**

**Colegiul Național „Ion I. C. Brătianu”, Pitești, jud. Argeș**

*„Every teacher needs to improve, not because they are not good enough, but because they can be even better”./*

*„Fiecare profesor trebuie să se perfeccioneze, nu pentru ca nu este destul de bun, ci pentru ca poate deveni și mai bun”.*

**Dylan William**

Odată cu pandemia Covid-19, noi toți am realizat că poate singura constantă în viață este schimbarea, iar adaptabilitatea la situații noi și neprevazute constituie cu certitudine o calitate.

Mărturisesc cu sinceritate că nu auzisem înainte de Zoom, Google Meet, Webex Meeting etc., și iată, la un an distanță, am și Zoom, și Microsoft Teams, și Webex instalate în telefon, nu mai zic de laptop, pentru că nu se știe cand trebuie să particip la o videoconferință de orice fel- oră, consiliu profesoral, ședință cu parinții sau altă situație în care prezența fizică nu este posibilă.

Momentul de început a fost pentru mine, profesor cu 20 ani experiență în predarea fizică tradițională din scoala romanească, unul nu foarte ușor, dar nici din cale- afară de greu. Mi-am dorit cu ardoare să continui școala, nu am simțit sub nicio formă întreruperea școlii ca pe o vacanță, dimpotriva. Eram dirigintă la clasa a XII-a, copilul meu cel mare era în clasa a XII-a, eram trup și suflet langă ei, așteptam simulările de Bac. Urma etapa de baraj a Olimpiadei județene de limba engleză, materia pe care o predau, eram în plină pregătire cu câțiva elevi care se calificaseră și de la care aveam așteptări mari. De asemenea, urma banchetul de sfârșit de liceu, Balul Absolventului, o tabără la Edinburgh...

Prima modalitate de a păstra legatura cu copiii a fost Whatsapp. Pe langă mesajele de orice fel cu elevii cărora le eram dirigintă, le-am trimis încă de la început materiale de orice fel, exerciții, teme, tuturor. Mi s-a părut foarte important să le specific clar data limită la care ei trebuiau să mi le trimită înapoi rezolvate. De asemenea, le-am corectat mereu și le-am trimis feed-back-ul meu, cu punctaje, observații. Am instalat destul de repede Zoom, cred mai mult din dorința de a-i vedea și auzi, de a-i asigura că sunt langă ei în continuare și, mai pragmatic, de a putea vorbi în continuare în limba engleză. Îmi amintesc prima conectare cu una din clasele mele de bilingv, a XI-a, copii pe care ajungi să-i

cunosti atât de bine, cu 5 ore de engleză pe săptămână, încât parcă ar fi membri ai familiei. Am fost atât de emotionată, parcă aş fi fost la un examen...

Au urmat apoi, desigur, platformele achiziționate de scoală și am intrat cumva într-o rutină a învățării online, din care aş dori să extrag doar experiențele pozitive, fiindcă, nu-i aşa, perspectiva din care vedem lucrurile este cea mai importantă!

Am considerat foarte important să îi încurajez pe elevi să vorbească despre interesele, stările, preocupările lor. Recunosc, am un avantaj cert al materiei pe care o predau, în care a vorbi și a scrie despre orice este o unealtă sigură de învățare a limbii. Astfel, aproape la orice oră, orice clasă, mi-am rezervat un interval dedicat aspectului menționat mai sus. Uneori erau 5 minute, alteori a fost o ora întreagă! Fiindcă, mi-am propus, de asemenea, să fiu foarte flexibilă. Am simțit că interacțiunea cu ei trebuie să se bazeze pe empatie și, cu atât mai mult acum, că vreau să se simtă confortabil, să le placa ora, să mai și râdă uneori. Am avut astfel ore dedicate glumelor pe o temă dată- uneori aleasă de ei, alteori de mine. Am avut ore de dezbatere, pe teme care îi interesează direct, cum ar fi: "Internetul ar trebui să fie cenzurat", "Clonarea umană este imorală", "Votul obligatoriu ar trebui introdus în România". Trebuie să mărturisesc faptul că mi-au depășit așteptările. Știam că dezbaterea este o activitate care îi stimulează extraordinar, însă acum m-au uimit cât de bine și-au organizat echipele, argumentele, cât de convingători au fost și cât de bine s-au adaptat online-ului.

Am folosit și adaptat metoda **mozaic/jigsaw**, adică le-am permis întâlniri în grupuri mici, de 4-6 persoane, pentru a-și putea pregăti activitățile desfasurate apoi în grupul mare. Le-am cerut link-ul de acces pentru fiecare din aceste întâlniri nu pentru a interveni, ci pentru a exista ideea de autoritate, care este un factor important. Am intrat de cateva ori, mi-am notat diferite aspecte pe care le-am transmis ca și feed-back.

Dezvoltând ultimul concept expus mai sus, acela de **feed-back**, am simțit că are un rol chiar mai important decât înainte. Am fost întotdeauna adepta unei comunicări deschise sincere, atât între profesor-elev, cât și elev-profesor, profesor-părinte și invers. În timpul școlii online, fiind privați de interacțiunea directă ce o dă prezența fizică, cu un limbaj corporal limitat și, uneori, suprapunându-se acestora și problemele tehnice de conexiune, am considerat că o raportare riguroasă, ritmică, cu exemple concrete, va ajuta mult atât profesorul, cât și elevul și, implicit și parintele. Am acordat astfel importanță mai mare explicațiilor detaliate în legătură cu diferențele tipuri de greșeli întâlnite în lucrările scrise ale elevilor. Am realizat acest lucru în secțiunea dedicată de pe platforma pe care am folosit-o la nivelul unității școlare și a functionat foarte bine - elevii au primit răspunsul așteptat imediat, a fost

facil, am respectat și mai ușor intimitatea fiecăruia. Am folosit și opțiunea de mesaje la nivel de clasă, dar și aceea de mesaje private, atunci când a fost cazul. Am procedat la fel și cu parinții, uneori, pentru situații particulare. La sfârșitul unui ciclu de învățare, de exemplu semestru sau înainte de vacanță, am pregatit materiale individuale, bine documentate, pentru fiecare elev, pe care le-am trimis atât copilului, cât și parinților.

Voi încheia expunerea mea cu prezentarea câtorva activități de “**warm-up/ice-breakers**”, încălzire/introducere în lecție, adaptate perfect orelor online, pe care le-am folosit de multe ori. Efectul acestora este imediat, captează atenția elevilor, cresc buna dispoziție și induc o stare de bine ce are influență directă asupra întregii ore și a activității de învățare.

- **Întrebări și răspunsuri scurte**

Elevii vor primi întrebări de tipul:

- *Sunteți singuri în cameră? Da/Nu*
- *Scrieți un cuvânt care să definească starea pe care o aveți acum.*
- *Scrieți obiectele pe care le vedeți în fața voastră etc.*

Elevii vor folosi opțiunea de a scrie în chat box.

- **20 intrebari**

Un elev va alege un obiect. Ceilalți vor pune pe rând întrebări cu răspunsuri *Da/Nu* pentru a afla despre ce obiect este vorba. După 20 întrebări, dacă nimeni nu a aflat numele obiectului, elevul castigă. Există numeroase variante ale acestei activități, de ex: un elev se gândește la un coleg, iar întrebările vizează descrierea sa fizică; o activitate preferată, o materie școlară etc. Se poate juca, de asemenea în echipe, de 5-8 elevi.

- **Colorile vorbesc**

**COLORILE  
VORBESC**



Ex. Ice breaker – Alegeti cel putin 3 bomboane de culori diferite.

15'



In functie de culoarea aleasa, va rugam sa ne comunicati....



În încheiere, aş dori să reiterez cunoscuta zicală conform careia profesia de dascăl este, mai presus de toate vocație, și să adaug că dragostea pentru copii și educație va sparge, întotdeauna, bariere de orice fel.

#### **BIBLIOGRAFIE:**

- <https://creeracord.com/2020/07/29/9-moduri-in-care-predarea-online-trebuie-sa-fie-diferita-fata-de-predarea-fata-in-fata/>
- <https://creeracord.com/2020/05/12/rolul-esential-al-feedback-ului-in-invatarea-online/>
- <https://teachersguidetotech.com/guide/>
- <https://digital.educred.ro/>
- <https://profedu.ro/>

## **ȘCOALA DE ACASĂ**

**Prof. FOTA DANA**

**Școala Gimnazială „Elena Farago”, Craiova, jud. Dolj**

### **Rezumat:**

Școala și serviciul de acasă au căpătat noi înțelesuri în timpul pandemiei. Părinții au fost practic obligați să-și transforme casele în birouri, în timp ce copiii au fost nevoiți să participe la ore on-line – din dormitor, din living sau din bucătărie.

Pe de altă parte, în această perioadă predarea a fost mai creativă, s-au făcut progrese în unele aspecte, feedback-ul a fost mai mare, iar elevii au căpătat mai multă independență în lucru. Cu ajutorul și susținerea conducerii școlilor, putem beneficia de unele inovații și pe termen lung, astfel încât să avem cu toții un rol benefic și constructiv în educația copiilor pe termen lung.

### **Summary:**

Homeschooling and remote work have taken on entirely new meanings during the coronavirus pandemic. Parents have been forced to transform their homes into places where they may be continuing to work, while their children have begun the new school year attending some or all of their classes remotely – from their bedroom, the family living room or another place in the house.

On the other hand, there was more creative learning, better progress, more useful feedback and greater student independence. School leaders reported that they wanted to implement changes based on the experience of remote learning enforced by the lockdown, so that the crisis has become an opportunity for grassroots innovation.

Pe fundalul pandemiei de coronavirus, care a împins multe state să închidă școlile pe o perioadă care se poate extinde mai multe săptămâni, profesorii din România sunt acum provocăți să se adapteze rapid și să transmită un mesaj important elevilor: învățarea continuă dincolo de școală și cu instrumente online accesibile tuturor și multă determinare, putem face progrese împreună și, mai mult decât oricând, putem încuraja elevii să învețe și să lucreze independent.

### *Cum îmi organizez clasa?*

Învățătorul comunică pe grupul de Whatsapp, Messenger sau canalul prestabilit cu părinții sau cu elevii orarul și modul de derulare a orelor.

- Puteți pregăti și împărtăși un program săptămânal cu intervalele orare în care veți organiza întâlnirile online, pe teme. Spre exemplu, luni, de la 9 la 9.50: Sesiune de organizare cu toată clasa pe Zoom, de la 10 la 10.50: ora de română pe Zoom, de la 11.00 la 12.00: Tur virtual la muzeu etc.
- Este important ca părintele sau tutorele să pregătească elevul pentru acest program și să sprijine învățătorul în organizarea activităților și temelor pentru acasă. Elevul trebuie să aibă acces la Internet de pe laptop/calculator sau telefon, căști și webcam (optional) pentru a putea participa online.
- În cazurile unde elevii nu au acces la Internet și nu au acasă echipamentul necesar pentru a se putea conecta, ar trebui să concepeți fișe și activități speciale și să discutați cu persoana care are elevul în grija săptămânal, pentru a vă asigura că acești copii continuă să lucreze. Puteți comunica și telefonic cu elevii și chiar dacă nu toți vor putea ține pasul, e foarte important să le arătați că vă preocupă starea fiecărui și că aveți în continuare așteptări și sarcini clare. Chiar și așa, vor fi mulți copii care rămân izolați, iar profesorii iau în calcul deja organizarea unei școli de vară de recuperare pentru aceștia.

*Cum pot ține lecții online?*

Pentru a crea un mediu de învățare cât mai aproape de o clasă reală, avem nevoie de trei tipuri de resurse:

- O platformă de interacțiune în timp real, cu video și text, cu elevii: Zoom și Google Meet (cu sugestii de alternative unde procesul de a crea o întâlnire online e similar și accesul e gratuit).
- Aplicații sau platforme de colaborare online, care facilitează schimbul de documente, teste sau teme pentru acasă, între profesori și elevi și înregistrează o evidență a acestora, care permite și feedback din partea profesorului: Google Classroom și alternative folosite de profesori, precum Edmodo, EasyClass și ClassDojo.
- Resurse și aplicații de învățare pe care le poate crea profesorul sau resurse deja existente sub formă de prezentări, lecții, fișe, imagini și clipuri pe care le putem folosi atât în timpul lecțiilor live, cât și ca teme de lucru pentru acasă. Aici lista e mai lungă și include aplicații precum ASQ, Kahoot, Quizziz, Wordwall, Padlet, Twinkl sau Digitaliada, precum și surse de inspirație pentru filme, teme și studiu individual.

*Resurse și aplicații de învățare:*

Teste și exerciții:

- ASQ (Another Smart Question) este o soluție de evaluare creată de soții Cătălin și Ana Ungureanu, pe care elevii o pot folosi independent, pentru a aprofunda și a lucra individual teste și exerciții create în prealabil de profesor. Aceasta poate adăuga clipuri video cu explicații, exerciții și teste pentru orice materie și poate urmări rezultatele fiecărui elev direct din aplicație. Profesoara de matematică Ana Ungureanu a explicat pe scurt cum poate folosi un profesor aplicația pentru clasa sa. Partea bună este că odată înscrisă o clasă de la o anumită școală, orice profesor poate asigna exerciții și teste aceleiași clase, fără a mai introduce elevii încă o dată. Găsiți explicații video în scurtele tutoriale de pe platformă.
- Quiz-uri prin Kahoot pentru verificarea cunoștințelor și feedback: aceasta este o platformă gratuită folosită de milioane de profesori din întreaga lume cu ajutorul căreia puteți crea teste interactive, în care elevii răspund într-un timp limită, folosind un dispozitiv mobil. Odată creat un test, veți putea trimite un cod de acces (PIN) elevilor care îl pot accesa din aplicația Kahoot instalată pe mobil sau pe site-ul Kahoot. Rezultatele răspunsurilor apar la finalul testului, pe un ecran vizibil tuturor. Vă recomandăm să îl folosiți doar ca instrument de verificare a cunoștințelor sau feedback pentru a vedea ce au înțeles, cât de implicați au fost și cum se simt elevii. Aici găsiți un tutorial în română despre cum puteți crea un Kahoot.
- Alternative de aplicații pentru quiz-uri online sunt și Quizizz și Kidibot.ro (pentru aceasta, elevii au nevoie de email): profesoara Mariana Lazăr a oferit câteva exemple de teste create pe profilul său creat pe Kidibot.
- Prezentare interactivă cu sondaje de opinie prin Mentimeter: aceasta este o soluție utilă pe care o putem folosi în cadrul unei prezentări pe Zoom sau Google Meet, când ne partajăm ecranul. Contul gratuit permite maxim 2 întrebări pe prezentare, dar putem crea prezentări nelimitate pentru audiențe nelimitate.

**Aplicații și jocuri:**

- Open Board: pe lângă întâlnirea online, când partajați ecranul, dacă vreți să creați o tablă interactivă pe care să puteți nota în timp ce prezentați, vă recomandăm aplicația Open Board. O puteți descărca gratuit și vă puteți înregistra cu un cont de unde puteți încărca documente precum pdf-uri sau imagini pe care să le expuneți pe ecran, în timpul întâlnirii online și pe care puteți face adnotări în timp real, ca și cum ați folosi o tablă interactivă. Profesoara Ana-Maria Tudorache a făcut o demonstrație în timpul întâlnirii online, arătând cum folosește aplicația împreună cu o tabletă grafică cu un pix digital cu care face notițe. Puteți să filmați toată prezentarea și să o salvați într-

un clip video pe care să-l împărtășiți ca lecție înregistrată pe care să le-o trimiteți elevilor să o urmărească de acasă (încărcată pe Google Drive, de exemplu, cu opțiunea *Share link*), urmând ca în timpul întâlnirii online să lămuriți neclarități sau să discutați cu elevii ce au înțeles și să consolidați cunoștințele.

- Padlet: o platformă de colaborare online, unde puteți crea împreună cu elevii table cu post-it-uri virtuale, imagini, link-uri și documente. Înregistrându-vă cu un email, gratuit, puteți folosi o “tablă” virtuală pe care o puteți împărtăși cu orice elev sau profesor, printr-un link unic, unde fiecare poate contribui (de pe mobil sau laptop) și toți pot vedea contribuțiile celorlalți. Puteți folosi aplicația pentru sesiuni de brainstorming, pentru a aduna lucrările elevilor și a le oferi feedback individual, pentru a le urmări progresul sau pentru a colecta, ca într-un jurnal al clasei, ce au învățat lucrând acasă, ce îi inspiră, ce vor să învețe etc.
- Wordwall: o aplicație unde profesorii pot crea, cu un cont gratuit, joculețe simple de potrivire a cuvintelor, puzzle-uri, quiz-uri și mai multe tipuri de aplicații care susțin învățarea.

*Printre cele mai mari provocări pe care le întâmpină elevii se numără:*

- Scăderea nivelului de interacțiune și comunicare dintre profesor-elev sau dintre elevi
- Pot dezvolta un program neregulat de odihnă
- Trebuie să învețe să utilizeze tehnologia nu doar pentru distracție, ci pentru studiu
- Evaluarea online poate fi subiectivă
- Sunt distrași și nu pot să se concentreze la fel de bine ca la școală
- Sunt izolați de colegi și de prieteni
- Nu mai fac activitate fizică și nici activități sociale
- Au nevoie de o perioadă de adaptare și de reguli potrivite.

Educația cere un parteneriat familie-școală-comunitate rezilient

- Dacă mulți părinți sunt stresați și nu fac față pentru că fie nu au cu cine lăsa copii acasă în timpul jobului, fie lucrează de acasă și nu pot supraveghea copiii în același timp, profesorii încă se adaptează la pedagogia digitală și învață, la fel ca elevii, principiile învățării online.

**Educația cere un parteneriat familie-școală-comunitate rezilient**

Dacă mulți părinți sunt stresați și nu fac față pentru că fie nu au cu cine lăsa copii acasă în timpul jobului, fie lucrează de acasă și nu pot supraveghea copiii în același timp, profesorii încă se adaptează la pedagogia digitală și învață, la fel ca elevii, principiile învățării online.

Acest parteneriat educațional se menține cel mai bine, în contextul învățătului acasă, prin:

- Comunicarea periodică, onestă și eficientă a informațiilor despre copii (stări și dificultăți acasă, pasiuni, nevoi particulare)
- Cunoașterea de către părinți a cadrelor didactice și a comunității (colegi, alți părinți)
- Evitarea învinovătirii unei tabere sau a alteia
- Discuțiile individuale părinte-profesor pentru învățare personalizată a copilului
- Colaborarea pentru rezolvarea problemelor copilului
- Implicarea în activități organizate de școală și comunitate
- Asistarea copiilor în realizarea temelor și proiectelor online
- Solicitarea ajutorului când este nevoie
- Participarea părinților la deciziile luate împreună cu școala
- Implicarea în cunoașterea nevoilor copilului ca elev (părinți) și cunoașterea elevului în mediul său familial (profesori)
- Colaborarea pentru activități extracurriculare atractive pentru copii, cât stau acasă (ateliere digitale, cursuri online în care să-și formeze pasiuni).

Nu există proces educativ separat, el are loc acasă, la școală și în societate. De aceea, este atât de important să existe o comunitate unită, în care fiecare membru contribuie cu resurse, dar și cu compasiune, pentru același scop: binele copiilor.

## BIBLIOGRAFIE:

- Bunescu Ghe., Alecu G., Badea D., *"Educația părinților. Strategii și programe"*, E.D.P., București, 1997;
- Ecaterina Adina Vrasmas, *Consilierea și educația părinților*, Editura Aramis, 2002;

## BENEFICIILE ȘCOLII ONLINE

*Prof. ZAHARIA OANA LOREDANA*

*Prof. PREDEŞEL MIHAELA - CRISTINA*

**Liceul Teoretic „Tudor Argezi”, Craiova, jud. Dolj**

Aproape 1,5 miliarde de elevi din peste 170 de țări nu mai sunt la școală, deoarece școlile lor au fost închise de guverne ca răspuns la pandemia Covid-19 (coronavirus). În acest context, ministerele educației din întreaga lume încearcă acum să asigure continuitatea învățării prin educație la distanță. În majoritatea cazurilor, aceasta implică utilizarea platformelor digitale și a instrumentelor tehnologice educaționale (EdTech) pentru a face spațiile de învățare cât mai deschise și mai atractive.

Dar același paradox apare peste tot: în timp ce utilizarea EdTech pare a fi capabilă să reducă la minimum pierderile enorme de învățare, în special în rândul elevilor vulnerabili, în același timp riscă să crească și mai mult inegalitățile în rândul elevilor. În timp ce școlile sunt închise, inegalitățile în ceea ce privește realizarea educațională și sărăcia în învățare se vor agrava pe măsură ce decalajul digital se extinde. Unii elevi vor beneficia, aşadar, de o continuitate a învățării, pe când alții nu.

Scopul inițial este de a garanta accesul tuturor elevilor la Internet, prima dimensiune a decalajului digital, pentru a permite tuturor să profite de resursele disponibile online. Dar chiar și în țările cu venituri ridicate, unde accesul la internet este aproape universal și inegalitățile pe internet s-au redus mult, criza coronavirusului a dezvăluit două dimensiuni nerecunoscute ale decalajului digital. Pe de o parte, dimensiunea legată de capacitatea utilizatorilor: fără directive, elevii din medii socioeconomice defavorizate vor fi mai puțin capabili să exploateze întreaga bogăție a mass-media online. Și, pe de altă parte, dimensiunea legată de nivelul de pregătire a școlilor, și anume capacitatea fiecărei instituții de a organiza o învățare online individualizată sau adaptată la nivelul elevilor și progresivă; să încurajeze elevii să folosească aceste instrumente și să le monitorizeze prezența; și să evalueze progresul pentru a maximiza rezultatele învățării. O instituție poate decide astfel să trimită doar materiale tipărite sau să le sugereze studenților să consulte videoclipuri pentru publicul larg, în timp ce alta este capabilă să continue cursurile la distanță sau să inventeze soluții, datorită aplicațiilor digitale, pentru a organiza învățarea colaborativă și a oferi individualizate sprijin pentru elevi. Disparitatea extremă a capacităților școlilor face ușoară înțelegerea modului în care această ultimă dimensiune este crucială pentru a permite elevilor să își continue învățarea în timpul pandemiei.

Pentru a trece la o notă pozitivă, trebuie remarcat faptul că majoritatea directorilor de școală sunt încrezători în abilitățile pedagogice ale profesorilor lor și în disponibilitatea resurselor pentru a-i ajuta să folosească instrumentele digitale și astfel să permită elevilor să-și continue învățarea la școală. Provocarea este acum de a garanta accesul universal la internet, singura soluție pentru a ajuta școlile să își aleagă resursele EdTech și să le folosească în funcție de vârstă elevilor. Vom începe astfel o tranziție lină către instrumentele digitale pentru a garanta - indiferent de orice eveniment perturbator - continuitatea învățării.

În această perioadă, în contextul pandemiei globale, învățământul online pare singura posibilitate responsabilă, iar țara noastră trebuie să-și accelereze investițiile în digitalizarea educației.

Telefonul inteligent (smartphone-ul) a fost cel mai des folosit dispozitiv pentru învățare în perioada școlii de acasă, situație semnalată deopotrivă de profesori, elevi și părinți. Ponderea elevilor care au folosit un PC sau laptop - instrumente mult mai potrivite pentru o experiență completă de învățare online – este semnificativ mai redusă.

Familia joacă un rol important în sprijinirea elevilor în participarea activă la învățarea online.

În perioada școlii online profesorii și-au demonstrat creativitatea și dăruirea față de copii., aceste două ingrediente fiind izvorul multor lecții deosebite pentru elevi. Constatăm toți, profesori, copii, elevi, că „îmbarcarea pe vaporul” lecțiilor cu diverse platforme ne-a prins pe toți ca într-un vârtej de continuă învățare, descoperire, aplicare, evaluare. Ca să dezvăluim un secret, a apărut un soi de concurență între noi, iar beneficiarii au fost, fără doar și poate, copiii, fiindcă ei s-au bucurat de tot felul de lecții, de povești, de proiecte care le-au dat gust de descoperit și de experimentat.

Iată câteva dintre beneficiile școlii online în timpul pandemiei de Covid 19:

- Ca profesori, ne-am dezvoltat competențele digitale (am învățat să utilizam diferite instrumente și aplicații digitale, să cautam resurse etc.).
- Elevilor le va fi fost potențată înțelegerea faptului că tehnologia reprezintă un posibil mijloc de studiu, nu doar o variantă de joc;
- Nu se mai consumă timp și bani pentru drumul spre școală;
- Părinții au acces complet la modul în care acționează copilul, la modul de predare și la teme, pot fi la curent cu adevărat cu situația școlară a copilului (acest lucru este și mai puternic dacă se utilizează sisteme de catalog online);

- Copiii nu mai pot lipsi de la ore dacă sunt supravegheati acasă de un adult (însă dacă acest lucru nu se întâmplă, pot lipsi dând vina tocmai pe tehnologie – „mi s-a întrerupt conexiunea”);
- Copiii nu mai pot inventa scuze de tip „mi-am uitat tema acasă”, căci lucrând de acasă au toate caietele, cărțile și materialele auxiliare alături de ei;
- Se pot utiliza simplu variantele de manuale digitale, nu mai este nevoie de manualele în format fizic (adesea aflate într-o stare avansată de degradare, fiind utilizate de mai multe generații de copii);
- Copiii se obișnuesc mai bine cu tehnologia, descoperă programe utile, totul este mai interactiv (anterior, copiii de vîrstă mai mică erau obișnuiți mai degrabă cu jocurile pe smartphone și pe tabletă, mai puțin cu programele, browsingul și chiar utilizarea laptopului sau a computerului desktop);
- Competențele digitale dobândite de profesori în această perioadă reprezintă, în opinia lor, achiziții utile pentru activitatea didactică viitoare, aceștia dorind utilizarea în continuare în activitatea didactică față-în-față a instrumentelor și resurselor digitale pe care le-au utilizat în această perioadă;
- Utilizarea noilor tehnologii în activități de învățare i-a determinat pe profesori să regândească procesul didactic în maniera de a-l face compatibil cu noua modalitate de comunicare facilitată de platformele digitale;
- „Sunt studii care arată că viitorul este al *blended learning*-ului, adică a unui amestec de învățare față în față, la clasă, cu metodele online. De ce este acest lucru, dincolo de această criză de coronavirus? Pentru că mintea elevilor s-a schimbat. Interacțiunea permanentă cu tehnologiile digitale modifică o parte din modul de funcționare a minții. Elevii au mult mai mult de câștigat dintr-un amestec, dintr-un blend, dintr-o hibridizare a metodelor față în față cu metode online.”(Mircea Miclea)

Este adevărat că experiența școlii virtuale poate fi de multe ori copleșitoare, dar să nu uităm că, din punct de vedere biologic, ființa umană este înzestrată cu capacitatea de a se adapta, cu atât mai mult copiii disponă de resurse, adeseori nebănuite de adulți, de adaptare și reziliență în situații dificile.

## BIBLIOGRAFIE

**CONFERINȚA INTERNATIONALĂ "ȘCOALA ÎN ROMÂNIA ȘI ÎN LUME ÎN TIMPUL  
PANDEMIEI DE COVID19. EXEMPLE DE BUNE PRACTICI/THE EDUCATIONAL  
SYSTEM IN ROMANIA AND ABROAD DURING THE PANDEMIC"**

2021

<https://blogs.worldbank.org/fr/education/schools-readiness-digital-learning-eyes-principals-analysis-pisa-2018-and-its>

<https://www.salvaticopiii.ro/ce-facem/protectie/situatii-de-urgenta/coronavirus/coronavirus-news/despre-scoala-online-din-nou>

[https://www.psih.uaic.ro/wp-content/uploads/sc\\_onl\\_rap\\_apr\\_2020.pdf](https://www.psih.uaic.ro/wp-content/uploads/sc_onl_rap_apr_2020.pdf)

## **EXPERIENȚE DIN TIMPUL PANDEMIEI DE COVID19**

**Prof. OLTEANU STEFANIA CRISTINA**

**Școala Gimnazială „Elena Farago”, Craiova, jud. Dolj**

Una dintre experiențele din timpul pandemiei care m-a ajutat enorm a fost înțelegerea și acceptarea unor dimensiuni neobișnuite ale conceptului de evaluare. Voi enumera mai jos câteva idei care au fost concretizate prin activități practice în mediul online și care sunt esențiale în procesul didactic, proces care a suferit modificări multiple și necesită adaptabilitate și maleabilitate.

Evaluarea formativă ar trebui să vizeze, în principal, feed-back-ul și progresul școlar. În condițiile actuale, care impun desfășurarea orelor în mediul online, trebuie adoptată o modalitate de evaluare care să măsoare nivelul real al elevului, încercând să dizolvăm ușor, ușor această idee de a fi evaluat pentru o notă mare, deoarece elevul trebuie să aibă o trecere observabilă de la motivația extrinsecă la cea intrinsecă.

În cadrul evaluării este important ca elevul să reușească să aplice deprinderile și capacitațiile însușite prin activitățile de predare și învățare.

Este primordial ca subiectul educației să privească procesul complex al evaluării că pe o oportunitate de a utiliza optim volumul informațional care îi modelează aditudinea, comportamentul, mentalitatea. Evaluarea aplicată eficient echivalează cu adaptarea demersurilor didactice la nevoile educaționale ale clasei de elevi, cadrul didactic trebuind să dețină măiestria de a identifica și fructifica aptitudinile elevilor săi, indiferent de natura lor.

Evaluarea nu ar trebui să fie un test care să motiveze doar printr-o notă, ci o activitate didactică de șlefuire a personalității, de rafinare a gândirii și de educarea a răbdării elevului, de acomodare la condițiile de stres și o manieră de a învăță cum să îți transformi emoțiile distructive în emoții constructive.

Strategia didactică utilizată în activitățile didactice, în special în cele de evaluare, ar trebui să reprezinte busola care să indice direcția către un rezultat dezirabil, calea către producerea unor schimbări ce vor optimiza și dinamiza procesul de formare-dezvoltare a educabilului. Instrumentele folosite în cadrul evaluării trebuie să stimuleze interesul cognitiv al elevilor, iar modalitatea de măsurare și apreciere a cunoștințelor dobândite să reprezinte un stimул motivational și volitiv.

Evaluarea orală poate ajuta elevii să învețe să facă afirmații pe care să le susțină cu argumente viabile, dar este și o cale de a educa ceilalți membri ai clasei să asculte activ, ascultarea activă presupunând un exercițiu îndelungat. Această modalitate de evaluare este consumatoare de timp, dar poate fi considerată o artă, arta de a selecta cuvintele potrivite și de a le da noi sensuri, în limita permisă de particularitățile de vîrstă, dar și individuale.

În concluzie, valorificarea evaluării ca modalitate principală de a păși pe calea cunoașterii și autocunoașterii a devenit o provocare pentru noi, cei care educăm contemporaneitatea.

## **HOME SCHOOL - EXPERIENCES DURING THE COVID PANDEMIC19**

One of the experiences during the pandemic that helped me enormously was understanding and accepting unusual dimensions of the concept of evaluation. I will list below some ideas that have been materialized through practical activities in the online environment and that are essential in the teaching process, a process that has undergone multiple changes and requires adaptability and malleability.

Formative assessment should focus on school feedback and progress. In the current conditions, which require the conduct of classes in the online environment, an evaluation method must be adopted that measures the real level of the student, trying to easily, easily dissolve this idea of being evaluated for a high grade, because the student must have a pass observable from extrinsic to intrinsic motivation.

During the assessment, it is important for the student to be able to apply the skills and abilities acquired through teaching and learning activities.

It is essential that the subject of education looks at the complex process of assessment as an opportunity to make optimal use of the information volume that shapes their aptitude, behavior, mentality. has the mastery to identify and leverage the skills of its students, regardless of their nature.

Assessment should not be a test that motivates only by a grade, but a didactic activity of polishing the personality, refining the thinking and educating the student's patience, adapting to stress and a way to learn how. to turn your destructive emotions into constructive emotions.

The didactic strategy used in the didactic activities, especially in the evaluation ones, should represent the compass that indicates the direction towards a desirable result, the way towards the production of some changes that will optimize and dynamize the training-development process of the educable. assessment should stimulate students' cognitive interest and the way of measuring and appreciating the acquired knowledge should be a motivational and volitional stimulus.

Oral assessment can help students learn to make statements to support viable arguments, but it is also a way to educate other class members to listen actively, with active listening a long exercise. This way of evaluation is time consuming, but it can be considered an art, the art of selecting the right words and giving them new meanings, within the limit allowed by the particularities of age, but also individual.

## **TEORIA INTELIGENȚELOR MULTIPLE (TIM)**

*Prof. SĂNDOI ANDREEA*

**Colegiul Național „Frații Buzești”, Craiova**

Proiectarea și realizarea optime ale activității instructiv-educative depind de felul cum se desfășoară, dimensionează și articulează componentele materiale, procedurale și organizatorice, care imprimă un anumit sens și o anumită eficiență pragmatică formării tineretului. Concretizarea idealurilor educaționale în comportamente și mentalități nu este posibilă dacă activitatea de predare-învățare nu dispune de un sistem coherent de căi și mijloace de înfăptuire, de o instrumentalizare procedurală și tehnică a pașilor ce urmează a fi realizati pentru atingerea scopului propus.

Cercetările unor pedagogi recunoscuți, dintre care îi amintim aici pe Jean Piaget, J. S. Brunner, David P. Ausubel și Ioan Cerghit, au relevat rolul fundamental al metodelor în cadrul arsenalului didactic. Termenul *metodă* provine din limba greacă: *metha* – „către”; *odos* – „cale”, „drum”, observându-se faptul că în această limbă desemna orientarea către un drum sau orientarea în spațiu, într-un sens mai larg. Sensul învechit al cuvântului a fost însă modernizat de filosoful francez René Descartes, unul dintre primii care l-au utilizat, conferindu-i un sens gnoseologic. Redăm, în continuare, definiția termenului *metodă*, în accepția lui Ioan Cerghit: „condițiile specifice în care intervenția precă, specifică (de predare) a profesorului este îndreptată spre obținerea unei schimbări (numai delimitate) în formația elevului”, vizând efortul elevului de a se integra procesului de învățământ, asimilând cunoștințe și formându-și deprinderi practice sau intelectuale. Așadar, metoda presupune o permanentă colaborare elev/student – profesor, care vizează, de fapt, mutarea accentului pe cel educat, care trebuie să-și schimbe statutul, devenind din obiect al educației subiect al acesteia.

În cadrul unui sistem de instruire, metodologia didactică trebuie să fie consonantă cu toate modificările și transformările survenite în ceea ce privește finalitățile educației, conținuturile învățământului, noile cerințe atât ale celor suspuși procesului instructiv-educativ, cât și ale societății. Metodologia se cere a fi una permisivă la dinamica schimbărilor care au loc în componentele procesului educațional. Astfel, calitatea unei tehnologii este dată de flexibilitatea și deschiderea ei față de situațiile și exigențele noi, complexe ale învățământului contemporan.

Am considerat necesară această introducere în ceea ce înseamnă specificul metodei didactice, pentru a putea înțelege mai bine caracteristicile uneia dintre metodele activ-participative, și anume *Teoria inteligențelor multiple* (TIM). Aceasta a fost elaborată de Howard Gardner și descrisă în *Multiple Intelligences. The Theory in Practice*, 1993, lucrare a cărei finalitate mărturisită este pledoaria autorului pentru o reformă de substanță a școlii, văzută ca „uniformă”, în sensul centrării reale pe individ, pe profilul propriu de inteligență, pe abilitățile și nevoile lui particulare. Este, aşa cum aminteam anterior, un proces instructiv-educativ în care cel educat trebuie să devină subiect al propriei deveniri.

În cadrul acestei metode, pe care o vom descrie în amănunt în cele ce urmează, cadrele didactice pot urmări, pe baza unei observări sistematice a comportamentului elevilor/studenților, mai ales în momentul rezolvării diferitelor sarcini date, ce activități predilecte au, ce coduri de exprimare folosesc cu precădere și, în consecință, ce tip de inteligență/(e) posedă.

Dacă ne raportăm la TIM, putem spune că omul se naște cu un anumit „profil” de „start” al inteligențelor multiple, profil care îl definește – cu alte cuvinte, se naște cu un anumit nivel de dezvoltare a acestor inteligențe, iar experiențele diverse de-a lungul vieții pot determina care dintre aceste inteligențe se dezvoltă și în ce măsură.

Cadrele didactice pot juca, aşadar, un rol semnificativ în identificarea, dezvoltarea și exploatarea acestor inteligențe în contexte educaționale formale, nonformale sau informale, cu scopul de a eficientiza procesul de predare-învățare-evaluare.

Teoria inteligențelor multiple constituie o alternativă a muncii diferențiate, o strategie modernă de instruire interactivă care poate contribui la îmbunătățirea performanțelor școlare. În accepțiunea lui Howard Gardner, inteligențele reprezintă capacitatea cognitivă a individului, descrisă printr-un set de abilități, talente, deprinderi mentale pe care le deține orice persoană dezvoltată normal, ele fiind grupate în nouă categorii.

Aplicarea TIM prespune o serie de principii educaționale, care, în opinia noastră, nu fac altceva decât să ofere niște „marcaje” clare, ce au un aport important în ghidarea pașilor profesorului. Astfel, subiecții care învață trebuie încurajați să își cunoască și să utilizeze în învățare inteligențele cele mai potrivite structurii lor, creându-se practic ocazia de a-i valoriza pozitiv, în scopul creșterii stimei de sine. Mai mult decât atât, activitățile trebuie să implice diferite tipuri de inteligență, iar procesul de evaluare trebuie să aibă ca scop măsurarea unor forme multiple de inteligență.

Cele nouă tipuri de inteligență presupun o serie de comportamente specifice, vizând: *inteligența lingvistică*, *inteligența logico-matematică*, *inteligența spațial-vizuală*, *inteligența corporal-kinestezică*, *inteligența naturalistă*, *inteligența muzical-ritmică*, *inteligența interpersonală* și *inteligența intrapersonală*, *inteligența existențială*.

TIM a fost aplicată pe parcursul orelor de limba și literatura română, în cadrul predării online, tema care am considerat că este potrivită pentru aplicarea acestei metode activ-participative fiind comedia *Chirița în provinție* (Vasile Alecsandri). Având în vedere complexitatea activității și viziunea transdisciplinară pe care o presupune, am optat pentru realizarea acesteia de-a lungul a trei ore de curs, la clasa a XI-a (profil real). De asemenea, dintre cele nouă tipuri de inteligență, am considerat potrivite, în acest caz: inteligența verbal-lingvistică, inteligența logico-matematică, inteligența vizual-spațială, inteligența muzical-ritmică, inteligența corporal-kinestezică și inteligența naturalistă.

#### **Prima oră:**

În urma unor discuții cu elevii, pentru o mai bună înțelegere a textului, au fost fixate șase grupe (corespunzătoare celor șase tipuri de inteligență pentru care s-a optat), urmând ca fiecare grupă să stabilească un plan și să-și repartizeze, la nivelul echipei, diferite sarcini (pregătirea materialelor necesare, realizarea unui brainstorming la nivel de echipă etc.)

Sarcinile au fost formulate după cum urmează:

1. Inteligența verbal-lingvistică: Creați, în 7-10 rânduri, un monolog interior pentru două personaje ale comediei.
2. Inteligența logico-matematică: Reprezentați grafic/printr-o egalitate relațiile dintre personajele comediei, evidențiind modificările suferite de acestea pe parcursul acțiunii.
3. Inteligența vizual-spațială: Realizați un desen care să surprindă o scenă din comedie.
4. Inteligența muzical-ritmică: Alegeți anumite secvențe ale comediei și „ataşați-le” diferite melodii actuale. Justificați alegerea melodiilor.
5. Inteligența corporal-kinestezică: Folosind coduri verbale și nonverbale, interpretați o scenă din comedia studiată, provocându-i pe ceilalți colegi să o identifice.
6. Inteligența naturalistă: Încadrați personajele: Chiriță, Guliță, Luluță, Leonaș-în cele patru tipuri temperamentale, motivându-vă alegerea.

#### **Ora a doua:**

A avut loc negocierea conținutului, a formei, a modalităților de prezentare, profesorul ghidând, monitorizând în permanență activitatea elevilor și oferindu-le diferite sugestii.

**Ora a treia:**

Organizați pe grupe, elevii au pus cap la cap materialele aduse, îndeplinind sarcinile propuse prin realizarea unui „produs”: un pasaj de monolog interior, un afiș, joc de rol, alegerea unor melodii reprezentative pentru anumite secvențe ale comediei, încadrarea personajelor în diferite tipuri temperamentale. După încheierea timpului de lucru, reprezentantul fiecărei grupe a prezentat rezultatele muncii în echipă.

Evaluarea activității s-a realizat prin intermediul unei grile de observație, dar și cu ajutorul unui jurnal reflexiv. În final, s-a dovedit ca predarea online nu pune atât de multe piedici celor care își doresc să se implice sau, dacă ajunge să creeze obstacole, nu face altceva decât să faciliteze dezvoltarea altor abilități digitale, în cazul de față.

La finalul activității desfășurate, am considerat necesară alcătuirea unui plan de remediere a disfuncționalităților înregistrate. Astfel, pentru a stimula motivația elevilor, propunem utilizarea frecventă a unor metode activ-participative, metode care să presupună interdisciplinaritatea, lucrul nu cu un profesor, ci cu echipe formate din mai mulți profesori, în funcție de specificul activității.

**BIBLIOGRAFIE:**

- Cerghit, Ioan, *Metode de învățământ*, Editura Polirom, Iași, 2006;  
Cucoș, Constantin, *Pedagogie*, Editura Polirom, Iași, 2006;  
Goia, Vistian, *Didactica limbii și literaturii române*, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2002;  
Ilie, Emanuela, *Didactica literaturii române*, Editura Polirom, Iași, 2008;  
Joița, Elena, *Metodologia educației. Schimbări de paradigme*, Editura Institutul European, Iași, 2010.

## **PROVOCĂRI ȘI OPORTUNITĂȚI ÎN DESFĂȘURĂRII CURSURILOR ON-LINE: ȘCOALA DIN CLASĂ SAU ȘCOALA DE ACASĂ?**

*Prof. GUGU EUGENIA LUMINIȚA*

Colegiul Național „Carol I”, Craiova

Școala de acasă reprezenta, până nu demult, pregătirea individuală a elevului, în confortul mediului familial, conform unui program liber ales de către acesta, înfără orele de curs.

În anul școlar 2019/2020, după 11.03.2020, deoarece cursurile au fost suspendate, s-a trecut la parcurgerea materiei și evaluarea elevilor în mediul on-line, prin care pregătirea școlară a devenit o activitate a elevilor realizată de acasă, mediu rezervat înainte petrecerii timpului liber. Această măsură fiind luată intempestiv, atât școala, cât și elevii și părinții nu au fost suficient de bine pregătiți pentru a face față acestei provocări.

Folosirea platformelor on-line, de tipul Google Classroom, a fost o modalitate de a nu întrerupe contactul elevilor cu profesorii și de a parurge conținuturile materiei, a făcut posibilă evaluarea ritmică prin aplicații, teme, eseuri, portofolii, teste antrenament.

O latură pozitivă o reprezintă faptul că în acest sistem, atât planul lecției, cât și auxiliarele, schemele, tabelele sinoptice, hărțile, ajung întotdeauna la fiecare elev, care le poate studia detaliat, fără presiunea duratei de timp limitată într-o oră de curs clasnică.

Un alt aspect pozitiv al folosirii mediului on-line a fost acela că am putut posta și filme documentare despre obiective și personalități istorice, tururi virtuale ale muzeelor, am accesat bibliotecile virtuale, fapt ce ne-ar fi fost imposibil la clasă, deoarece fie nu există dotarea tehnică necesară, fie resursa de timp la care suntem constrânsi de programul orar este limitată.

Un alt aspect pozitiv al pregăririi exclusiv în mediul on-line l-a reprezentat alocarea de resurse materiale și umane de către instituțiile abilitate de susținere a educației cu mijloace moderne, care să permită accesul facil la resurse externe, la un bogat volum de informații și de material ilustrativ stocat în mediul virtual. Am folosit această oportunitate prin completarea informațiilor oferite de manualele virtuale, acolo unde acestea există, cu materiale audio-video descărcate de pe site-uri dedicate și credibile.

Această nouă modalitate de desfășurare a procesului instructiv-educativ, exclusiv on-line, a reprezentat o provocare și pentru profesori, care a trebuit să-și reactualizeze și să-și pună în aplicare cunoștințele T.I.C. dobândite în urma cursurilor de formare.

Crearea platformei școlii noastre, g-suite, a permis accesul elevilor la o bază unitară de pregătire, conform programului orar.

Educația exclusiv on-line are însă și o serie de limitări, legate de alegerea resurselor digitale, care necesită mai mult timp, efort logistic și adaptarea tehnică la o platformă educațională dedicată, cât și dotarea neuniformă a elevilor care au mijloace tehnice diferite (telefon, desktop, laptop), cu performanțe tehnice evidente, diferite, care determină transmiterea neunitară a informațiilor instructiv-educative sau reprezintă o barieră în alegerea unui tip de evaluare virtuală unitară a clasei.

În acest fel, fluxul prezenței elevilor la toate materiile nu a fost constant asigurat, aşa cum s-ar fi realizat în desfășurarea activității didactice în mod clasic.

Deși activitatea elevilor poate fi ușor monitorizată on-line, aceasta nu este unitară pe clasă, deoarece atât participarea la ore cât și la evaluare depinde acum exclusiv de conectarea elevului la clasa virtuală. La această situație a contribuit, bineînțeles, și faptul că nu s-a reglementat de la început și situația absențelor elevilor în mediul on-line, presupunându-se, în mod eronat, că aceștia nu au acces la internet.

Pe de altă parte, mijloacele tehnice, oricât de performante și de pline de resurse didactice ar fi ele, nu suplinesc eficient și pe termen lung captarea atenției elevilor asupra noilor cunoștințe, formarea competențelor de comunicare și a aptitudinilor de utilizare a informațiilor în contexte diferite în mod spontan, lucrul în echipă, iar pe latura educației nonformale, importanța contactului interuman în dezvoltarea abilităților sociale și a inteligenței emoționale!

De asemenea, evaluarea on-line, față de cea clasică este mai puțin eficientă, consumă mai multe resurse, uzează instrumentele tehnice folosite și atunci când nu se realizează unitar, nu asigură un feedback relevant pentru întreaga clasă.

Au existat și situații, pe care le-am experimentat, ca, din cauza softurilor și programelor incompatibile, comunicarea mediată profesor-elev să nu se poată realiza!

De la clasa reală la clasa virtuală, de la evaluarea clasică la evaluarea virtuală, notarea în catalogul virtual sau în condiția virtuală, a fost un drum sinuos, presărat cu limitări tehnice, incompatibilități de programe informatiche, stress și mult timp consumat! Cu satisfacții mici sau mari, cu probleme de conectare, cu disconfortul muncii de acasă, spațiul intim care până nu demult era

destinat odihnei și petrecerii timpului liber, și care acum a fost adaptat ca spațiu de lucru, școala online a devenit o experiență ce a interrupt, cu siguranță, rutina în școala românească!

În concluzie, experiența folosirii mediului on-line pentru activitatea de predare-învățare m-a condus la ideea că aceasta, pe viitor, poate constitui o activitate de suplinire a activității de la clasă a profesorului și nu unica modalitate de desfășurare a procesului instructiv-educativ.

### **BIBLIOGRAFIE:**

- Daniele Beșliu, Monica Dvorski, Mihai Manea, Eugen Palade, Mihai Stamatescu, Ecaterina Stănescu – *Istorie – Sugestii didactice*, editura Educația 2000 + , București , 2006
- Bernat, Simona-Elena, *Tehnica învățării eficiente*, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, 2009
- Cerghit, Ioan, *Sisteme de instruire alternative și complementare*, Editura Aramis, București, 2002.

### **RESUME**

The on-line education is the new challenge for our pupils, teachers and parents. Opportunities offered by on-line education in this pandemic context ask skills for theachers worldwide, but that musn't be the only way for long time, because human been, young or adult, needs to be in direct contact to other peoples, to develope the communication skills and the teamwork. Standing to much in front of screens is not efficiently for long time and isn't healthy. However, on-line education has the advantage to bring in virtual classrooms an enormous quantity of informations in addition, by audio/video materials, that could be used for a good understanding them by the pupils.

## **AMINTIRI DIN ȘCOALA DE ACASĂ**

***Prof. COSMESCU MARIA MIRELA***

**Școala Gimnazială Slătioara, jud. Vâlcea**

***Prof. NEAGOE LOREDANA***

**Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj**

„Școala de acasă” a fost o perioadă grea și provocatoare pentru toată lumea, lume care a trebuit să găsească soluții la probleme care nu existau înainte. Foarte mulți profesori au făcut eforturi deosebite să nu piardă legătura cu elevii, să nu rămână în urmă, să-i țină conectați la viața școlară. Deși ne așteptam la măsura închiderii școlii, vesteala aceasta ne-a provocat o stare de anxietate, atât nouă profesorilor, cât și părinților și elevilor. Inițial, s-a spus că este o măsura pe termen scurt, dar evoluția ulterioară a COVID 19 a schimbat totul. La rândul lor, mulți părinți s-au trezit cu copiii acasă, fiind nevoiți să lucreze și ei de acasă, să împartă camerele, telefoanele, laptopurile, timpul și energia. Aici este vorba despre părinții care au încă serviciu, care au mai multe camere, au curent și internet. Putem spune că toți, profesori, elevi, dar și părinți ne-am adaptat „din mers” noilor condiții.

Într-o săptămâna, a trebuit să regândim modul de predare, să ținem legătura cu elevii și să încercăm să folosim tehnologia pentru a ne face înțeleși. Aplicațiile oferite de Google, Messenger și Whatsapp, au devenit rapid modul de comunicare cel mai ușor cu elevii. Prin intermediul acestora se transmiteau teme către elevi, dar se și primeau rezolvările acestora. Un profesor făcea parte din mai multe grupuri ale clasei, iar acest lucru a dus la blocarea telefoanelor, atât ale profesorilor, dar și ale elevilor. Din aceasta cauza, vânzările de dispozitive electronice au crescut pentru a face față volumului mare de informații.

Aflându-ne într-o zonă intens circulată (DN 67), accesul la rețelele de telefonie mobilă și, implicit internet (Orange, Vodafone, Telekom, Digi), s-a desfășurat în condiții foarte bune, copiii fiind receptivi la noile schimbări.

Găsirea echilibrului potrivit între tehnologie și pedagogie nu este un lucru ușor. Internetul oferă o multitudine de tutoriale de utilizare a aplicațiilor, dar principiile pedagogice, acele principii pe care profesorii le cunosc deja și le-au aplicat la clasă până acum, pot fi aplicate și în online.

Din nefericire, percepția colectivă a fost că tehnologia reprezintă o salvare, entuziasmul a fost maxim, dar apoi s-a dovedit că nu poate găsi răspuns la toate problemele și a fost trimisă la colț. Tehnologia nu e magie și nu rezolvă nimic fără noi. A trebuit să muncim mult la început, dar orice început este greu. Accesul la tehnologie al elevilor și profesorilor ar trebui păstrat și extins și, de asemenea, instrumentele la care să aibă acces și pe care să le folosească, indiferent dacă elevii merg sau nu la școală.

Destul de rapid, au apărut pe piață platforme educaționale care oferă sprijin pentru învățarea online. Noi am ales să folosim platforma *Adservio*, deoarece era gratuită și am primit sprijin pentru a o implementa. Profesorii au învățat repede să o folosească și au fost încântați că pot să comunice mai ușor cu elevii. De asemenea, elevii au primit un cont cu parolă și, astfel, am învățat să folosim tehnologia. Bineînțeles că au existat și greutăți în folosirea platformei, dar ne-am sprijinit unii pe alții. Informația nu a mers doar într-un singur sens, adică doar dinspre profesor spre elev, ci și invers. Am constatat că avem elevi talentați și care sunt deschiși la nou.

Am regândit orarul, având ora de 45 de minute și pauza de 5 minute pentru a nu ține elevii foarte mult în fața dispozitivelor. Uneori, platforma, fiind foarte solicitată, nu mai răspundează comenziilor și, de aceea, foloseam și aplicațiile Messenger și Whatsapp. În timp, administratorii au îmbunătățit calitatea acesteia.

Începând cu anul școlar 2020-2021, am folosit platforma Microsoft Teams, deoarece este agreată de MEC și este gratuită. Aceasta oferă posibilități mai mari de interacțiune cu elevii și poate fi folosită cu ușurință. Profesorul creează din contul său o clasă virtuală, iar elevii pot accesa platforma cu ajutorul unui cont și unei parole cu care se pot conecta de pe orice dispozitiv – telefon, tabletă sau laptop. Ca să aibă acces la lecțiile online, elevii au nevoie de o conexiune de internet.

Platforma Microsoft Teams permite conectarea a 250 de persoane în același timp, iar profesorul își poate ține ora de acasă din fața unui laptop. Cadrul didactic poate să creeze teste, la care să dea feedback ulterior sau să analizeze răspunsurile împreună cu copiii. Poate să-și partajeze desktopul, ca și când ar fi tabla de la școală. Poate să răspundă la întrebări.

Integrarea excelentă cu alte resurse gen One Note, One Drive sau Forms face din Teams o soluție educațională completă, și, nu în ultimul rând, robustă și stabilă. Practic, clasa se poate muta cu totul, cu profesori, elevi, materie și resurse educaționale în online.

Ușurința în utilizare este un alt aspect important – controlul aplicației este extrem de simplu și intuitiv, la distanță unui singur click de orice setare sau modificare se dorește – partajarea ecranului,

includerea sau nu a sunetului din sistem, chat-ul, contactele, documentele. Pe lângă orele cu elevii, se pot organiza și ședințe cu colegii din cancelarie.

Învățarea online schimbă faptul că nu mai există interacțiunea nemijlocită și se influențează toate procesele de învățare, nu doar modul în care se face evaluarea formativă. Unul dintre factorii care influențează semnificativ învățarea este relația pe care profesorul a stabilit-o cu elevii. Elevii învață mai bine dacă au o relație bună cu profesorii lor, există studii care arată acest lucru. În aceste condiții, profesorii trebuie să se bazeze în mare măsură pe relația pe care au stabilit-o deja cu elevii și să aibă grijă să nu o piardă.

Evaluarea formativă, devine mai importantă în cazul învățării online, pentru că ajută la păstrarea unei relații constante cu elevii, ne ajută să știm în permanență unde ne aflăm. Ca orice relație, dacă nu este întreținută, dispare, iar apoi este mult mai greu de restabilit. „Școala de acasă” este și va fi o alternativă la învățământul clasic.

#### **BIBLIOGRAFIE:**

1. [www.didactic.ro > scoala-de-acasa](http://www.didactic.ro/scoala-de-acasa) > Interviu cu Ioana Hărțescu, expert în e-learning
2. [zonait.ro > STIRI IT- Microsoft Teams - Școala de acasă... în echipă microsoft-teams](http://zonait.ro/stiri-it-microsoft-teams-scoala-de-acasa...-in-echipa-microsoft-teams)

## **ȘCOALA ONLINE – ÎNTRE NECESSITATE ȘI PROGRES**

**Prof. DECA MINODORA**

**Liceul Teoretic „Tudor Arhezi”, Craiova, jud. Dolj**

Sistemul de învățământ este angajat în profunde transformări educaționale și organizaționale, de la grădiniță până la post-bacalaureat, care necesită mobilizarea tuturor actorilor din comunitatea educațională pentru a construi viitorul Școlii și a permite astfel succesul tuturor elevilor. Tehnologia digitală reprezintă o puternică pârghie de transformare pentru a sprijini politica ministerială în toate dimensiunile, de la transformarea educațională în serviciul învățării și evaluarea lor până la formarea în provocările și profesiile de mâine. Această ambiție digitală necesită simplificarea relațiilor cu utilizatorii și modernizarea funcționării statului cu sisteme informative reproiectate. Educația națională produce astăzi o cantitate mare de date referitoare la viața școlară, evaluările și rezultatele elevilor, munca și temele pe care le realizează.

Astfel, o mare varietate de date digitale personale sunt colectate, stocate și procesate de o multitudine de jucători (școli și unități de învățământ, servicii academice, autorități locale, parteneri privați care oferă resurse educaționale și servicii digitale). Cu condiția să facă obiectul unei protecții riguroase, datele școlare și urmele de învățare pot beneficia de progrese tehnologice legate de puterea de calcul și inteligență artificială care ne marchează timpul. Astfel, ele pot fi mai bine evidențiate și utilizate pentru a consolida individualizarea cursurilor și a învățării, o evaluare mai eficientă a elevilor și dezvoltarea de noi instrumente pentru profesori. Ministerul Educației Naționale ar trebui să se asigure absolut că fluxul, prelucrarea și găzduirea acestor date școlare respectă strict confidențialitatea elevilor și a familiilor acestora, a profesorilor și a personalului administrativ. Respectarea tuturor actorilor cu regulile de utilizare a acestor date constituie una dintre condițiile esențiale pentru încredere care trebuie să prevaleze în cadrul fiecărei comunități educaționale. Acest sistem de garantare este condiția esențială pentru desfășurarea de noi oportunități în domeniul educațional, deoarece Școala intră în era datelor mari.

Prin urmare, o mai bună protecție pentru o mai bună valoare va fi piatra de temelie a strategiei ministeriale pentru datele digitale. Consider că sectorul educational digital trebuie să vina în beneficiul elevului, în primul rând, care va putea, în cele din urmă, să aibă un mediu de învățare personalizat, care să îi permită să își facă bilanțul atuurilor și nevoilor sale, să acceseze căi educaționale specifice,

la ajutoare adaptate sau chiar la sugestii de activități sau resurse corespunzătoare marjelor sale de progres. Deasemenea, pentru profesorul, care, eliberat de anumite activități consumatoare de timp, va putea reinvesti de această dată în diferențiere educațională datorită unei cunoștințe consolidate a nevoilor specifice ale fiecărui dintre elevii săi. Cel mai adesea marcate de flexibilitatea organizațională și diversitatea ofertei, instrumentele digitale pot fi foarte valoroase pentru pregătirea profesorilor. Instrumentele digitale permit astfel extinderea ofertei de cursuri de formare, flexibilizarea organizării timpilor de instruire și asigurarea în comun a acestora prin intermediul tehnologiei digitale.

Totodata, stăpânirea abilităților digitale este esențială pentru a permite utilizarea rezonabilă și responsabilă a instrumentelor și serviciilor digitale și pentru a garanta o integrare profesională de succes. Dobândirea de competențe în domeniul digital, și mai ales în calcul, necesită adesea experiențe concrete pe care elevii le pot trăi și urmări, într-un cadru școlar sau în afara timpului școlar, de unde și importanța relațiilor cu cei implicați în activități în afara orelor de școală și locuri asociate. Într-o societate marcată de abundența de informații, educația media și informația permite studenților să învețe să devină media și utilizatori de internet conștienți de drepturile și îndatoririle lor și de controlul identității lor digitale. Tehnologiile digitale joacă un rol crucial în furnizarea de resurse educaționale adaptate și accesibile elevilor aflați în dificultate. Dacă au luat în considerare aceste probleme de la concepția lor, resursele digitale pot contribui într-adevăr în mod semnificativ la îmbunătățirea primirii și integrării depline a acestor elevi și la facilitarea monitorizării educației lor de către părinți. Prin propunerea sistematică a metodelor alternative de acces și utilizare, adaptările astfel propuse beneficiază, prin urmare, de toți elevii, cu sau fără dizabilități. În concluzie, învățăturile care se concentreză în special pe tehnologia digitală sau folosind resurse și instrumente digitale contribuie la dezvoltarea abilităților cheie ale elevilor în societate și în lumea profesională a secolului XXI: creativitate, inovație, muncă în grup, modă. proiect sau chiar autonomie.

## BIBLIOGRAFIE:

DÉVELOPPEMENT DU NUMÉRIQUE ÉDUCATIF <https://www.education.gouv.fr/le-numerique-au-service-de-l-ecole-de-la-confiance> 31 EDUCAȚIE ȘI NOI ORIZONTURI EDIȚIA 2, SEPTEMBRIE 2020

## COMPETENȚA DIGITALĂ: COMPETENȚĂ CHEIE VITALĂ PENTRU PROFESORI

**Prof. BĂLĂȘOIU DOINIȚA**

**Liceul Tehnologic „Ștefan Odobleja”, Craiova, jud. Dolj**

## **Introducere**

Competența digitală este esențială pentru învățare, muncă și participare activă în societate. Pentru instruirea și educația școlară, la fel de importantă ca dobândirea competenței în sine este și punerea în aplicare a metodelor celor mai adecvate pentru sprijinirea acestui proces.

Competența digitală este una dintre cele opt competențe cheie și se referă la utilizarea cu încredere și în mod critic a întregii game de tehnologii ale informației și comunicațiilor, precum și pentru soluționarea problemelor vieții cotidiene. Deși pentru multe persoane, competența digitală pare simplu de dovedit, statisticile arată că aproximativ 40% din populația UE are un nivel insuficient de competență digitală, iar 22% din cetățeni nu folosesc internetul.

## **Rezumat**

Competența digitală este esențială pentru învățare, muncă și participare activă în societate. Pentru instruirea și educația școlară, la fel de importantă ca dobândirea competenței în sine este și punerea în aplicare a metodelor celor mai adecvate pentru sprijinirea acestui proces.

În România, dezvoltarea competenței digitale a profesorilor trebuie analizată în contextul, mai general, al evoluțiilor din acest domeniu, la nivelul întregii populații. Într-un raport OECD se arată că, încă dinaintea pandemiei ce a determinat programe de formare a cadrelor didactice pentru școala online, exista un grad destul de ridicat de instruire IT&C a profesorilor în scopul predării, dar asta nu aducea automat o deschidere pentru folosirea tehnologiei la clasă, frâna fiind pusă în principal de mediul instituțional. Același raport evidențiază că puțin peste jumătate dintre profesori au urmat programe IT&C ca parte a instruirii lor formale și cam tot atâtia au participat recent la activități de pregătire profesională care au inclus IT&C. Foarte important: raportul citat arată că, atunci când IT&C este inclus în pregătirea formală a profesorilor, este mult mai probabil ca aceștia să îl lase pe elevi să folosească frecvent sau mereu tehnologia în proiectele și în activitatea de clasă. Din acest punct de vedere, România deține un loc peste media OECD, dar departe de lideri în cazul profesorilor care au urmat cursuri IT&C în instruirea lor formală, și în media OECD în cazul profesorilor care au dezvoltat abilități IT&C în activități recente de dezvoltare profesională.

Dezvoltarea competenței digitale a profesorilor se impune în contextul digitalizării educației și poate fi stimulată prin acțiuni planificate și orientate spre susținerea angajamentului individual, evaluarea nivelului dobândit și oferirea de oportunități coerente și relevante de învățare pe tot parcursul carierei.

Programele de dezvoltare profesională continuă trebuie să răspundă nevoilor specifice fiecărui profesor, iar școala și conducerea școlii joacă un rol cheie în încurajarea și consilierea profesorilor cu privire la pregătirea profesională continuă adecvată.

### **Competența digitală a profesorilor: situația actuală din Europa**

La nivelul UE, deși politicile de promovare a dezvoltării profesionale a cadrelor didactice sunt aplicate în majoritatea statelor membre, acestea produc efecte destul de limitate. Aproape 90% dintre profesori afirmă că au participat recent la activități de dezvoltare profesională, dar există o variație considerabilă în ceea ce privește tipul de activitate, impactul acesteia, intensitatea participării și vârsta și proporția personalului didactic participant.

Pentru România, Raportul OECD privind folosirea tehnologiilor în criza COVID-19, pune în evidență discrepanța existentă între pregătirea pentru online a profesorilor și practica de la clasă: pregătire profesională moderată în IT&C și infrastructura insuficientă din școli.

Dezvoltarea profesională continuă (DPC) este considerată o datorie profesională pentru profesorii din 24 de țări sau regiuni europene. În Franța, Lituania, România și Slovenia, participarea la cursuri DPC este o condiție prealabilă pentru avansarea în carieră și creșteri salariale; zece țări europene oferă profesorilor alocații financiare pentru obținerea altor calificări prin DPC.

Cu toate acestea, nevoia percepă de profesori pentru dezvoltarea profesională pare să fie mai mare decât oportunitățile reale pe care le au. Mulți profesori, fie nu găsesc cursuri adecvate de DPC, fie nu pot participa la aceste cursuri, din cauza programelor de lucru dificil de gestionat. O proporție considerabilă de profesori consideră că au nevoie de o dezvoltare profesională mai mare decât ceea ce primesc în prezent.

Bunele practici percep din ce în ce mai mult profesorii ca învățând pe tot parcursul vieții. În acest context, este logic să se aplique profesorilor, aceleași principii ale învățării individualizate pe care aceștia le folosesc în cazul elevilor. Astfel, statele membre au nevoie de programe sistematice pentru a evalua nevoile de învățare ale cadrelor didactice și de oferte de pregătire individualizată relevantă. Pentru a fi

cât mai eficiente, învățarea profesională a cadrelor didactice ar trebui să se bazeze pe o evaluare a nevoilor lor specifice de învățare și pe feedback-ul despre activitatea lor de predare.

Cu toate acestea, în general, nu toți profesorii primesc feedback eficient și sistematic cu privire la propriile performanțe didactice pentru a-și susține în mod eficient dezvoltarea profesională. Unele țări (de exemplu, Bulgaria, Lituania și Republica Slovacă) au depus eforturi în această direcție. Absența feedback-ului este deosebit de acută pentru profesorii debutanți; mulți dintre aceștia afirmă că nu au primit niciodată feedback (de exemplu: 55% în Italia, 45% în Spania și 25% în Portugalia și Irlanda).

Peste 13% dintre profesori declară că nu au fost niciodată evaluați. Un număr mare de cadre didactice primesc evaluări și feedback numai o dată pe an sau mai puțin. Mai mult, chiar și atunci când cadrele didactice sunt evaluate, de cele mai multe ori acestea nu primesc feedback relevant cu privire la performanța lor: în Italia, Spania, Portugalia și Irlanda, peste un sfert din profesori nu primesc feedback cu privire la performanța lor; la celălalt capăt al scalei, aproape toți profesorii din Bulgaria, Lituania și Republica Slovacă primesc feedback cu privire la munca lor.

### **Competența digitală a profesorilor din România**

În România, dezvoltarea competenței digitale a profesorilor trebuie analizată în contextul, mai general, al evoluțiilor din acest domeniu, la nivelul întregii populații. Astfel, datele Eurostat, pun în evidență faptul că, în anul 2019, nu mai puțin de 43% dintre români cu vîrstă între 16-74 de ani aveau competențe digitale reduse, clasând România pe primul loc în Uniunea Europeană la acest capitol, Bulgaria (38%) fiind pe locul al doilea. La capitolul persoane cu abilități digitale superioare, datele arată că doar 10% din populație stăpânește asemenea competențe, România fiind și de această dată pe ultimul loc în Uniunea Europeană, Bulgaria având 11% în dreptul acestui indicator.

La testelete PISA din 2018 România a fost singura țară din UE, într-un grup restrâns de 8 state, care a susținut testelete pentru elevii de 15 ani pe hârtie, cu pixul. Proba de competențe digitale la Bacalaureat se susține doar 15 minute pe calculator, în timp ce 75 de minute se dă pe foaie, cu pixul.

În România, procentul celor care nu stăpânesc dispozitivele digitale sau care au competențe scăzute în acest domeniu, crește de la un an la altul; de la 29% în 2015, a ajuns la 43% în 2019 (cei care au competențe digitale scăzute înseamnă, potrivit metodologiei Eurostat, persoane cărora le lipsesc mai multe competențe de bază).

La capitolul competențe de bază sau superioare celor de bază (nivelul înalt și cel mai înalt pe care o persoană îl poate atinge în acest domeniu, presupunând că persoanele de 16-74 de ani stăpânesc navigarea pe internet, precum și activități specifice cum ar fi informarea, comunicarea, rezolvarea problemelor, instalarea aplicațiilor) procentul este mai mic (31%), dar comparative cu celelalte țări europene, nu asigură României un loc fruntaș.

Într-un sondaj publicat recent de un sindicat din învățământ, doi din trei profesori spuneau, că au, în continuare, nevoie de formare pentru predarea online. Opiniile lor se fac auzite în condițiile în care un nou raport al Organizației pentru Cooperare și Dezvoltare în Europa (OECD) aduce puțină lumină cu privire la nivelul de pregătire a profesorilor pentru folosirea noilor tehnologii și la gradul de deschidere a lor și a școlii față de aceste instrumente.

Raportul arată că, în România, încă dinaintea pandemiei ce a determinat programe de formare a cadrelor didactice pentru școala online, exista un grad destul de ridicat de instruire IT&C a profesorilor în scopul predării, dar asta nu aducea automat o deschidere pentru folosirea tehnologiei la clasă, frâna fiind pusă în principal de mediul instituțional, și anume, de către școală. Același raport sugerează că, dinaintea pandemiei, se facea simțită o tendință de creștere a distanței între profesorii dornici să se instruiască în domeniul și cei fără astfel de instruire. Mai

Mai mult, același raport evidențiază că puțin peste jumătate dintre profesorii români au urmat programe IT&C ca parte a instruirii lor formale și cam tot atâtia au participat recent la activități de pregătire profesională care au inclus IT&C. Foarte important: raportul citat arată că, atunci când IT&C este inclus în pregătirea formală a profesorilor, este mult mai probabil ca aceștia să îi lase pe elevi să folosească frecvent sau mereu tehnologia în proiectele și în activitatea de clasă. Din acest punct de vedere, România deține un loc peste media OECD, dar departe de lideri în cazul profesorilor care au urmat cursuri IT&C în instruirea lor formală, și în media OECD în cazul profesorilor care au dezvoltat abilități IT&C în activități recente de dezvoltare profesională.

În calitate de modele de urmat, profesorii trebuie să poată să își demonstreze în mod clar abilitățile digitale în fața elevilor și să le transmită utilizarea creativă și imperativă a tehnologiilor digitale. În calitate de profesioniști dedicați predării, aceștia au nevoie, pe lângă competența digitală generală pentru viață și muncă, de competențe digitale specifice educatorului, pentru a putea utiliza eficient tehnologiile digitale pentru predare (fig. 1).



### **Dezvoltarea competenței digitale a profesorilor: modelul DigiCompEdu**

Modelul de progres propus de DigiCompEdu – Cadrul european pentru Competența digitală a profesorilor – este destinat să ajute educatorii să își înțeleagă propriile puncte tari și puncte slabe, prin descrierea diferitelor etape sau niveluri de dezvoltare a competenței digitale. Aceste etape de competență sunt legate de cele șase niveluri de competență utilizate de Cadrul European Comun de Referință pentru Limbi (CEFR), variind de la A1 la C2 (fig. 2).

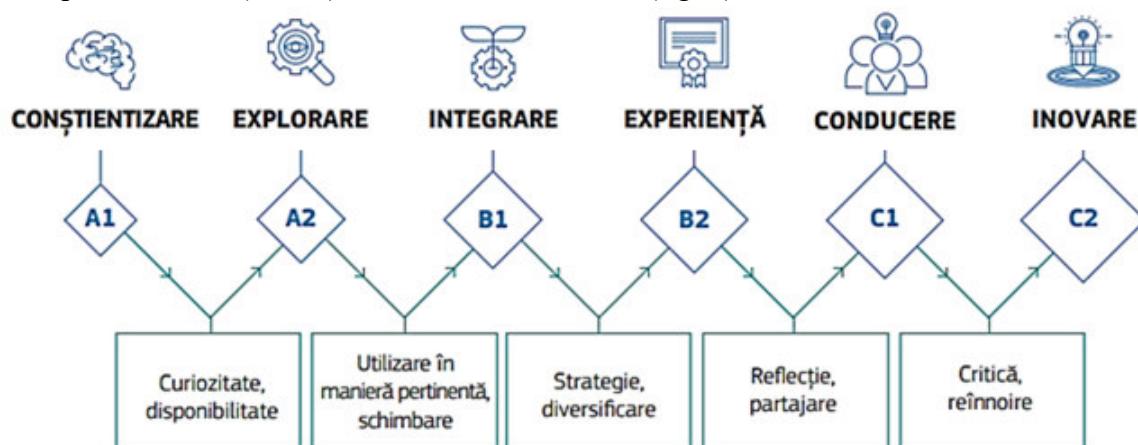


Figura 2. Modelul de progres DigiCompEdu pentru dezvoltarea competenței digitale a profesorilor

În acest model, fiecare nivel de competență are o etichetă astfel aleasă încât să surprindă accentul pus pe utilizarea tehnologiei digitale caracteristice nivelului competenței în cauză. De exemplu, a fi, să

spunem, la nivelul Integrator (B1) în ceea ce privește practicile de predare (Domeniul 3), înseamnă că dezvoltarea actuală a competenței profesorului este axată pe integrarea unei game de tehnologii digitale în activitățile de predare și de învățare. Acest lucru implică faptul că următorul pas pentru dezvoltarea competenței digitale a profesorului respectiv ar fi să treacă la nivelul Expert (B2), adică să dobândească mai multă încredere, să înțeleagă mai bine ce, când și de ce funcționează, și să găsească soluții adecvate și inovatoare, inclusiv pentru situații dificile.

Cercetările arată că învățarea eficientă a profesorilor are loc în contexte școlare și colaborative. Dezvoltarea profesională continuă colaborativă este mai eficientă decât învățarea individuală pentru a aduce schimbări pozitive în practica, atitudinile sau convingerile profesorilor și pentru a aduce îmbunătățiri în învățarea, comportamentul sau atitudinile elevilor. Cea mai mare rețea a profesorilor din Europa, eTwinning, le oferă un mediu ideal pentru a colabora cu colegii și a descoperi modalități noi de utilizarea a TIC în predare. Un studiu eTwinning din 2015 arată că 29% dintre profesori consideră că eTwinning a avut un impact important asupra abilității lor de a folosi tehnologiile în predare, iar 37% declară că impactul a fost cel puțin mediu. eTwinne-rii au semnalat și o creștere a gradului de utilizare a practicilor de predare-învățare digitale: participare la cursuri online (78%), crearea de materiale în colaborare cu elevii (77%) sau utilizarea rețelelor sociale alături de elevi (76%).

Dincolo de mediile colaborative, cadrele didactice trebuie să își mențină și să își dezvolte competența digitală pe parcursul carierei lor, printr-un proces de dezvoltare profesională continuă care să susțină angajamentul individual și profilul profesional. Pentru ca sistemele de formare să permită tuturor cadrelor didactice să dobândească și să dezvolte competențele de care au nevoie, sistemul de învățământ trebuie să-și orienteze acțiunile în următoarele trei direcții:

- stimularea implicării active a profesorilor în învățarea pe tot parcursul carierei și dezvoltarea competențelor, în moduri eficiente;
- evaluarea dezvoltării competențelor profesorilor, prin instrumente corelate cu scopul modelului de competență al profesorului utilizat în fiecare sistem și
- oferirea de oportunități de învățare coerente, adecvate pe tot parcursul carierei și relevante, prin care fiecare profesor să poată dobândi și dezvolta competențele de care are nevoie.

Deși pare un obiectiv greu de atins, stimularea participării active a profesorilor în dezvoltarea competențelor lor TIC este realizabilă printr-un plan de dezvoltare care:

- să se bazeze pe un model clar de competențe ale cadrelor didactice cu fundamentări teoretice solide, între care să existe consens;

- să promoveze autoreflecția profesorilor;
- să respecte nivelul inițial și interesele fiecărui cadru didactic, oferind o combinație de opțiuni, stimulente și cerințe;
- să lase loc autonomiei școlare în implementarea planurilor de dezvoltare profesională continuă.

O întrebare cheie este: „cum pot fi determinați profesorii să fie proactivi, reflectivi, profesioniști, oameni care își asumă propria dezvoltare profesională?”

Răspunsul trebuie să ia în calcul faptul că, și profesorii, ca orice adult, înregistrează o mare variabilitate a stilurilor de învățare, a nivelului de implicare și de înțelegere a beneficiilor aduse de dobândirea și dezvoltarea competenței digitale. Prin urmare, la fel de variată este și implicarea lor în dezvoltarea profesională pe baza unor stimuli interni sau externi.

Angajarea profesorilor în dezvoltarea competențelor poate fi stimulată prin oferirea unui mix de oportunități, stimulente și cerințe. Oportunitățile de dezvoltare a competențelor ar trebui să îndeplinească următoarele condiții:

- corelarea nevoilor și cerințelor la toate nivelurile – construirea unei punți între nevoile profesorului și cele ale școlii (și ale sistemului de învățământ);
- accesibilitatea, relevanța și varietatea de oportunități oferite;
- coordonarea adecvată între conținutul TIC, DPC și furnizorii corespunzători;
- asigurarea dialogului între părțile interesate (profesori și sindicate, manageri școlari și angajatori, autorități școlare și ministere naționale, profesori și universități, furnizori de DPC) la toate nivelurile, pentru a asigura angajamentul și acțiunea comună;
- asigurarea de timp și resurse adecvate (de exemplu, profesori suplinitori pentru acoperirea absențelor impuse de formare).

Pentru cadrele didactice care sunt motivate în principal de factori externi, diferite recompense materiale și nemateriale pot stimula implicarea în dezvoltarea profesională; în funcție de context, acestea pot include:

- oportunități de dezvoltare ca profesioniști;
- oportunități de a îndeplini alte roluri și de a-și asuma responsabilități școlare mai largi;
- aprecieri din partea colegilor și autorităților educaționale;
- înregistrarea succesului obținut de elevii lor;
- aprecierea managerului școlii;
- respectul din partea comunității locale, inclusiv a părinților; și

- creșteri salariale.

Sistemele de învățământ de succes demonstrează utilitatea unor trasee de carieră profesorală care, dincolo de diploma de formare inițială bazată pe competențe, includ responsabilități profesionale suplimentare și subvenții de stat pentru formarea continuă.

## **Concluzii**

Scopul final al sistemelor de formare și dezvoltare profesională a cadrelor didactice este sprijinirea elevilor în procesul de învățare. Învățământul modern face apel la competența digitală a profesorilor și impune dezvoltarea continuă a acesteia, prin învățare pe tot parcursul carierei, prin evaluare continuă și prin oferirea de oportunități de învățare adecvate și relevante pentru toți profesorii.

Dezvoltarea profesională este percepță ca incluzând o gamă largă de activități de învățare formală, non-formală și informală, care au loc adesea în școală sau într-o altă comunitate de învățare și care pune un accent din ce în ca mai mare pe competența digitală.

Programele de DPC trebuie să răspundă nevoilor specifice fiecărui profesor, iar școala și conducerea școlii joacă un rol cheie în încurajarea și consilierea profesorilor cu privire la pregătirea profesională continuă adecvată.

## **BIBLIOGRAFIE:**

1. Albuquerque Costa, F., ş.a., Ghid „*Îmbunătățirea predării și învățării prin intermediul noilor tehnologii în vederea achiziției de competențe cheie*”, pe site-ul proiectului TACCLE2 - Teachers' Aids on Creating Content for Learning Environments, <http://tackle2.eu/>
2. Ionescu, C., *Discrepanța dintre pregătirea pentru online a profesorilor români și practica de la clasă*, oglindită în raportul OECD privind folosirea tehnologiilor în criza COVID-19, <https://www.edupedu.ro/>

## **ADAPTAREA COMPETENȚELOR CHEIE ALE CADRELOR DIDACTICE PENTRU PREDAREA ONLINE**

**Prof. FODOR ATIA MIHAELA**  
**Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj**

În contextul actual este nevoie de valorificarea oportunității de a operaționaliza mai bine relațiile de determinare dintre:

- \*profilul de competențe al cadrului didactic, cu precădere referirile la competențele digitale, și curriculumul pentru formarea profesională inițială (FPI) și formarea profesională continuă (FPC);
- \*profilul de competențe al absolventului, pentru fiecare ciclu de școlarizare;
- \*curriculumul asociat formării competențelor din profilurile de mai sus;

Prin accesarea de conținuturi pre-elaborate (de tip Edu Bibilioteca Virtuală) și diversificarea rolurilor resurselor umane implicate în educație, se poate crea o oportunitate de timp în agendele profesorilor și elevilor pentru ”modelarea de noi competențe”. Soluțiile ar trebui să însemne, pe termen scurt, o diminuare a alocării de timp din partea cadrelor didactice în direcția dezvoltării de resurse educaționale și utilizarea acestui timp în favoarea proiectării didactice (inclusiv pentru e-școala), asociind competențelor din curriculum resurse educaționale disponibile, curatoare profesionist, organizate și structurate în mod accesibil (user-friendly).

Pentru a respecta dreptul fiecărui elev la o educație de calitate, care să contribuie la construcția caracterului, a identității personale și dobândirea competențelor conform profilului absolventului, este nevoie ca fiecare cadru didactic să accepte să treacă printr-un proces de auditare a competențelor personale și, ulterior, să urmeze un plan de îmbunătățire a acestora printr-o varietate de programe dedicate: cursuri de formare, webinarii – suport, instruire tehnică privind accesarea și utilizarea unor platforme și.a.

Principalul instrument pentru rezolvarea nevoii identificate mai sus este o platformă de învățare - profesioniștii din educație să exerseze, încă din etapa formării inițiale responsabilitatea învățării proprii într-un context de siguranță. Pe scurt, platforma înseamnă contextul în care aceștia își construiesc propria călătorie de învățare, ca un *puzzle* pe care îl pot reface permanent, în funcție de provocările pe care le au la sala de clasă.

Platforma de învățare are nevoie să fie dublată, la nivelul fiecărei unități de învățământ de un program de transformare de tip ”școală care învață”. Programul se poate construi în jurul conceptului

dezvoltat de Peter Senge, care propune modelul celor ”cinci discipline” (măiestria personală, viziunea împărtășită, modelele mentale, învățarea în echipă și gândirea sistemică) pentru schimbarea la nivel organizațional.

Platforma va conține:

- module privind didactica specifică (de specialitate) a fiecărei discipline școlare, însotite de resurse variate de învățare care să permită elaborarea de trasee și opțiuni personalizate de către cadrele didactice;
- module privind didactica generală a fiecărei arii curriculare, asociate cu resurse variate de învățare care să permită trasee și opțiuni de integrare în cadrul activității cadrelor didactice;
- module privind gestiunea la clasă a diverselor situații speciale prin care elevii trec și de care procesul didactic trebuie să țină cont (de exemplu: elevi cu cerințe educaționale speciale, elevi cu diverse forme de dizabilități, elevi proveniți din medii socio-economice dificile, elevi a căror părinți sunt plecați în străinătate sau elevi orfani de unul sau ambii părinți etc.);
- module privind gestiunea la clasă a proceselor de dezvoltare ale elevilor și problemele specifice diverselor vârste cu care ei se confruntă, pentru a crește capacitatea cadrelor didactice de a adapta procesul de învățare la aceste situații;
- module privind gestiunea propriului parcurs de formare continuă (pentru cadrele didactice);
- module privind formarea competențelor care să vizeze pedagogia digitală, competențele digitale, competențele legate de gândirea critică, alfabetizare media (media literacy) etc.
- Module și zone de formare de tip MOOC care să permită transdisciplinaritatea dotate cu resurse variate de învățare, care să permită trasee și opțiuni de integrare ale activității cadrelor didactice;
- modele de activități didactice și secvențe didactice interactive, exerciții și teste interactive, computerizate, pentru toate disciplinele, grupate pe arii curriculare;
- module de învățare practică a procesului de dezvoltare de itemi de evaluare, propunerii de teste standardizate de evaluare computerizată, pentru examenele naționale;

- aplicații pentru crearea unor noi conținuturi bazate pe modelele prezentate, în manieră particularizată, în funcție de nivelul și competențele elevilor, dar și alte elemente identificate ca fiind necesare;
- module independente de învățare dedicate copiilor cu cerințe educaționale speciale, precum și copiilor cu abilități înalte;
- abordări transversale privind formarea - dezvoltarea de abilități de viață și comportamente, nu numai de conținuturi (*alfabetizarea funcțională nu depinde de îmbunătățirea conținuturilor, ci a sarcinilor de învățare*) precum și despre evaluarea dobândirii acestor abilități și comportamente;
- module de comunicare și relaționare cu părțile interesate din mediul de învățare al elevului (părinți, alții membri din familie, alții profesori și.a.);
- spații de învățare pentru teme actuale: antreprenoriat, dezvoltare durabilă și.a.;
- module despre cercetarea pe care un cadru didactic o poate face folosind rezultatele învățării la clasă și modul în care poate recalibra procesul de învățare permanent pentru a răspunde nevoilor elevilor;
- module independente dedicate altor categorii de profesioniști în educație: evaluatori, realizatori de manuale și conținuturi, managerilor de procese și instituții din sistemul educațional, managerilor de proiecte educaționale cu finanțare europeană, creatori de resurse educaționale deschise;
- modele procedurale pentru organizarea comisiilor permanente din unitatea de învățământ;
- tutoriale de consiliere psihopedagogică pentru elevii și părinții cu probleme adaptative .

Platforma dedicată profesorilor trebuie să îi plaseze pe aceștia în parcursuri de îmbunătățire profesională, periodic, în acord cu tendințele la nivel global, astfel încât aceștia să poată practica:

- structurarea de planuri îmbunătățire a învățării pentru câte un elev, grup de elevi, clasă de elevi;
- elaborarea de itemi de evaluare;
- adaptare curriculară;
- dezvoltarea de abilități de învățare, în contexte și cu resurse variate de metode de învățare;
- tehnici de învățare, modelarea de atitudini în contexte variate de învățare;
- sprijin pentru evaluarea de progres, ca modalitate de informare cu privire la nivelul (nivel de formare a competențelor);

- curricula pentru profesorii fiecarei materii didactice care sa fixeze parametrii de structurare a lecțiilor pentru diversele categorii de elevi;
- exemple de bune practici care vor permite profesorilor sa isi ajusteze stilul de predare, la stilurile de invatare ale elevilor
- sistem de evaluare a directiei de progres si a nivelului de performanta al elevilor, care sa permita orientarea si individualizarea materialelor de lucru si ajustarea nivelului de aprofundare sau recuperare
- posibilitatea grupării elevilor pe abilitati, chiar daca apartin unor unitati scolare diferite si implicit recunoasterea prin sistemul de credite transferabile a achizitiilor obtinute, ce va fi consimnata automat in portofoliul elevului
- baze de date si mecanisme de evaluare multidimensională care pot genera automat graficul si profilul progresului elevului si care pot permite profesorilor sa identifice studiile de specialitate necesare motivarii către studiu a elevilor cu profile diferite de personalitate (a se vedea SAT sau PSAT)
- sistem de evaluare a competentelor formate cu nevoile existente sau prevazute ale pietei muncii. Acestea vor permite elevilor sa-si concentreze eforturile in directiile urmarite, iar prin creditele transferabile sa isi prezinte traseele de invatare si performantele obtinute, ce vor fi transparente pentru piata muncii
- module destinate formarii profesionale timpurii pe domeniile necesare rezolvării diferitelor crize actuale sau previzibile, ex criza ecologica determinata de tehnologiile existente, atat industriale cat si militare. Proiectele si programele proiectate in acest sens se vor referi ca creativitate si inventivitate in gasirea de solutii, dar si cresterea motivatiei si modelele colaborative de interventie
- sprijin pentru aplicarea conștientă unor standarde de performanță și de evaluare la nivel național care să fie centrate atât pe educația tradițională, face to face, cât și hybrid/online,
- modelarea unei atitudini axate pe multiculturalitate și comunicare a alterității
- proiectare didactică utilizând aplicațiile specifice fiecărei discipline, în cadrul platformei educaționale

- oferirea unui feedback informat în ce privește aspectele emoționale și gestionarea timpului în mediul virtual
- oferirea de suport psihopedagogic care vizează probleme specifice interacțiunii online: eficientizarea interacțiunii, gestionarea stresului și a emotivității, reducerea sentimentului de izolare, s.a.

**BIBLIOGRAFIE:**

1. Ardelean, Aurel; Catană, Luminița; Badea, Dan. Didactica formării competențelor. Universitatea de Vest “Vasile Goldiș” din Arad, Centrul de Didactică și Educație Permanentă, 2012. – 212 p.
2. Chiș, Vasile. Pedagogia contemporană, pedagogia pentru competențe. Cluj-Napoca, Casa Cărții de Știință, 2005. – 270 p. ISBN 973-686-695-5.
3. Mândruț, Octavian; Catană, Luminița; Mândruț, Marilena. Instruirea centrată pe competențe. Universitatea de Vest “Vasile Goldis” din Arad. Centrul de Didactică și Educație Permanentă. Arad, 2012.

## **E-PREGĂTIREA PROFESORULUI PENTRU PREDAREA ÎN MEDIUL ONLINE**

**Prof. ROȘCA AIDA - CAMELIA**

**Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj**

Starea în care ne aflăm ne-a forțat să fim părtași ai unei schimbări radicale care presupune adevărate revoluții, șocuri în structura sau funcționarea organizației prin regândirea utilizării tehnologiei și implicit, a funcționării organizației dar și restructurarea organizării, structurii și culturii școlii.

Aceste schimbări transformaționale ne-au determinat să abordăm procesul didactic dintr-o altă perspectivă prin înlocuirea în totalitate a interacțiunilor face-to-face cu elevii și colegii cu întâlnirile mijlocite de aplicațiile din mediul virtual. Trecerea de la procesul instructiv-educativ desfășurat în cadrul grupului educațional și bazat pe relații psihologice directe, nemijlocite, de tipul față-în-față, la derularea activităților didactice, exclusiv prin mijloace moderne de comunicare online, poate conduce la schimbări perceptive ale paradigmăi educaționale.

Această nouă abordare a educației trebuie să fie direcționată în spiritul dezvoltării autoeducației, atât a cadrelor didactice, cât și și a elevilor pentru că nimeni nu a fost pregătit pentru învățarea în totalitate în mediul online. Cadrele didactice au fost provocate să se adapteze rapid și să transmită un mesaj important elevilor: *învățarea continuă dincolo de școală și cu instrumente online accesibile tuturor și multă determinare; se poate face progres; se pot încuraja elevii să învețe și să lucreze independent.*

Situația nou generată, neexperimentată și neadaptată s-a concretizat rapid într-o învățare de tip online, sincronă, care a fost inițial abordată cu scepticism de către cei mai mulți profesori și cu entuziasm și curiozitate de către cei mai mulți elevi.

În acest context, profesorii au fost nevoiți să integreze într-un timp foarte scurt TIC și noile tehnologii de predare în programele lor de instruire. Organizarea procesului de învățare în mediul online presupune o pregătire specială, nu numai din perspectiva adaptării și gestionării conținutului, a asigurării mijloacelor necesare procesului de instruire, a flexibilității metodologiei de predare, ci, mai ales, din perspectiva pregăririi resursei umane (profesori și elevi, deopotrivă) pentru o astfel de experiență didactică.

Având ca premisă un astfel de obiectiv, managementul instituțiilor de învățământ a fost determinat în a lua decizii și a implementa diferite modalități de interacțiune educațională între cadrele

didactice și elevi. În unele situații, există decizii clare privind modalitățile de interacțiune educațională (avem exemple de universități care reglementează doar anumite platforme educaționale care sunt utilizate în activitatea educațională; la fel, recomandările unor inspectorate școlare pentru platformele educaționale care vor fi accesate). În cele mai multe situații, însă, cadrele didactice și/sau elevii au accesat diferite forme educaționale, mai mult sau mai puțin convenționale (de la mijloace de comunicare informaționale precum Whatsapp, Facebook Messenger, e-mail, serviciul Drive, Skype, la platforme educaționale variate care au fost promovate în această perioadă pe internet și sunt în varianta *free* - Google Meet, Zoom și aplicații ASQ, Kahoot, Quizziz, Wordwall, Padlet, Twinkl, Digitaliada, până la platforme educaționale recomandate instituțional, precum Suita Google for Education, Google Classroom, Edmodo, EasyClass și ClassDojo sau platforma educațională Moodle cu precădere pentru mediul universitar).

Modalitățile de organizare a interacțiunii educaționale sunt regionale (cazul unor ISJ-uri), instituționale (cazul unor universități) sau neorganizate (în cea mai mare parte). Măsuri adoptate la nivel național există doar în ceea ce privește asigurarea mediului optim de învățare pentru elevii care vor susține examene naționale (examenul de Evaluare Națională și de Bacalaureat) prin organizarea activităților educaționale TV (programul Teleșcoala), model preluat și de unele inspectorate școlare la nivelul învățământului preuniversitar. Lista prezentată nu este exhaustivă; internetul abundă de sugestii de instrumente online care pot fi accesate în această perioadă ca forme de organizare a activității educaționale.

În mod firesc, noul demers educațional va avea efecte în ceea ce privește influența mediul educațional astfel construit asupra rezultatelor învățării elevilor.

1. *Ce înseamnă pentru un elev trecerea la școala online? Cum percepe el această schimbare?*
2. *Ce impact are asupra lui?*
3. *Ce modificări comportamentale, emoționale se produc?*
4. *Ce consecințe are lipsa interacțiunii directe cu profesorii? Interacțiunea virtuală poate ține loc de interacțiune directă?*
5. *Care vor fi rezultatele învățării? Putem vorbi de atingerea rezultatelor prefigurate ale învățării? În ce măsură se poate vorbi de formarea competențelor specifice în contextul în care activitatea on-line este cu precădere centrată pe aspectul teoretic?*

În contextul **învățării on-line**, literatura de specialitate aduce în prim plan conceptul de **e-pregătire**, care se referă la atât la **e-pregătirea organizației școlare** pentru a putea implementa

învățarea de tip online (proces de învățământ clar organizat și reglementat, infrastructură fiabilă, acces facil la infrastructură, resursă umană suport pregătită), la **e-pregătirea elevilor** care trebuie să dețină abilitățile de utilizare a computerului și a accesării internetului, precum și abilități pentru utilizarea resurselor online, să demonstreze capacitatea de autonomie în învățare și de autoevaluare, abilități de organizare și de management al învățării, să dispună de interes și motivație pentru învățare, de abilități de a comunica cu grupul, să manifeste responsabilitate, spontaneitate și promptitudine în rezolvarea sarcinilor, dar și la **e-pregătirea profesorului**, care trebuie să demonstreze experiență relevantă în utilizarea TIC în procesul didactic, cunoștințe și abilități pentru manipularea hardware-ului și a software-ului, abilități de selectare critică a resurselor educaționale, adaptarea stilului de predare la noul mediu de învățare, manifestarea de atitudini pozitive față de tehnologie.

**E-pregătirea** pentru mediul educațional de tip online determină efecte pozitive în planul performanțelor școlare, se asociază cu creșterea satisfacției pentru activitatea de învățare, cu implicarea și cu trăirea stării de bine. În caz contrar, efectele sunt negative, fiind identificate atât în planul scăderii performanțelor în învățare (neînțelegerei sarcinilor de învățare, feedback întârziat din partea profesorului etc.), în plan comportamental prin neimplicare în activitate, scăderea gradului de motivație pentru învățare, scăderea capacitații de concentrare a atenției, și mai ales în plan emoțional, prin manifestarea nervozității datorate scăderii controlului și a lipsei interacțiunii directe cu profesorul/colegii. Toate acestea se reflectă în plan psihologic prin creșterea nivelului de frustrare și a nivelului de stres, ceea ce poate conduce la creșterea gradului de agresivitate și la apariția sindromului de burnout.

Trecerea bruscă la o altă modalitate de interacțiune educațională, fără o pregătire prealabilă are efecte pe termen lung negative, însă pe termen scurt și într-o situație de criză, cum este cea în care ne aflăm, pare a fi o soluție corectă pentru a asigura continuitatea și stabilitatea în procesul educațional.

## BIBLIOGRAFIE:

1. Oprea, C., L., *Strategii didactice interactive*, EDP, București, 2007
2. <https://www.schooleducationgateway.eu/ro/pub/resources/tutorials/moving-your-teaching-online.htm>
3. [http://online.ase.ro/Metodologia\\_BL.pdf](http://online.ase.ro/Metodologia_BL.pdf)

## **ADAPTAREA PROCESULUI DE PREDARE-ÎNVĂȚARE LA MEDIUL ONLINE**

**Prof. MĂRUNȚELU SILVIA**

**Școala Gimnazială Calopăr, Dolj**

Școala a devenit un loc în care elevii pun în practică ceea ce învață din alte surse, în care cercetează și construiesc modalități de gândire proprii intereselor și personalității individuale. Profesorul este cel care îndrumă activitatea elevului pe drumul cunoașterii...nimic mai mult.

Mediul online de învățare vine cu provocări și resurse specifice, care presupun ca atât profesorii, cât și elevii să se adapteze și să își schimbe modul de lucru. Predarea online eficientă nu înseamnă doar preluarea conținutului lecției și transmiterea lui folosind tehnologia.

Profesorul de psihologie și câștigător al premiului *Sloan de Excelență în Predarea Online*, Bill Pelz, a formulat trei principii esențiale pentru predarea online, care pot ghida cadrele didactice indiferent de materie și nivel de învățământ:

- lasă elevii să facă cea mai mare parte a muncii - implicarea elevilor în discuții, autoevaluarea sau evaluarea temelor colegilor, activități de documentare înainte de lecții, toate sunt modalități prin care elevii pot fi implicați direct în învățarea online;

- interactivitatea este sufletul predării online - interactivitatea nu înseamnă doar discuții live între copii sau între copii și profesori. Când vine vorba de predarea online, copiii pot fi încurajați să interacționeze prin proiecte de grup și prin încurajarea discuțiilor în forumuri și comentarii.

Avantajul predării online în această privință este că elevii au mai mult timp să gândească și să formuleze întrebări și răspunsuri corecte decât în discuțiile live.

- încurajează prezența autentică - copiii vor fi mai implicați în lecțiile online atunci când li se permite să se exprime social, cognitiv și legat de conținutul învățării și atunci când cadrul didactic se exprimă din aceste puncte de vedere.

Prezența socială a copiilor se referă la: exprimarea emoțiilor, exprimarea părerilor și gândurilor despre răspunsurile altor colegi sau reacțiile care sprijină sentimentul de grup și apartenență. Prezența cognitivă a copiilor și a cadrului didactic se referă la felul în care aceștia contribuie cu idei și informații legate de materia predată. Prezența legată de conținutul învățării este încurajată când profesorii și elevii confirmă înțelegerea informațiilor, sumarizează discuția, răspund sau formulează întrebări, încurajează participarea la discuție a altor copii, aduc informații noi din alte surse etc.

În predarea online, există două tipuri de lecții distințe: live și înregistrate. Ambele pot fi folosite cu succes, în scopuri diferite. Pentru predarea unei noțiuni noi, profesorii pot înregistra un material video scurt pe care copiii să îl urmărească în cadrul orei sau înainte de oră, apoi pot interacționa live pentru a răspunde la întrebări, a verifica înțelegerea informației și a adăuga idei noi.

Cele mai eficiente lecții înregistrate respectă câteva reguli:

- oferă la început o hartă a conținutului care va fi prezentat, astfel încât copiii să știe la ce să se aștepte.
- materia este împărțită în segmente scurte, urmate de întrebări și teme de reflecție pentru elevi, care să îi ajute pe copii să facă deducții și să înțeleagă materia.
- includ materiale vizuale (scheme, fotografii relevante, grafice etc.) care sprijină înțelegerea noțiunilor noi.

Avantajul lecțiilor înregistrate dinainte este că profesorul va avea un mai mare control asupra conținutului și asupra felului în care acesta este prezentat, rezultând o calitate mai bună a materialului. De asemenea, este recomandat ca lecția online să fie înregistrată pe segmente mai scurte, astfel încât atunci când apar erori, profesorul să poată înlocui ușor un segment cu altul. În plus, lecțiile înregistrate dinainte nu vor fi afectate de întârzierile care apar inevitabil legate de conexiunea copiilor la internet sau de funcționarea platformei folosite. Profesorii pot înregistra o prezentare în Power Point.

În cazul lecțiilor live, dacă folosesc platforma Zoom/ Classroom / Teams, profesorii pot include în prezentarea lor materiale vizuale și audio prin funcția de Share Screen, care fac posibile prezentările Power Point sau materialele video. Întrebările elevilor în timpul lecțiilor live – cadrele didactice pot cere copiilor să scrie întrebările în chat, pentru a nu întrerupe lecția. Profesorul verifică din când în când chatul pentru a vedea care sunt întrebările copiilor.

Lecțiile live pot fi folosite cu succes pentru a încuraja interacțiunea cu elevii: studii de caz, rezolvare de probleme, dezbatere.

La fel ca atunci când învăță în clasă, nu toți copiii vor înțelege explicațiile profesorului din prima încercare. De aceea, este important ca elevii să poată descărca imaginile și materialele video folosite de profesori în timpul lecției, pentru a reveni la ele după încheierea acesteia. De asemenea, transcrierea conținutului audio (explicațiile oferite verbal de către profesor fie live, fie în materiale video înregistrate) este esențială pentru învățarea online eficientă. Profesorii pot de asemenea să înregistreze lecția și să o posteze (fie pe Youtube, fie pe un alt site/blog unde doar elevii au acces). Zoom oferă opțiunea înregistrării lecțiilor live.

Predarea online este o provocare pentru copii, pentru părinți și pentru cadrele didactice. Ajută însă o atitudine deschisă și flexibilă, pentru a evalua corect ce funcționează și ce nu, pentru a încerca idei noi și pentru a învăța din experiența altor cadre didactice.

### **BIBLIOGRAFIE:**

- \*\*\**Ormrod, J.E. (1995). Human Learning (2nd ed.). New Jersey, Prentice Hall.*
- \*\*\**Vorbek, M., Competence and Responsibility: Education for a United Europe.*
- \*\*\*<http://www.e-scoala.ro/> Proiectul Școala Online

## **FORMAREA DE COMPETENȚE CHEIE LA DISCIPLINA ISTORIE PRIN FOLOSUIREA UNOR METODE DIDACTICE ÎN PREDAREA ONLINE**

**Prof. CIUREA VIORICA**

**Școala Gimnazială „Anton Pann”, Craiova, jud. Dolj**

Recomandările Parlamentului European și Uniunii Europene vizează formarea competențelor cheie care reprezintă un pachet transferabil și multifuncțional de cunoștințe, deprinderi (abilități) și atitudini de care au nevoie toți indivizii pentru împlinirea și dezvoltarea personală, pentru incluziune socială și inserție profesională. Aceste competențe cheie trebuie dezvoltate până la finalizarea educației obligatorii și constituie un fundament pentru învățarea pe parcursul întregii vieți<sup>i</sup>. Cele opt competențe cheie<sup>ii</sup> sunt interdependente, accentul punându-se pe creativitate, inițiativă, gândire critică, rezolvarea problemelor, evaluarea riscurilor, luarea deciziilor și gestionarea constructivă a sentimentelor<sup>iii</sup>. Formarea de competențe cheie în învățământul gimnazial se realizează la nivelul fiecărei discipline în parte<sup>iv</sup>.

Un astfel de exemplu de formare de competențe cheie la nivel gimnazial în predarea online se poate realiza în cadrul recapitulării sau consolidării unor noțiuni la disciplina Istorie, clasa a V-a, Unitatea de învățare/ Domeniul de conținut: „**Lumea romană**”.

**Competența de comunicare în limba maternă** se formează prin desfășurarea unor activități de învățare: căutarea termenilor, noțiunilor istorice în dicționar/ glosar, colectarea de informații în diverse surse istorice și formularea unor opinii, idei în cadrul unor mesaje orale sau scrise cu privire la un eveniment, fapt istoric, personalitate, participarea la interacțiuni verbale pentru rezolvarea unor probleme legate de viață, societate, argumentarea unor opinii, a unui punct de vedere. Această competență-cheie se formează în cadrul unor *activități de învățare* desfășurate pe o platformă de comunicare de tipul Google Meet, Zoom: descrierea unor fotografii/ ilustrații care prezintă locuri, construcții din Roma antică folosindu-se *metoda descrierii*, *metoda demonstrației* sau a *comparației* (Cele șapte coline pe care s-a format Roma:

<https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20Va/Istorie/>

<CD%20Press/content/interactive/1515/ytkWeYFsJSQG0uj0HOI.jpg>, Forul Roman:<https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20Va/Istorie/CD%20Press/content/interactive/1516/mLJZSOcT5qVuCf2NZXUg.jpg>, Statui de împărați: Octavian și Traian:

<https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20Va/Istorie/CD%20Press/content/interactive/1518/RgV8ZTAiepQyS0m7kVqk.jpg>

(<https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20Va/Istorie/CD%20Press/content/interactive/1518/RgV8ZTAiepQyS0m7kVqk.jpg>), scrierea de către elevi a unui *"Eseu de 5 minute"* la alegere despre mari personalități ale Romei antice: Caesar, Octavian, Traian sau despre zeii adulatați de romani: Jupiter, Iunona, Venus, Neptun, etc. Cu ajutorul aplicației *Jamboard* elevii pot construi scurte enunțuri utilizând termenii istorici: „*Senat*”, „*Republică*”, „*magistrat*”, „*plebeu*”, „*patrician*”, „*popoare migratoare*”, „*provincie romană*”, „*castru*”, „*pedagog*”, „*retorică*”, etc.

**Competența de comunicare în limbi străine** se formează prin desfășurarea unor activități de învățare: exprimarea unor idei, opinii, însușirea unor termeni și pronunțarea cât mai corectă a unor denumiri de locuri, nume, ape, orașe, etc, dezbaterea unor subiecte/ teme prezentate în diferite limbi străine, identificarea unor informații în limba străină în mesaje orale sau scrise simple, despre evenimente, fapte și personalități istorice, etc. Această competență-cheie se formează în cadrul desfășurării unor *activități de învățare*: vizionarea de către elevi a unor filme despre nistrucții, personalități și zei romani folosind *metoda Filmului* (documentar „*Colloseum- the arena of death*”). <https://video.search.yahoo.com/search/video?fr=mcafee&ei=UTF8&p=coloseum+film&type=E210US91105G91418#id=1&vid=d245e90af418e6b83212139380f5b50b&action=click>, secvențe din filme sau desene animate: „*Asterix și Cleopatra*”, 1968: <https://youtu.be/hidz8Z2cl-k?t=742>).

**Competențele matematice și competențe de bază în științe și tehnologii** se formează în urma derulării unor activități de învățare: analizarea cauzelor și consecințelor unor evenimente, faptelor istorice, a acțiunii unor personalități în anumite moment ale istoriei, plasarea în timp a unor evenimente / fapte istorice pe o axă/ friză a timpului, compararea unor evenimente din perspective cronologiei, folosirea unităților de timp, realizarea unei investigații privind evoluția științei și a tehnologiei. Derularea unor *activități de învățare* de tipul realizarea de către elevi a unei axe/ frize cronologice pe care vor indica cele mai importante momente din Roma antică prin completarea pe o fișă de lucru al cărui link poate fi transmis elevilor pe platforme de comunicare, Google Classroom, Messenger, Facebook, WhatsApp, e-mail, etc. folosind *metoda comparației* (Fișă de lucru „Cronologia principalelor evenimente din istoria creștinismului timpuriu”: <https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20Va/Istorie/CD%20Press/content/interactive/1521/cUiLuxs6wpKl4Vvy7Gie.jpg>), analizarea modului și tehnicilor de construire a drumurilor și a edificiilor romane folosind *metoda discuției* în urma lecturării materialului („Drumurile romane -monumente ale ingineriei antice: <https://www.jw.org/ro/biblioteca/reviste/w20061015/Drumurile-romane-monumente-ale-ingineriei-antice/>”).

La disciplina ”Istorie” **competențele digitale** se formează prin desfășurarea unor activități de învățare de tipul folosirii device-urilor. Smartphone, tabletă, laptop/ desktop, videoproiector, a unor aplicații digitale pentru a căuta și selecta sursele istorice, folosirea unor aplicații online de tipul Kahoot, Padlet, Mentimeter, Quizizz, accesarea internetului, realizarea de Prezentări Power Point, folosirea de imagini, tabele sau diagrame istorice, cu teme istorice, utilizarea filmelor, fișierele audio sau video (accesarea unor surse online pentru a descoperi evenimente/ fapte, personalități istorice. Utilizând *metoda portofoliului* în format digital cu ajutorul aplicației online *Padlet* (Padlet „Roma antică”: <https://padlet.com/vioricaciurea2019/z3em1utk4emsayek>) prin derularea unor activități de învățare ce presupun realizarea de către elevi cu ajutorul profesorului a unor imagini („Gladiatori”: <http://storage0.dms.mpinteractiv.ro/media/401/321/5106/5474894/13/gladiatori2.jpg?width=500&height=357>), texte („Armata romană”:

<https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20Va/Istorie/CD%20Press/content/interactive/1520/QONbNHnXjEOUyGeqIwd7.jpg>

, hărți („Expansiunea teritorială română”:

[https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20Va/Istorie/Litera/pagini/pagina73/IST5P1\\_73\\_1/IST5P1\\_73\\_1.mp4](https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20Va/Istorie/Litera/pagini/pagina73/IST5P1_73_1/IST5P1_73_1.mp4)

Utilizând diferite device-uri și aplicații online se dezvoltă competența digitală.

**Competențele sociale și civice** se formează prin desfășurarea unor activități de învățare: formarea unor norme de conduită importante pentru viața personală și pentru interacțiunea cu ceilalți, respectarea drepturilor și asumarea de responsabilități, dezvoltarea simțului civic, asumarea unor roluri și responsabilități prin participarea la acțiuni în contexte de viață din mediul cunoscut.

Aceste competențe-cheie sociale și civice pot fi formate în urma derulării unor activități de învățare de tipul discutarea de către elevi a modului de organizare a statului roman cu ajutorul platformelor de comunicare de tipul Google Meet, Zoom, Messenger, WhatsApp, etc. folosind *metoda dezbaterei* sau prin *metoda comparației* se poate face o analiză a categoriilor sociale din lumea romană cu cele din lumea greacă.

**Competența a învăța să învețe** se constituie în urma derulării unor *activități de învățare*: lecturarea și interpretarea unor surse istorice sub forma textelor, folosirea unor hărți mentale pentru dezvoltarea, clarificarea unor aspecte, identificarea cauzelor și consecințelor unui eveniment/ fapt istoric, formularea unor întrebări în vederea realizării sarcinilor de lucru, încadrarea în timp și spațiu a unei sarcini, stabilirea calităților personale în vederea autocunoașterii, a orientării școlare și profesionale, încurajarea muncii în echipă, antrenarea în schimbul de idei. În formarea competenței

a învăța să învețe se formează în urma derulării unor *activități de învățare* de lecturare și interpretare a unor surse istorice sub forma textelor ("Locuințe romane: domus și insula": <https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20Va/Istorie/CD%20Press/content/interactive/1684/xets7hBLKY4bZ97PabDZ.jpg>) și folosind *metoda conversației euristice* prin intermediul platformelor de comunicare Google Meet, Zoom, Messenger, etc. elevii pot stabili anumite caracteristici ale locuinței romane) sau prin folosirea metodei hărților mentale realizate cu diferite aplicații: *bubble.us*, *Miro*, *coggle.it* (harta mentală Roma antică: <https://coggle.it/diagram/Xz5EhpkqooenOvpV/t/roma-antic%C4%83-image>) sau prin *metoda jocului* de tipul „Știu și câștig!” pe platforma Google Classroom.

**Competența spirit de inițiativă și antreprenoriat** se formează prin derularea unor activități de învățare: descoperirea unor calități personale prin care le putem identifica prin joc de rol, identificarea unor meserii, activități care au existat sau care există, identificarea unor soluții în rezolvarea unor sarcini implicarea în problemele comunității locale. Această competență-cheie se formează derulând o activitate de învățare ce presupune folosirea *metodei Jocului de rol* prin care elevii să fie împărțiți în mai multe grupe în funcție de principalele ocupații din Roma antică: agricultura, creșterea animalelor, comerțul, mesteșugurile, armata, transporturile și să își închipui că ar trăi în acele timpuri și cum s-ar descurca să obțină bunuri materiale, să le transporte în alte zone, să le valorifice și să aducă de acolo cele necesare traiului și să prezinte rolul prin intermediul platformelor de comunicare.

**Competența de sensibilizare și de exprimare culturală** se formează prin desfășurarea unor activități de învățare: cunoașterea și promovarea unor elemente ale patrimoniului local, regional, național și universal. Folosind *metoda Turului Galeriei* în cadrul unei activități de învățare de tipul realizarea unor afișe, postere cu principalele realizări ale Romei antice: construcții: terme, Coloseum, apeducte, forul roman, Columna lui Traian, realizări în domeniul științei și literaturii, elevii împărțiți în grupe și îndrumați de profesor vor realiza cu ajutorul aplicațiilor online *PosterMyWall* sau *Canva* un poster sau afiș pe care îl vor prezenta și vor urmări realizările colegilor.

Consider că disciplina Istorie conferă profesorului posibilitatea de a dezvolta cele opt competențe cheie în mod echitabil prin folosirea a diferite metode didactice și aplicații online în educația online.

**BIBLIOGRAFIE SELECTIVĂ:**

- 1.\*\*\*, Recommendation of the European Parliament and of the Council of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning,  
<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32006H0962>.
- 2.\*\*\*, Institutul de Științe ale Educației, Descriptivul competențelor cheie europene,  
<http://www.ise.ro/wp-content/uploads/2015/04/Competente-cheie-europene.pdf>.
3. Coordonatori Aurel Ardelean, Octavian Mândruț, *Didactica formării competențelor: cercetare,-dezvoltare-inovare-formare*, <https://www.uvg.ro/site/cdep/wp-content/uploads/2012/06/Didactica-competente-final.pdf>, p. 22-27.
4. Anatol Gremalschi, *Formarea competențelor cheie în învățământul general: Provocări și constrângeri. Studiu de politici educaționale*, Institutul de Politici Publice- Chișinău, Tipografia «Lexon-Prim», Chișinău, p. 11-12.

## **ONLINE TEACHING - MODERN TECHNIQUES AND TECHNOLOGIES**

**Prof. PITIȘ EUGENIA**

**Școala Gimnazială „Sf. Gheorghe”, Craiova, jud. Dolj**

Traditional forms of teaching around the world are changing rapidly with the advancement of technology. Even in physical classrooms, technology has taken on a bigger role, changing how lessons are delivered and received. A teacher's life has changed a great deal over the past years. Online teaching, blended or hybrid learning are new and they have become a normal way nowadays. Teachers have to discover, to adapt, to adjust, to change and to develop his or her methods and techniques in order to use new technologies. While there are numerous teaching methods, most of the traditional methods used in class can be applied equally efficiently online. However the teaching method you select will change based on your teaching philosophy, objectives, subject area, and classroom demographics. All these newest activities, games, quizzes, presentations, animations, videos and project works give the students the opportunity to create, to test and to learn.

In this article, there are three teacher-centered methods of instruction and five popular student-centered approaches.

### **Teaching Methods [Teacher-Centered]**

#### **Direct Instruction (Low Tech)**

Under the direct instruction model — sometimes described as the “traditional” approach to teaching — teachers convey knowledge to their students primarily through lectures and scripted lesson plans, without factoring in student preferences or opportunities for hands-on or other types of learning. This method is also customarily low-tech since it relies on texts and workbooks rather than computers or mobile devices.

#### **Flipped Classrooms (High Tech)**

What if students did the “classroom” portion of their learning at home and their “homework” in the classroom? That’s an oversimplified description of the flipped classroom approach, in which students watch or read their lessons on computers at home and then complete assignments and do problem-solving exercises in class.

#### **Kinesthetic Learning (Low Tech)**

In the kinesthetic learning model, students perform hands-on physical activities rather than listening to lectures or watching demonstrations. Kinesthetic learning, which values movement and creativity over technological skills, is most commonly used to augment traditional types of instruction — the theory being that requiring students to do, make or create something exercises different learning muscles.

## **Teaching Methods [Student-Centered]**

### **Differentiated Instruction (Low Tech)**

Inspired by the 1975 Individuals with Disabilities Education Act (IDEA), enacted to ensure equal access to public education for all children, differentiated instruction is the practice of developing an understanding of how each student learns best, and then tailoring instruction to meet students' individual needs.

### **Inquiry-Based Learning (High Tech)**

Rather than function as a sole authority figure, in inquiry-based learning teachers offer support and guidance as students work on projects that depend on them taking on a more active and participatory role in their own learning. Different students might participate in different projects, developing their own questions and then conducting research — often using online resources — and then demonstrate the results of their work through self-made videos, web pages or formal presentations.

### **Expeditionary Learning (Low Tech)**

Expeditionary learning is based on the idea that there is considerable educational value in getting students out of the classroom and into the real world. Examples include trips to City Hall or Washington, D.C., to learn about the workings of government, or out into nature to engage in specific study related to the environment. Technology can be used to augment such expeditions, but the primary focus is on getting out into the community for real-world learning experiences.

### **Personalized Learning (High Tech)**

In personalized learning, teachers encourage students to follow personalized, self-directed learning plans that are inspired by their specific interests and skills. Since assessment is also tailored to the individual, students can advance at their own pace, moving forward or spending extra time as needed. Teachers offer some traditional instruction as well as online material, while also continually reviewing student progress and meeting with students to make any needed changes to their learning plans.

### **Game-Based Learning (High Tech)**

Students love games, and considerable progress has been made in the field of game-based learning, which requires students to be problem solvers as they work on quests to accomplish a specific goal. For students, this approach blends targeted learning objectives with the fun of earning points or badges, much like they would in a video game. For teachers, planning this type of activity requires additional time and effort, so many rely on software like Classcraft or 3DGameLab to help students maximize the educational value they receive from within the gamified learning environment.

## **Blended Learning**

Blended learning is another strategy for teachers looking to introduce flexibility into their classroom. This method relies heavily on technology, with part of the instruction taking place online and part in the classroom via a more traditional approach, often leveraging elements of the flipped classroom approach detailed above. At the heart of blended learning is a philosophy of taking the time to understand each student's learning style and develop strategies to teach to every learner, by building flexibility and choice into your curriculum.

## **Presentations**

Presentations, like in the physical classroom, Google Slides Microsoft Power point, Prezi and Slide Share are one of the most common methods of online teaching. This technique helps make a more significant impact on students – most of whom are visual learners – than a teacher simply relaying information out of a textbook. Most importantly, presentations allow you to incorporate visuals (images, GIFs, videos, etc.) which makes it easier to deliver and comprehend complex information and data while making the lesson more engaging. Plus you can also share your presentation with the students after the lesson for revision and studying. Online, presentations are more effective when delivered over video conferencing with a tool like Zoom or Google Meet.

## **Online Whiteboard**

Online whiteboards have risen as a popular choice to virtually emulate the in-person classroom experience shared between teachers and students. They offer an infinite canvas, shape libraries to create different diagrams and charts, pre-made templates, sketching, typing, image import options, etc. they also let you digitize the content created, hence allowing you to re-share them and refer to them at a later time. You can also collaborate with students on the same canvas in real-time which paves the way to carry out assignments, to brainstorm around lessons, to do interactive exercises such as quizzes or to review homework and leave feedback

## **Live Online Classes**

Technology has made it straightforward to deliver lectures online even if you are not in the same room as the students, replicating many of the elements of face-to-face interaction. Using video conferencing tools you can connect and communicate with students across the globe to deliver lessons. Incorporating an online whiteboard, you can make the classes even more engaging.

## **Pre-Recorded Video Lectures**

The benefit of pre-recorded lectures, as opposed to the live ones, is that the former allows the students to learn at their own pace at any time without the presence of the teacher. It also gives them material to go over during revision. The teacher or instructor, on the other hand, can use the videos to avoid repetitive teaching between different classes.

## **Flipped Classroom**

The flipped classroom has become one of the most popular teaching methods in education during the past few years. It entails a strategy opposite to the traditional class format; here the students are required to review class material prior to the actual lesson, hence reserving actual in-class time to put what they have learned into test with teacher-guided activities such as debates, problem-solving, in-depth discussions, quizzes, etc. Videos have become a core element in the flipped classroom model. While many teachers create videos of their own, some also use videos created by other teachers. Video-sharing platforms such as YouTube can be utilized to share these among students.

## **Game-Based Teaching**

Game-based learning is a popular technique used to improve student engagement and retain attention. This approach helps reduce student anxiety and increase their involvement, especially when teaching complex concepts. It also paves the way for weaker students to develop their competences by interacting actively with their classmates. And in online teaching, games help close the gaps in the interaction between face-to-face learning and online learning.

## **BIBLIOGRAPHY:**

1. WEBINARS OFERRED BY CAMBRIDGE ENGLISH ASSESSMENT
2. PRIMERA COURSES 11<sup>TH</sup> PAN EUROPEAN CONFERENCE ON DIGITAL EDUCATION
3. COLLINS INTERNATIONAL WEBINARS
4. PROFESOR IN ONLINE EXPRESS SERIA A II A,
5. CURS CCD DOLJ CLASA DE ACASĂ - Instrumente si aplicatii online pentru activitati de invatare: Kahoot, Wordwall, Linoit, Canva, PosterMyWall, organizat de Casa Corpului Didactic Dolj și Asociația EduFor Craiova

## **METODE MODERNE PENTRU DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DIGITALE ÎN CONTEXTUL ÎNVĂȚĂMÂNTULUI ONLINE**

*Prof. MERIȘANU GEANINA*

*Prof. TĂNEAȚĂ – MIREA LILICA*

**Liceul Teoretic „Tudor Arhezi”, Craiova, jud. Dolj**

În accepțiunea Comisiei Europene, definiția competențelor – cheie este următoarea: „Competențele - cheie reprezintă un pachet transferabil și multifuncțional de cunoștințe, deprinderi (abilități) și atitudini de care au nevoie toți indivizii pentru împlinirea și dezvoltarea personală, pentru incluziune socială și inserție profesională. Acestea trebuie dezvoltate până la finalizarea educației obligatorii și trebuie să acționeze ca un fundament pentru învățarea în continuare, ca parte a învățării pe parcursul întregii vieți”.

Curriculum național, în ansamblul său, urmărește formarea elevului folosind mijloace și metode specifice geografiei, adaptate nivelului de dezvoltare specific vârstei.

Geografia, prin Curriculum Național, oferă o interconectare între cele opt competențe-cheie elaborate de Comisia Europeană prin profilul de formare european, profil ce trebuie avut în vedere de toate școlile gimnaziale românești:

1. comunicare în limba maternă
2. comunicare în limbi străine
3. competențe matematice și competențe de bază în științe și tehnologii
4. competență digitală
5. a învăța să înveță
6. competențe sociale și civice
7. spirit de inițiativă și antreprenoriat
8. sensibilizare și exprimare culturală

Pentru atingerea acestor competențe-cheie, elevul trebuie pregătit în vederea orientării cât mai potrivite spre o carieră școlară/profesională, astfel încât să ajungă un adult responsabil care să facă față nevoilor societății actuale, să adopte o atitudine pozitivă față de protecția mediului natural și să accepte interculturalitatea.

În contextul pandemic actual, care a dus la o situație fără precedent, transformând învățământul tradițional, în mod brusc, în mediul virtual, considerăm că ar trebui să se insiste mai mult pe

dezvoltarea competențelor digitale. Astfel, prin utilizarea în cadrul orelor de geografie a dispozitivelor și aplicațiilor digitale, se pot forma competențe care anterior nu erau prea mult abordate, cum ar fi competența digitală.

Competența digitală este corelată la nivelul disciplinei geografie cu competența generală nr 5. "Accesarea și utilizarea conținuturilor cu caracter geografic prin tehnologii informației și comunicării", pentru ciclul gimnazial.

Pentru această competență sunt necesare elemente de concretizare prin competențe specifice geografiei școlare:

Utilizarea dispozitivelor electronice pentru accesarea informației existente pe internet.

Abilități: Căutarea informației în mediul virtual.

Înțelegerea rolului internetului în dobândirea, prelucrarea și prezentarea informațiilor cu caracter geografic.

Metodele moderne pentru dezvoltarea competențelor digitale, pot fi metodele activ-participative, metodele centrate pe elev, cu adaptarea acestora pentru învățământul online.

Metodele sunt instrumente importante, aflate la dispoziția profesorului, ca element de bază al strategiilor didactice, în strânsă legătură cu mijloacele de învățământ. Acestea reprezintă calea cea mai bună de organizare și conducere a învățării și de ele depind rezultatele muncii educative. Cele mai eficiente metode bazate pe o învățare activă implică un ansamblu de operații mentale și practice, cu scop precis formulat, având plan de acțiune structurat în mai multe etape.

Metodele sunt o cale de învățare și de cunoaștere parcursă de elev în condiții diferite, un instrument de învățare utilizat de către cel care dorește să învețe.

Metodele activ-participative prezintă o serie de valențe formative însă cele mai importante se referă la dezvoltarea gândirii critice, dezvoltarea creativității și imaginației și activizarea elevilor în cadrul activităților. Nu doar aceste metode pot ajuta la dezvoltarea elevilor, la formarea unor deprinderi practice de lucru, ci ele sunt părți importante în cadrului acestui demers. Orice cadru didactic trebuie să găsească o modalitate de optimizare a tuturor resurselor necesare unei activități, deoarece, doar așa se pot obține performanțele dorite și se pot valorifica competențele elevilor. Acum, mai mult ca niciodată, comunicarea este elementul cheie între profesori-elevi-părinți.

În predarea-evaluarea geografiei în mediul online, se pot utiliza mai multe metode. Am ales ca metodă activ-participativă, pentru a prezenta modul în care am adaptat-o pentru lucrul în clasa virtuală: jocul didactic.

Jocul didactic sau jocul educativ este metoda preferată a elevilor, deoarece implică o doză de distracție și bună dispoziție în ceea ce privește desfășurarea demersului didactic. Este o modalitate de educare, deoarece dezvoltă capacitatele creațioare ale elevilor, dezvoltă gândirea și imaginația facilitând procesul de asimilare și consolidare a cunoștințelor. Jocul didactic este un element important în dezvoltarea personalității elevilor.

Etapele jocului didactic:

1. pregătirea materialului pentru jocul ce urmează a fi desfășurat;
2. precizarea jocului, precum și sarcinile acestuia;
3. prezentarea regulilor jocului și explicarea lor;
4. executarea unui joc-model;
5. desfășurarea propriu-zisă a jocului;
6. observarea desfășurării jocului, astfel încât să se desfășoare normal, fără a se încalcă regulile propuse;
7. prezentarea concluziilor referitoare la jocul desfășurat.

Tipuri de jocuri în contextul învățământului online:

- a) jocuri individuale, ce prezintă următoarele avantaje/ dezavantaje:
- elevii se pot concentra asupra a ceea ce doresc să aprofundeze;
  - sunt mult mai detaliate decât cele de echipă;
  - nu se pot evalua de către profesor, decât dacă elevul trimite punctajul sau timpul necesar efectuării.
- b) jocuri de echipă, ce prezintă următoarele avantaje/ dezavantaje:
- oferă posibilitatea unei competiții în timp real, iar punctajul și clasamentul ajunge instantaneu la profesor;
  - sunt foarte activizante, pot fi personalizate de către profesor;
  - pot prezenta greșeli sau sunt în limbi străine.

Beneficiile jocului didactic:

- activizează elevii în desfășurarea lecției;
- constituie o sursă de explorare a realității, de familiarizare cu noțiunile abstractive;
- participarea tuturor elevilor în cadrul jocului, indiferent de capacitatele deținute;
- creșterea gradul de coeziune a clasei de elevi, dezvoltarea spiritului de cooperare;
- cultivarea gândirii critice, a spiritului de inițiativă, a creativității;

- dezvoltarea și valorificarea propriilor valori și performanțe.

Există numeroase site-uri care oferă jocuri geografice de bună calitate, care sunt concepute atât pentru fixarea cunoștințelor, cât și pentru autoevaluare. La jocurile geografice virtuale, faptul că tehnologia este ușor de utilizat, cu o interfață grafică modernă, le face atractive pentru elevi, astfel încât aceștia le folosesc și în timpul liber, ca metodă de relaxare.

#### **BIBLIOGRAFIE:**

- Cerghit, I., “Metode de învățământ”, Ediția a IV-a revăzută și adăugită, Editura Polirom, Iași (2006)
- Dulamă M., “Fundamente despre competențe – Teorie și aplicație”, Ed. Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca (2010)
- Mândruț O., Ilinca N., Pârvu C., “Competențele în învățarea geografiei”, Consfătuirea inspectorilor de geografie, Târgu Secuiesc, (2009)

## **IMPORTANȚA DEZVOLTĂRII COMPETENȚELOR DIGITALE PENTRU PREDAREA ONLINE**

**Prof. RADU NICOLAE**

**Școala Gimnazială „Sf. Gheorghe”, Craiova**

Profesorii, la fel ca toți cetățenii, trebuie să dobândească abilitățile digitale necesare atât pentru viața lor personală și profesională, cât și pentru participarea la societatea digitală în care trăim. A avea competențe digitale și a fi capabil să utilizezi tehnologiile digitale într-un mod sigur, critic și responsabil este esențial pentru profesori, care acționează ca modele pentru generația viitoare. Cu toate acestea, profesorii au nevoie și de un set de competențe specifice care să le permită să utilizeze potențialul tehnologiilor digitale pentru a-și transforma modalitățile de predare și învățare. Aceste competențe digitale specifice se extind în toate domeniile de activitate ale profesorului, inclusiv predarea și învățarea, evaluarea, comunicarea și colaborarea cu colegii și părinții, precum și pentru creare și schimb de conținut și resurse.

Deși folosim în general tehnologiile digitale pentru a comunica, colabora, crea și învăță este, fără îndoială, important în viața profesională a profesorului, elementul de predare și învățare, adică utilizarea pedagogică specifică a tehnologiilor digitale, este considerată a fi esențială pentru facilitarea procesului de învățare. Acest lucru este, de asemenea, menționat în documentele de politică și în literatura de cercetare ca „pedagogii digitale” sau „metode de predare asistate digitale”. Tehnologiile utilizate în acest context sunt un mijloc de a obține rezultate ale învățării definite. Este recunoscut că integrarea tehnologiilor digitale în procesul de educație oferă noi oportunități de învățare creativă, pentru consolidarea predării inovatoare și pentru îmbunătățirea rezultatelor învățării cursanților. Cu toate acestea, dacă tehnologiile digitale vor avea un impact pozitiv, trebuie îndeplinite anumite condiții. Acestea includ asigurarea faptului că profesorii au atât competențele adecvate, cât și atitudini pozitive pentru a efectua schimbările necesare.

În mod similar, utilizarea instrumentelor didactice de tehnologia informațiilor și comunicațiilor nu are o importanță primordială pentru îmbunătățirea rezultatelor educației. Eficiența pedagogiilor bazate pe tehnologia informațiilor și comunicațiilor depinde în mare măsură de modul în care noua tehnologie este implementată în sala de clasă. Mai mult, există unele dovezi că utilizarea necorespunzătoare sau nesigură a tehnologiilor digitale poate avea chiar un impact negativ asupra

procesului educațional. Astfel, utilizarea resurselor digitale de către profesorii care nu dispun de abilități digitale adecvate poate avea un impact negativ asupra rezultatelor învățării.

Competența digitală este esențială pentru educație, viață profesională și participare activă în societate. În cazul învățământului preuniversitar, este important să înțelegem această competență și, în egală măsură, să o cultivăm.

Competența digitală este una dintre cele [opt competențe-cheie](#), concretizându-se în utilizarea cu încredere și în mod critic a întregii game de tehnologii ale informației și comunicațiilor pentru informare, comunicare și soluționare a problemelor în toate domeniile vieții. Deși multora dintre noi ni se pare ceva simplu, competența digitală a 40% din populația UE se situează la un nivel insuficient, 22% din cetățeni neutilizând Internetul.

Un alt aspect care merită să fie luat în considerație este că „în calitate de competență transversală, competența digitală ne ajută să stăpânim și alte competențe-cheie, cum ar fi comunicarea, competențele lingvistice sau cele de bază în matematică și științe”.

Pentru a înțelege mai bine natura acestei competențe, Comisia Europeană a conceput [Cadrul european al competenței digitale pentru cetățeni](#) (DigComp), structurat în cinci domenii: alfabetizarea digitală și informațională, comunicare și colaborare, creare de conținut digital, siguranță și soluționare de probleme. Cele cinci domenii numără 21 de competențe.

În viitorul apropiat, profesorii vor avea propriul cadrul, numit DigCompEdu. Potrivit proiectului preliminar, au fost definite șase domenii de dezvoltare: mediul profesional, crearea și schimbul de resurse digitale, gestionarea utilizării instrumentelor digitale, evaluarea, autonomizarea elevilor și facilitarea competenței digitale a elevilor.

În condițiile unei schimbări digitale accelerate, este esențial ca sistemele de educație și formare să se adapteze în mod corespunzător. În timp ce responsabilitatea pentru conținutul educației și pentru organizarea sistemelor de educație revine în principal statelor membre, în ultimii ani am remarcat o creștere a disponibilității de a distribui și de a face schimb de bune practici privind educația digitală, precum și de a dezvolta instrumente și cadre comune la nivelul UE. Unirea forțelor și colaborarea în domeniul educației digitale nu au fost niciodată mai importante. UE poate avea un rol mai activ în identificarea, distribuirea și scalarea bunelor practici și în sprijinirea statelor membre și a comunităților de educație și formare în ansamblu cu instrumente, cadre, orientări, calificare tehnică și cercetare.

Criza provocată de pandemia de COVID-19 a dus la o conștientizare mai mare a necesității de a îmbunătăți utilizarea tehnologiei în educație și formare, de a adapta pedagogiile și de a dezvolta

competențe digitale. Următoarele principii orientative sunt esențiale pentru a asigura că educația și formarea se adaptează la transformarea digitală și îmbunătățesc în continuare calitatea și caracterul favorabil incluziunii al educației în Europa.

Planul de acțiune pentru educația digitală (2021-2027) prezintă viziunea Comisiei Europene pentru o educație digitală de înaltă calitate, incluzivă și accesibilă în Europa. Este un apel la acțiune pentru o cooperare mai strânsă la nivel european pentru:

- a trage concluzii în urma crizei provocate de pandemia de COVID-19, pe parcursul căreia tehnologia este utilizată la un nivel nemaiatins vreodată în domeniul educației și formării
- a adapta sistemele de educație și formare la era digitală

Noul plan de acțiune are două priorități strategice:

**1. Încurajarea dezvoltării unui ecosistem de educație digitală de înaltă performanță.** Acest lucru implică:

- infrastructură, conectivitate și echipamente digitale
- o planificare și o dezvoltare eficientă a capacitațiilor digitale, inclusiv capacitați organizaționale actualizate
- profesori și formatori motivați și competenți în domeniul digital
- un conținut educațional de înaltă calitate, instrumente accesibile și platforme securizate care respectă standardele de confidențialitate și de etică.

**2. Dezvoltarea aptitudinilor și competențelor digitale relevante pentru transformarea digitală.** Pentru aceasta, este nevoie de:

- *aptitudini și competențe digitale de bază* de la o vîrstă fragedă
  - abilități digitale, inclusiv combaterea dezinformării
  - formare în informatică
  - o bună cunoaștere și înțelegere a tehnologiilor care necesită o utilizare intensivă a datelor, cum ar fi inteligența artificială
- *competențe digitale avansate* care pot favoriza creșterea numărului de specialiști în domeniul digital și care garantează o reprezentare echilibrată a fetelor și femeilor tinere în studiile și profesiile din sectorul digital.

## BIBLIOGRAFIE:

1. Ciobanu, C., Cucoș, C., Istrate, O., Pânișoară, I.), , Educația digitală, Editura Polirom. Iași, 2020.

2. Gremalschi, A., Formarea competențelor-cheie în învățământul general: Provocări și constrângeri: Studiu de politici educaționale, Institutul de Politici Publice, Chișinău, 2015.

## METODE INTERACTIVE DE PREDARE ONLINE

**Prof. NEGUT CARMEN MIRELA**

**Liceul Teoretic „Tudor Arhezi”, Craiova, jud. Dolj**

Din cauza pandemiei, instituțiile de învățământ au fost nevoie să își transfere activitatea exclusiv online. Trecerea de la lecțiile predate în școli la cele bazate exclusiv pe videoconferințe a adus cu sine multe provocări atât pentru profesori, deoarece aceștia au trebuit să facă un efort și mai mare pentru a capta atenția elevilor, cât și pentru elevi, deoarece atenția lor a fost mult mai mică, fiind acasă. Un lucru e cert: **pentru ca educația online să funcționeze și să fie eficientă e nevoie de noi metode de a preda.**

Metodele de predare aplicate în clasă au un puternic impact asupra calității educației. Practic, mult din calitatea actului învățării atârnă pe umerii dascălilor: **30% din succesul învățării depinde de comportamentul profesorului.**

Învățarea are loc continuu, într-o varietate de contexte și moduri susținute de tehnologii care permit oricărui elev să acceseze cu ușurință informații interne și externe și să interacționeze în rețele cu experți și colegi. Mixarea metodelor face ca învățarea să fie mai eficientă.

E cert faptul că predarea în mediul online este diferită, dar nu cu un grad înalt de dificultate, informațiile pe care le vei preda rămân la fel, doar că vor trebui selectate metode interactive de predare, deoarece la distanță este mai greu să-i îți focusați pe copii pe o perioadă mai lungă, astfel și interactivitatea va fi la același nivel. Astfel, propun 4 metode interactive de predare online.

### 1. Informații structurate

E necesară prezența mai multor activități de predare-învățare cu elevii, să nu fie doar teorie. Teoria ar trebui să ocupe doar 20 de minute din cadrul unei ore de curs. Pentru structurarea informațiilor care urmează să fie predate, recomandăm prezentările PowerPoint. Slide-urile vor cuprinde doar cele mai importante informații, astfel, urmând să se dezvolte împreună subiectul cursului.

De asemenea, prezentările PowerPoint trebuie să fie atractive, dar nu obosită pentru ochi, astfel, alegem o temă de culoare și culori care se pot citi. Mai mult, se pot adăuga imagini și video-uri, dar se recomandă ca videourile să fie scurte, deoarece se pierde atenția copiilor, fiindcă acestea conțin prea multe informații sau prea multe detalii, iar copilul se plăcăsește.

## 2. Chestionare și quiz-uri

Mereu este nevoie de o verificare a informațiilor predate. Evaluarea sub formă de chestionare sau quiz-uri sunt metode bune și interactive de evaluare la fiecare sfârșit de oră. Pe internet există o mulțime de platforme care îți permit să evaluezi gradul de cunoștințe rămase în urma informațiilor predate.

Acstea metode oferă un plus foarte mare pentru cadrele didactice, deoarece față de evaluarea tradițională de la fiecare sfârșit de curs, în care se întreba elevii despre ce au discutat azi la oră, respectivele metode oferă posibilitate de a intra mai în detaliu în cunoștințele asimilate pe parcursul orei, precum și posibilitatea de a-și autoevalua tehnica de predare, deoarece dacă mai majoritatea elevilor au însușit corect informațiile predate, atunci e clar că profesorul face aproximativ tot ce trebuie.

De asemenea, aceste metode permit cadrelor didactice să își dea seama care copii nu au înțeles subiectul și au nevoie de o atenție sporită sau care copii nu au fost atenți la oră și ar trebui de implicații mai mult. Dar, îți recomandăm ca aceste chestionare și quiz-uri să nu fie notate, pentru a nu intimida copilul și pentru a fi percepții ca o activitate educativă.

## 3. Proiectul

Aceasta este o metodă complexă de evaluare, de regulă are loc la sfârșitul unui modul sau semestru. Cu această metodă se evaluează progresele pe care le-au făcut, în timp, elevii. Această metodă pun elevii în situația de a analiza și cerceta informații pe care le-au descoperit singuri. Cu ajutorul accesului la internet și la volumul mare de informații, aceștia vor învăța să-și structureze informația și să o integreze în aşa fel într-un proiect încât să fie pe înțelesul tuturor.

De asemenea, pentru ca acest proiect să fie mai interesant de realizat, dar și de prezentat de către elei, încurajați pe aceștia să utilizez platforme sau alte aplicații online pentru a crea suport vizual pentru proiectul lor. Să integreze poze sau videouri despre subiectul ales, astfel, realizarea proiectului devine mai captivantă.

## 4. Jocurile didactice

Jocul este o metodă interactivă eficientă în procesul de predare-învățare-evaluare, iar în învățământul la distanță este mai accesibil, ușor de organizat și eficient, există jocuri deja special concepute pentru multe subiecte care sunt predate la școală. Astfel, cadrul didactic, trebuie doar să îl identifice sau chiar să îl creeze. Există multe platforme care oferă această opțiune și tutoriale despre cum ar trebui să folositi platforma.

De asemenea, poți informa copilul în legătură cu faptul că există astfel de jocuri didactice, care sunt foarte captivante, chiar și pentru un om matur.

Avantajele respectivelor metode interactive de predare:

- pregătirea devine individuală, ținând seama de caracteristicile personalității, interesele și nevoile fiecărui elev;
- devine posibilă prezentarea concisă și succintă a oricărei cantități de informații educaționale;
- percepția vizuală se îmbunătățește de mai multe ori, procesul de însușire a materialului educațional este mult simplificat;
- activitatea cognitivă a elevilor este intensificată, aceștia primesc cunoștințe teoretice și abilități practice.

### **Concluzie**

Indiferent de unde se desfășoară procesul de predare-învățare-evaluare, acesta trebuie să fie centrat pe nevoile elevilor, să răspundă diferitelor nevoi de învățare a elevilor, deoarece nu toți elevii învață în același ritm. Dacă materialele didactice vor fi structurate în aşa fel încât să plaseze copilul pe primul loc, atunci acesta vor participa la activitățile școlii cu plăcere.

Principala problema cu care s-a confruntat sistemul de învățământ românesc a fost lipsa de structură și lipsa infrastructurii minimale (laptop, tabletă, telefon, conexiune la internet). dar și lipsa cunoștințelor tehnice ale cadrelor didactice, dar și a părinților.

Tot astfel, se poate observa faptul că elevii, dar și majoritatea cadrelor didactice au acceptat această nouă realitate și se află într-un continuu proces de învățare și dobândire a competențelor digitale.

Învățarea există și în online, iar pentru școli, profesori, părinți și elevi înseamnă doar noi ferestre către educație.

### **BIBLIOGRAFIE:**

<http://www.e-scoala.ro/>

Proiectul Școala Onlineetwinning.ro/eTw\_RO12\_raport\_preliminar.pdfwww.1educatwww.edu.ro

## **ÎNVĂȚAREA SINCRONĂ ȘI ASINCRONĂ ÎN EDUCAȚIA ONLINE**

*Prof. CRISTESCU MIHAELA*

*Prof. ION LENICA*

**Liceul „Traian Vuia”, Craiova, jud. Dolj**

Sistemul de învățământ românesc operează cu cele opt competențe-cheie europene, competența digitală fiind una dintre ele. Adaptarea sistemelor de educație și formare la era digitală a devenit o temă de interes major.

Resursele online permit revoluționarea sistemului educațional, nu numai pentru că sunt convenabile și accesibile, ci pentru că permit ca întregul proces de predare și învățare să devină mai interesant și adaptat elevului digital. Platformele de e-learning permit două moduri de învățare:

- sincronă, în care instructorul controlează lecția în întregime, creând, coordonând, adaptând și monitorizând mediul educational;
- asincronă, ceea ce implică studiu în ritmul personal al cursanților, proiecte de colaborare și învățare la distanță.

Ambele categorii de instrumente dezvoltă simultan un mănunchi de competențe extrem de utile, pentru unii elevi poate în timp mai scurt decât prin metodele față în față: competențele transversale, gândirea critică, simțul estetic, independența în învățare, competențele de prezentare a unui discurs public, producerea de texte originale, etc.

## **COMPETENȚA DIGITALĂ, O ABILITATE ESENȚIALĂ PENTRU PROFESORII ȘI STUDENTII DIN SECOLUL XXI**

*Prof. BRUMAR MIHAELA*

*Prof. TIȚĂ – NEACȘU ȘTEFANIA – LUMINIȚA*

**Liceul Teoretic „Henri Coandă”, Craiova, jud. Dolj**

Educația online reprezintă o modalitate nouă de a privi procesul de învățare, în care elementele de fond rămân aceleași, doar mijlocul de schimb și însușire a cunoștințelor se modifică.

Soluțiile de e-learning la momentul de față sunt rezultatul evoluției tehnologiei care suportă aceste facilități. Există trei modele general acceptate în lumea educației online:

- ▶ Educația online independentă;
- ▶ Educația online asincronă;
- ▶ Educația online sincronă.

Platformele de învățare online, sau aşa numitele platforme e-learning, sprijină procesul de învățare individuală și permit utilizatorilor să acceseze o serie de surse de informare sau de medii online de dezbatere pe teme diverse.

Acst tip de platforme este destinat învățării active din partea elevilor, având în vedere că noile generații sunt obișnuite cu lucrul pe calculator. Ca profesori putem să utilizăm această abilitate a elevilor pentru a-i determina să-și folosească constructiv timpul liber, cu activități specifice fiecărei discipline.

Utilizarea tehnologiilor informaționale în procesul instruirii și a diferitelor forme de E-learning, crește eficiența procesului de predare-învățare-evaluare.

Prin intermediul aplicațiilor Google, activitățile online au putut fi eficiente în perioada suspendării cursurilor.

### **Metode și instrumente de evaluare online**

O metodă de evaluare ce poate fi utilizată cu succes, este "Proiectul".

Aceasta reprezintă o metodă complexă de evaluare ce ne poate da informații despre progresele pe care elevii le-au făcut pe o perioadă îndelungată de timp, de exemplu la sfârșitul unei unități de învățare.

Elevii sunt puși în situația de a cerceta și analiza informații pe care le-au descoperit singuri.

Această metodă este recomandată pentru evaluarea sumativă.

### **REALIZAREA UNUI QUIZ**

În cadrul orelor online în etapa de evaluare a cunoștințelor dintr-o lecție, se poate realiza, folosind aplicația quizz.com, un "quiz" cu întrebări/ exerciții referitoare la lecție.

În această aplicație se pot folosi imagini și text pentru identificarea cu ușurință a răspunsurilor. Această aplicație necesită ca utilizatorii să posede un cont de logare, ce se poate realiza cu foarte mare ușurință. Deoarece este sub formă de joc interactiv și poate fi utilizat în mod sincron de mai multe persoane, elevii participă cu interes.

Pentru rezolvarea corectă se acordă un punctaj, profesorul putând evalua cunoștințele pe care elevii le-au acumulat.

### **PLATFORMA LIVRESQ**

În continuare, propun ca modalitate de predare-învățare-evaluare platforma *Livresq*.

Utilizarea acestei platforme este gratuită, iar lecțiile se pot concepe în mod direct, în secțiunea "Editor",

Lecțiile pot fi publicate într-o *bibliotecă publică*, după validarea acestora.

Lecțiile sunt complete, pot include toate etapele unei lecții, într-un mod de prezentare atractiv.

În cadrul etapei de evaluare pot fi folosite diverse metode: chestionar, aplicație, galerie acordeon, exerciții ce presupun completarea interactivă a acestora.

Adaug faptul că utilizând această platformă educațională profesorul are acces gratuit la Biblioteca publică Livresq, ce conține o multitudine de lecții realizate de către acesta, sau de profesori din întreaga țară.

Lecțiile interactive pot fi trimise, cu ajutorul unui link de conectare, tuturor elevilor clasei, prin mail, WhatsApp, sau orice alt canal de comunicare.

Prin noile metode folosite în mediul online, profesorii pun în lumină competența digitală.

Competența digitală este esențială pentru educație, viață profesională și participare activă în societate. În cazul învățământului preuniversitar, este important să înțelegem această competență și, în egală măsură, să o cultivăm.

### **Ce este competența digitală?**

Competența digitală este una dintre cele opt competențe-cheie, concretizându-se în utilizarea cu încredere și în mod critic a întregii game de tehnologii ale informației și comunicațiilor pentru informare, comunicare și soluționare a problemelor în toate domeniile vieții.

Un alt aspect care merită să fie luat în considerație este că „în calitate de competență transversală, competența digitală ne ajută să stăpânim și alte competențe-cheie, cum ar fi comunicarea, competențele lingvistice sau cele de bază în matematică și științe”.

### **Cum este promovată dezvoltarea competenței digitale în Europa?**

Aproape toate țările europene au o strategie națională vizând competența digitală. La momentul realizării studiului, competența digitală era predată, prin intermediul unei abordări interdisciplinare, în învățământul primar din aproape toate țările UE și în învățământul secundar din toate țările, în paralel cu alte abordări folosite în unele țări, precum integrarea TIC în anumite discipline sau predarea acestuia ca disciplină separată.

Unul dintre factorii-cheie este asigurarea unui nivel suficient de competență digitală în rândul profesorilor. Conform celui mai recent studiu, 18% din formatori și profesori consideră că au nevoie de o dezvoltare mai profundă a abilităților TIC pentru predare, iar 16% legată de utilizarea noilor tehnologii la locul de muncă.

Cea mai mare rețea a profesorilor din Europa, eTwinning, oferă profesorilor un mediu ideal pentru a colabora cu colegii și a descoperi modalități noi de utilizarea a TIC în predare. Studiul eTwinning a arătat că unii profesori consideră că eTwinning a avut un impact important asupra abilității lor de a folosi tehnologiile în predare, iar alții au declarat că impactul a fost cel puțin mediu. eTwinner-ii au semnalat și o creștere a gradului de utilizare a practicilor de predare-învățare digitale: participare la cursuri online, crearea de materiale în colaborare cu elevii sau utilizarea rețelelor sociale alături de elevi.

Este larg acceptat faptul că formarea competenței digitale trebuie să înceapă de la o vîrstă mică, însă deciziile legate de tipologia tehnologiilor și timpul alocat acestora trebuie bine cântărite.

Talking Pictures este un proiect eTwinning premiat, care îi angrenează pe elevii din clasele primare cu ajutorul fotografiilor și filmulețelor, folosite pe post de instrumente de comunicare și interpretare a propriilor povești. Copiii au aflat că lucrurile nu sunt întotdeauna ceea ce par: fotografile pot fi manipulate astfel încât să susțină diferite puncte de vedere.

---

**BIBLIOGRAFIE:**

1. Cucoș, C., *Teoria și metodologia predării*, Editura Polirom, Iași, 2010, ISBN: 978-973-46-0936-9
2. Florea, N.M., *Valorificarea evaluărilor privind rezultatele școlare pentru ameliorarea procesului didactic*, Editura ArsAcademica, March 2010, ISBN: 978-606-8017-47-1,

## **UTILIZAREA PRACTICILOR EDUCAȚIONALE DESCHISE ÎN TIMPUL PANDEMIEI DE COVID 19**

**Prof. SIMION LIDIA CAMELIA**

**Școala Gimnazială „Sf. Gheorghe”, Craiova**

Pentru a limita răspândirea coronavirusului elevii și studenții au rămas acasă în carantină până la noi ordine, urmareaa cestui fapt fiind că milioane de copii și tineri nu au putut merge la școală.

UNESCO (2020) a declarat că, începând cu 17 mai, aproape 1,21 miliarde de cursanți au fost afectați, reprezentând 69,3% din totalul populației școlare pe plan global. Ministerul Educației și mai mulți specialiști în educație și din universități au început să discute despre utilizarea tehnologiilor informației și comunicațiilor (TIC) pentru a reforma întregul system educational în mijlocul acestei epidemii de coronavirus și pentru a oferi în schimb învățare online și la distanță, chiar în condițiile perturbării programului cursurilor. Provocări cu privire la acest tip de system și în această situație neașteptată și critică au apărut în întreaga lume:

- Lipsa timpului de pregătire: Profesorii nu și-au pregătit conținuturile de învățare pentru a se adapta la educația online, iar pregătirea unui astfel de conținut necesită timp. În mod similar, mai multe universități și școli nu și-au îmbunătățit mediile de învățare online pentru a sprijini acest tip de experiență de învățare.

- Deconectarea profesorului/cursantului: În această primă aplicare a învățării online pe termen lung (fără învățare față în față sau învățare mixtă), atât profesorii, cât și cursanții nu trebuie să simtă că sună lașați fără sprijin în timpul proceselor de predare și învățare.

- Necesitatea unor abordări pedagogice eficiente: Sunt necesare noi abordări pedagogice, care să fie mai eficiente pentru a menține motivarea și implicarea cursanților pe parcursul acestei lungi perioade de învățare online, ținând cont în special de faptul că rata abandonului școlar în învățământul la distanță este, în general, mai mare decât în cazul învățământului desfășurat față în față.

Pentru a contribui la depășirea problemei timpului limitat de pregătire a conținutului didactic online, profesorii trebuie să utilizeze miile de resurs eeducaționale deschise (RED) publicate de Ministerul Educației disponibile și în alte arhive naționale și internaționale, precum și instrumentele, platformele și tehnologiile existente online.

Termenul de resurse educaționale deschise a fost (re)definit în recentele Recomandări UNESCO (2019) privind RED ca fiind: „materiale didactice și de cercetare în orice format și suport care se află în domeniul public sau care se află sub drepturi de autor și care au fost difuzate sub o licență deschisă ce permite accesul gratuit, (refolosirea), adaptarea și redistribuirea de către alte persoane”.

Odată cu evoluția rapidă a conceptului de educație deschisă, cercetătorii au început să treacă de la o abordare centrată pe conținut, care se concentrează pe resurse educaționale (creare, partajare etc.), la una orientată pe practică, care încurajează colaborarea dintre cursanți și profesori pentru crearea și schimbul de cunoștințe. Cu alte cuvinte, cercetătorii și educatorii și-au mutat atenția de la crearea și publicarea RED, la practici care pot fi puse în aplicare utilizând RED pentru educație, denumite PED care permite cursanților să fie implicați și activi în timpul procesului de învățare. Acest lucru poate ajuta pe viitor cursanții să dobândească competențe de alfabetizare digitală (căutare, evaluare și identificare a resurselor online), care sunt fundamentale pentru competențele de literație ale sec. XXI.

Pentru a simplifica procesul de creare și partajare a RED, trebuie să urmăm etapele de bază. Mai exact, următoarele cinci etape sunt prezentate în timpul creării unui material suplimentar de curs de tip RED în format Word.

**Etapa 1:** Profesorul trebuie să pregătească conținutul de învățare (text, imagini, link-uri etc.) într-un document Word. În timpul acestui proces, profesorul trebuie să verifice cu atenție acuratețea informațiilor furnizate, precum și citarea corectă a lucrărilor. Profesorul trebuie, de asemenea, să se asigure că materialul furnizat poate fi ușor de citit de către oricine, luând în considerare, de exemplu, factori precum dimensiunea textului, fonturi, culori, spațiere etc.

**Etapa 2:** Pentru a se asigura că documentul RED creat este accesibil, profesorul poate folosi instrumentul de verificare a accesibilității din Microsoft Word, și observă dacă există conținut ce ar putea fi dificil de înțeles de către persoanele cu dizabilități.

**Etapa 3:** Profesorul trebuie apoi să adauge diverse cuvinte cheie (tag) acestei RED.

Aceste etichete trebuie să fie legate de conținutul RED și vor fi utilizate ulterior de motoarele de căutare pentru a găsi acest RED. De exemplu, dacă profesorul pregătește un RED cu privire la educația la distanță, acesta poate utiliza următoarele etichete: educația online, învățarea online, învățarea sincronă, învățarea asincronă etc. În plus, profesorul trebuie să completeze mai multe informații importante, și care, pot ajuta de asemenea, în procesul de indexare a RED-ului lor în motoarele de căutare, cum ar fi autorul, titlul, subiectul etc.

**Etapa 4:** Profesorul trebuie să atribuie o licență deschisă RED-ului său. Licența atribuită trebuie aleasă cu atenție pentru a satisface modurile preferate de utilizare a RED în viitor. La final, profesorul poate copia licența necesară și o poate insera în documentul său.

**Etapa 5:** În cele din urmă, profesorul își poate salva documentul Word ca PDF și îl poate partaja cu alții publicându-l pe site-ul său personal sau încărcându-l într-o arhivă publică RED. De asemenea, aceștia pot utiliza comunitățile instituționale pentru a împărtăși RED-urile și colegilor lor. În plus, mai multe arhive și platforme RED oferă în prezent instrumente de dezvoltare integrate pentru a facilita procesul de creare a RED-urilor pe care profesorii și cursanții pot continua să le utilizeze.

În România, mai multe universități au utilizat cu succes metoda de predare bazată pe MOOC în cursurile lor academice, pentru a implica și motiva studenții în cadrul programului de discipline complementare, care generează competențe transdisciplinare, accesibile tuturor studenților, indiferent de specializare. Dezvoltarea cursurilor cu tematică generală, deoarece resursele educaționale deschise pot avea caracter universal (de exemplu, progresul social și drepturile egale), indiferent de cultura și programul educațional al fiecărei țări. Acest lucru poate facilita dobândirea de noi cunoștințe și competențe, atât de necesarea adaptării într-o lume bazată pe cunoaștere, care evoluează rapid.

Pentru a promova învățarea inclusivă pe tot parcursul vieții utilizând RED și PED se recomandă următoarele:

- Dezvoltarea cursurilor cu tematică generală, deoarece resursele educaționale deschise pot avea caracter universal (de exemplu, progresul social și drepturile egale), indiferent de cultura și programul educațional al fiecărei țări. Acest lucru poate facilita dobândirea de noi cunoștințe și competențe, atât de necesare adaptării într-o lume bazată pe cunoaștere, care evoluează rapid.

- Integrarea RED în medii diferite de învățare (online și offline), cum ar fi platformele web, televiziunea, radiourile și materialele tipărite, poate crește accesul la informații și satisface nevoile cursanților-țintă (indiferent de circumstanțele materiale ale acestora) și obiectivele educaționale ale diferitelor cursuri sau discipline.

## **BIBLIOGRAFIE:**

- UNESCO COVID-19 Educational Disruption and Response. Online at <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse> (2020).

---

- Porter, D. MOOC on M4D [R]. Retrieved from <http://m4d.colfinder.org>.(2014).

## **COMPETENȚA DIGITALĂ - O NECESITATE ÎN PANDEMIA DE COVID 19**

**Prof. TUDOR LUNGAN PAUL ALIN**

**Școala Gimnazială „Alexandru Nicolaïd”, Mischii, jud. Dolj**

În anul 2003, în cadrul Uniunii Europene au fost setate opt domenii pentru competențele cheie. Ulterior, acestea au fost adoptate și transpusă în strategiile naționale ale majorității statelor membre. Nu există nici o îndoială că, în primul rând, importanța competențelor cheie este influențată de schimbarile sistemului de munca, care necesită un nivel adecvat de cunoștințe și abilități profesionale, pe măsură ce se maturizează.

Dobândirea competențelor cheie se încadrează în principiile de egalitate și acces pentru toți. Acest cadru de referință vizează, de asemenea, mai ales grupurile dezavantajate al căror potențial educațional necesită sprijin. Exemplul de astfel de grupuri include persoanele cu abilități de bază reduse, cele care parasesc școala timpuriu, șomerii pe termen lung, persoanele cu dizabilități, migranții.

Observând sistemul școlar, devine tot mai evident faptul că sistemul tradițional, din secolul XX, este învecinit. Globalizarea și apariția noilor tehnologii au revoluționat metodele de învățare și, prin urmare, sistemul nostru de educație trebuie să fie supus unei revizuiri amanunțite pentru a fi corelat cu cerințele secolului XXI.

Astăzi, sistemele educaționale nu se pot concentra doar pe conținut, deoarece acesta „expira” foarte repede. În plus, trebuie să educăm elevii pentru a dobândi abilități digitale, deoarece acestea vor fi esențiale pentru a dezvolta corect oportunitățile de carieră în lumea care îi așteaptă odată ce parasesc școala.

Competențele cheie sunt esențiale într-o societate bazată pe cunoaștere și garantează mai multă flexibilitate în ceea ce privește forța de munca, permitându-i acesteia să se adapteze mai rapid la modificările constante care apar într-o lume din ce în ce mai interconectată.

În ultimii ani, din ce în ce mai mulți oameni și-au modificat obiceiurile de consum și achiziții, optând tot mai des pentru cumpărături online. Aceasta tendință a fost puternic accentuată de pandemia de Covid-19, izbucnită la finalul anului 2019 și răspândită la nivel mondial la începutul anului 2020. Este de așteptat ca acest model de comportament să se pastreze și în anii care urmează, modelând și mai puternic stilul de viață modern.

Drept urmare, aptitudinile digitale reprezintă o cerință esențială pentru că tinerii să aibă succes într-o societate din ce în ce mai digitalizată. Nu numai că aceste abilități sunt cerute pentru

un numar tot mai mare de locuri de munca sau activitați independente, ci sunt și un drept alcătușorilor, daca acestea trebuie sa fie funcționale în societatea actuala. Competențele cheie șicelile digitale sunt puternic legate de succesul profesional pe care copiii îl vor obține, iar utilizarea acestora nu se limiteaza la locurile de munca din domeniul IT, ci reprezinta o necesitate în majoritatea domeniilor- educație, medicina, drept, sociologie etc. – mai ales în contextul în care, conform studiului realizat în anul 2015 pentru Agenda Digitala, competențele digitale a 40 % dintre cetățenii Uniunii Europene se afla la un nivel insuficient, 22% din cetățeni nefolosind Internetul.

Prin urmare, școlile și profesorii au nevoie de sprijin pentru a lucra cu elevii lor astfel încât să dezvolte o gama largă de abilități digitale care să asigure tinerilor ce parasesc școala competențele cerute de piața muncii.

Așa cum menționam, competența digitală este una dintre cele opt competențe cheie, concretizându-se în utilizarea cu încredere și în mod critic a întregii game de tehnologii ale informației și a comunicațiilor pentru informare, comunicare și soluționare a problemelor în toate domeniile vieții. Un alt aspect care merita să fie luat în considerare este acela că în calitate de competență transversală, competența digitală ne ajuta să stăpânim și alte competențe cheie, cum ar fi cele de comunicare, lingvistice sau cele de baza în matematică și științe.

Competența digitală este ansamblul de cunoștințe, abilități, atitudini care sunt necesare atunci când se utilizează TIC și media digitală pentru a îndeplini sarcini, a rezolva probleme, a comunica, a gestiona informații, a colabora, a crea și a împărtași conținut.

O alta definiție, conform site-ului [digitalskills.com](http://digitalskills.com), o inițiativa a Guvernului Britanic, abilitățile digitale de baza sunt nivelul minim de abilități digitale de care ai nevoie pentru a utiliza în siguranță tehnologia digitală cu scopul de a accesa beneficiile pe care aceasta le poate oferi. Pentru a fi și mai specifici, putem descompune și împărți abilitățile digitale în mai multe categorii.

1. Abilități digitale de gestionare a informațiilor: cum gasiți, gestionați și stocați informații și conținut digital?
2. Abilități digitale de comunicare: cum utilizați tehnologia digitală pentru a comunica, interacționa, colabora, partaja și a va conecta cu alte persoane?
3. Abilități digitale de tranzacționare: cum folosim tehnologia digitală pentru a cumpara și vinde bunuri și servicii, organizarea propriilor finanțe?

4. Abilități digitale de soluționare a problemelor: cum creștem independența și încredere prin rezolvarea problemelor folosind instrumente digitale, dar și cum folosim instrumentele digitale pentru a găsi soluții?

5. Abilități digitale de creare: cum îi determinam pe oameni să contribuie la crearea de conținut digital?

De menționat ca noțiunea de creare de conținut digital este deosebit de importantă pentru școli, în primul rând. Desigur, atunci când vorbim despre abilități digitale, ar fi corect să spunem că, în fiecare dintre aceste categorii, avem competențe digitale la un nivel de bază și competențe digitale avansate.

Pentru a înțelege mai bine natura acestei competențe, Comisia Europeană a conceput Cadrul European al competenței digitale pentru cetățeni (DigComp), structurat în cinci arii: alfabetizare digitală și informațională, comunicare și colaborare, creare de conținut digital, siguranță și soluționare de probleme, cu 21 de domenii de competență: navigarea, căutarea și filtrarea datelor, informațiilor și conținutului digital, evaluarea datelor, informațiilor și a conținutului digital, gestionarea datelor, informațiilor și conținutului digital, interacțiunea prin tehnologii digitale, partajarea prin tehnologii digitale, implicarea cetățenilor prin tehnologii digitale, colaborarea prin tehnologii digitale, neticeta, gestionarea identității digitale, dezvoltarea de conținut digital, integrarea și re-elaborarea conținutului digital, drepturi de autor și licențe, programare, protejarea dispozitivelor, protejarea datelor personale și a intimitații, protejarea sanătății și a stării debine, protejarea mediului înconjurător, rezolvarea problemelor tehnice, identificarea nevoilor și a răspunsurilor tehnologice, utilizarea creațivă a tehnologiilor digitale, identificarea lacunelor de competență digitală.

## BIBLIOGRAFIE:

<https://influenta-tehnologiei-asupra-vietii-noastre/>

<https://www.academia.edu/7161211/Impactul-tehnologiei-informationale-si-de-comunicatii-in-viata-omului>

web: [www.salvaticopiii.ro](http://www.salvaticopiii.ro)

## **METODE DE EVALUARE ONLINE. STUDIU DE CAZ: CREAREA UNUI TEST ÎN GOOGLE FORMS**

**Prof. PICU EMILIA MĂDĂLINA**

**Liceul Tehnologic „Dimitrie Filișanu”, Filiași, jud. Dolj**

*Rezumat:*

*Evaluarea în școală online a fost o provocare atât pentru profesori cât și pentru elevi. Profesorii au trebuit să se adapteze cu multă rapiditate la noile tehnologii pentru a putea crea lecții interactive, a păstra legătura cu elevii, pentru a nu plăcăti, dar și pentru a putea evalua obiectiv cunoștințele și abilitățile transmise.*

*În acest scop, personal, pentru predarea-învățarea și evaluarea cunoștințelor am utilizat la nivel de școală platforma Google Classroom, care este deservită de o serie de aplicații utile, printre care și Google Forms pentru evaluare. La geografie, materia predată de mine, prin intermediul Google Forms am putut realiza o evaluare rapidă, obiectivă, bazată pe itemi cu alegere multiplă, am putut insera imagini vizualizate de elevi în cadrul lecțiilor de predare.*

*Summary:*

*Assessment in online schooling has been a challenge for both teachers and students. Teachers had to adapt very quickly to new technologies in order to create interactive lessons, keep in touch with students, not to get bored, but also to be able to objectively assess the knowledge and skills transmitted.*

*For this purpose, personally, for the teaching-learning and assessment of knowledge, I used at school level the Google Classroom platform, which is served by a series of useful applications, including Google Forms for assessment. In geography, the subject taught by me, through Google Forms I was able to make a quick, objective assessment, based on multiple choice items, I was able to insert images viewed by students in teaching lessons.*

Google Classroom este o aplicație pentru educație construită de cei de la Google împreună cu profesorii, pentru a facilita conexiunea profesor – elev, dar și pentru a construi un „spațiu” mai atractiv prin intermediul căruia profesorii să predea lecția, să transmită cunoștințe mai ușor, iar elevii să trimită feed-back, să pună întrebări, să rezolve teme trimise de către profesor.

Este o aplicație simplu de utilizat, atât pe computer, cât și pe telefon. Esențială este conexiunea la internet.

Platforma educațională Google Classroom, oferă o serie de avantaje, atât pentru profesor, cât și pentru elev și părinții acestuia:

- Este un pachet educațional gratuit pentru elevi, profesori și școli
- Profesorii își eficientizează timpul de predare
- Își pot organiza mai bine lecțiile și comunică în timp real cu elevii
- Aplicația permite colectarea și notarea temelor în mediu on-line
- Permite folosirea unei table (jamboard)
- Permite partajarea ecranului participanților
- Profesorii pot realiza cursuri interactive, prin inserare în lecție a unor resurse informaticе nelimitate (imagini, video, muzică, etc.)
- Permite crearea unor documente, prezentări, foi de calcul, teste, etc.
- Permite comunicarea mult mai eficientă dintre profesor și elevi, respective părinții acestuia
- Părinți pot vedea în timp real lecțiile predate, dar și temele propriilor copii, etc.
- Oferă părinților posibilitatea de a obține un rezumat cu privire la activitatea copilului și parcursul școlar al acestuia (progres/regres).
- Permite participarea live la orele de curs, prin intermediul Google Meet.
- Permite, în cazul în care este creată pe domeniul educațional al școlii, managerul să aibă control asupra activității profesorilor.

Din păcate, aplicațiile informaticе utilizate în școala românească prezintă și dezavantaje, deoarece se lovesc de bariere sociale, și anume:

- Conexiunea slabă din unele zone rurale
- Instalarea aplicației și utilizarea acesteia necesită cunoștințe minime de IT
- Dezinteres manifestat față de școală în rândul unora dintre elevi
- Abandon școlar în cazul elevilor ce nu au resurse materiale pentru achiziționarea unui computer sau Smartphone.

#### STUDIU DE CAZ – CREAREA UNUI TEST IN GOOGLE FORMS

Pentru a crea teste în cadrul aplicației Google Classroom, este necesar să parcurgem anumiți pași:

- 
- Instalăm aplicația Google Classroom și apoi creăm o clasă virtuală, apăsând butonul + din dreapta sus.
  
  - După ce am creat clasa, alegem Activitate curs +temă cu chestionar
  - Creati Temă cu chestionar. Completăm titlul și instrucțiunile
  - Deschidem Blank Quiz, pentru a completa cu întrebări specifice unui test de evaluare.
    - Ex: Denumesc Blank Quiz cu titlul **TEST. Hazarduri natural și antropice**
  - În partea dreaptă a testului, pe butonul +, pot adăuga o întrebare
    - Ex: pentru cele 10 puncte din oficiu, prima întrebare este Numele și prenumele, iar din caseta dreaptă aleg tipul de răspuns, în cazul meu Răspuns scurt
  - Trecem apoi la mai multe tipuri de itemi:
    - Ex. Itemi obiectivi cu alegere multiplă
    - Completez **casetă** cu termenul sau enunțul pe care vreau să îl verific; completez apoi cu răspunsuri în **casetă Opțiune 1**, Opțiunea 2, Opțiunea 3.....imi aleg tipul de răspuns **Casete de selectare** și mai apoi **Cheie de răspuns**, pentru a alege varianta corectă și a acorda punctajul.
      - Un alt tip de item, de asociere a unor termini cu imaginea corespunzătoare.
      - Spre exemplu cu variante pe bază de imagini, selectez în caseta Opțiune 1, pictograma dreapta de imagine și inserez apoi imagine din computerul propriu, Google Drive sau caut în timp real pe Google. Dau click pe imaginea dorită și o inserez în testul meu.
    - Inserăm imagini diferite, alegem varianta corectă apăsând caseta Cheie de Control și acordăm punctajul dorit.
    - Itemi de înțelegere și interpretare a unor termeni.
    - Ex. Pe fiecare rând am scris un hazard, iar în coloane evenimente sau regiuni de producere ale acestora.
    - Apăsând cheia de răspuns, aleg variantele corecte și punctajul acordat fiecărei asocieri corecte. Apăs apoi Terminat, din drepta jos.
    - Odată stabilit punctajul, ex. 100 puncte, putem trimite testul spre elevii clasei pentru care l-am creat, apăsând pe caseta **Trimiteți**, prin link sau email spre elevii clasei.
    - Pot fixa o data limită de rezolvare a cerințelor și elevii cărora doresc să o trimit.
    - După ce am trimis și elevii rezolvă testul, pot acorda note, pe care elevii au posibilitatea să le vadă în timp real.

---

În concluzie, pentru mine experiența școlii On-line a fost benefică. Am putut preda geografia într-un mod atractiv, am folosit metode moderne, manualele digitale, teste online create în Google Forms, precum și alte aplicații inteligente, spre exemplu Kahoot.

### **BIBLIOGRAFIE:**

Albeanu Grigore, Gherasim Zenovic, Andronie, Maria (2014), *Tehnologii de comunicație, multimedia și e-learning în educație*, Note de curs, Biblioteca virtuală a Universității Spiru Haret.

Neguț, S., Ielenicz, M, Bălteanu, D., (2008) „*Geografia mediului. Manual pentru clasa a XI-a*”, Editura Corint, București, 2014;

<https://www.eduapps.ro/aplicatii-educatie/classroom/>

<http://danielastancioi.blogspot.com/2015/09/eseu-utilizarea-platformelor.html>

## **CONSIDERAȚII GENERALE ASUPRA BENEFICIILOR ȘI PROVOCĂRIILOR ȘCOLII ONLINE PRIN INTERMEDIUL APLICAȚIEI GOOGLE CLASSROOM**

*Prof. VLAD ANA - MARIA*

*Prof. DINU LUCIANA OANA*

**Școala Gimnazială Filiași, Dolj**

Google Classroom este o aplicație din pachetul G Suite for Education care are o interfață prietenoasă și intuitivă și este des utilizată în prezent de foarte mulți profesori și elevi din întreaga lume.

Profesorii își eficientizează timpul, își organizează mai bine lecțiile și comunică în timp real cu elevii. Aplicația permite crearea, colectarea și notarea temelor în mediul online. Profesorii pot vedea chiar înainte să ajungă în sala de clasă cine și-a terminat tema și pot oferi feedback direct fiecărui elev, pot posta anunțuri și întrebări. Astfel, comunicarea la clasă devine mai eficientă și în același timp, se extinde și în afara orelor.

Pentru elevi, cu ajutorul Google Classroom, temele devin mult mai interesante și mai plăcute deoarece aplicația le permite să acceseze printr-un singur click toate informațiile și materialele aferente acestora. Cu ajutorul Google Classroom elevii pot să inițieze conversații cu profesorul și să adreseze întrebări la care pot primi răspuns imediat, iar temele pot fi predate mai ușor de pe orice dispozitiv utilizat de către aceștia (desktop, laptop, tabletă, smartphone).

Pentru părinți, Google Classroom oferă posibilitatea de a primi rezumate ale activității copiilor, informări permanente privind evoluția și rezultatele avute de aceștia la școală. Pentru a putea beneficia pe deplin de obiectele Google, trebuie să avem un cont de GMAIL. O dată contul creat, obținem acceptul și permisiunea de autentificare/logare la aplicația Google Classroom.

Din experiența personală pot spune că aplicația se pliază cu succes atât pe nevoie cadrului didactic cât și pe cele ale elevilor, oferind o gamă largă de facilități, menite să ușureze actul de predare-învățare-evaluare. Având în vedere contextul actual, consider că era nevoie de o aplicație menită să ofere tuturor celor implicați în actul instructiv-educativ capacitatea de desfășurare a lecțiilor într-un climat cât mai adekvat și pe cât posibil cât mai apropiat de situațiile scolare reale. În mod evident, cu toții suntem de acord că educația face-to-face este preferabilă tuturor celorlalte forme alternative de

comunicare didactică, însă date fiind condițiile actuale, Google Classroom devine un substitut prețios și necesar desfășurării unor activități școlare eficiente.

Un alt lucru pe care țin să îl precizez se referă la faptul ca aplicația poate fi folosită cu succes și de către unitatea școlară în scopul desfășurării consiliilor profesorale online precum și pentru încărcarea diverselor documente necesare fiecărui cadru didactic în parte.

În cele ce urmează, am ales să prezint o serie de motive ce m-au determinat să consider Google Classroom o aplicație potrivită și eficientă pentru predarea online:

- **Aplicația este gratuită și sigură**

Aplicația Google Classroom nu conține reclame și nu folosește niciodată conținutul sau datele elevilor sau profesorilor în scopuri publicitare.

- **Aplicație este accesibilă oriunde și oricând**

Aplicația Google Classroom poate fi deschisă cu orice navigator de Internet al unui computer (de ex. Chrome, Firefox, Internet Explorer, Safari) sau de pe dispozitivele mobile, deoarece Classroom este disponibilă pentru sistemele Android și iOS (descărcare din Google Play Store sau App Store pentru iOS).

- **Aplicația este ușor de configurat**

Cu aplicația Google Classroom profesorii pot crea un curs și pot invita elevii să se alăture cursului.

- **Adăugarea elevilor la curs se poate realiza cu ușurință**

Elevii pot să se alăture unui curs printr-un cod, oferind profesorului mai mult timp pentru a predă.

- **Aplicația permite gestionarea mai multor cursuri**

Profesorul poate să reutilizeze postările cu anunțurile, temele și întrebările din fluxurile altor cursuri/clase.

- **Aplicația permite crearea și încărcarea de materiale diverse**

Profesorul poate adăuga materiale de facilitare a sarcinilor de lucru, cum ar fi videoclipurile YouTube, chestionare cu Google Forms, fișiere de tip PDF și alte fișiere din dosarele Google Drive. Profesorii și elevii pot desena, pot scrie note și evidenția datele în aceste documente cu ajutorul aplicației Google Classroom de pe dispozitivele mobile.

- **Personalizarea temelor**

Profesorul poate adăuga optional un subiect pentru teme pe care să îl utilizeze pentru o filtrare eficientă și găsire rapidă, un termen de predare pentru temele elevilor pentru a putea vizualiza temele întârziate, temele nefinalizate și punctajul de evaluare în funcție de fiecare temă.

- Aplicația permite pregătirea conținutul unui curs în avans**

Profesorul poate programa anunțurile, întrebările și temele pentru a fi posteate automat în fluxul cursului, la o anumită dată și la o anumită oră. Astfel, elevii vor avea acces la informații doar în momentul în care au nevoie de ele și se pot organiza mai bine.

- Evaluarea și acordarea notelor se face rapid și ușor**

Aplicația ne permite să sortăm elevii alfabetic, să vizualizăm cine a predat tema, să notăm temele și să adăugăm comentarii private.

- Comunicarea cu elevii se face rapid, eficient și în timp real**

Profesorii au posibilitatea de a crea teme, de a trimite anunțuri și de a începe imediat discuții cu elevii de la curs. Aceștia interacționează între ei sau cu profesorii, distribuind resurse în fluxul cursului sau prin e-mail.

- Distribuirea conținutului se face printr-un singur click**

Cu ajutorul extensiei Trimiteți în Google Classroom putem distribui către elevi link-uri, videoclipuri și imagini de pe Internet.

- Comunicarea cu părinții**

Profesorii pot invita părinții și tutorii să se înscrie pentru a primi prin e-mail un rezumat al cursului. Rezumatul Google Classroom pentru părinți include sarcinile de lucru ale elevilor sau temele nerealizate. De asemenea, părinții primesc anunțurile și întrebările posteate de profesori în fluxul cursului la care s-au înscris.

După această prezentare a beneficiilor aduse de Google Classroom predării online, consider necesară și prezentarea unor dezavantaje cu care m-am confruntat de-a lungul acestei perioade extrem de dificile ce a necesitat o continuă updatare la noile realități școlare:

- Utilizarea aplicației este dependentă de conexiunea la internet
- Lipsa existenței unui feedback audio
- Dificultăți în realizarea unei evaluări corecte care să eliminate ideea de fraudă
- Lipsa unor notificări imediate în momentul în care elevii adăugă teme sau comentarii
- Lipsă semnal sau semnal slab pe Google Meet
- Lipsa imaginii pe Google Meet în momentul în care numărul de participanți la o sesiune crește
- Dificultăți în partajarea unor filmulețe pe youtube în cadrul orelor live pe Google Meet.
- Dificultăți în încarcarea unor documente/filmulețe de dimensiuni mai mari pe Google Classroom

---

În mod evident, toate aceste dezavantaje fac parte dintr-un proces firesc de transformare, adaptare și updateare la noile cerințe exercitate de școala online. Din nefericire tot acest proces s-a desfășurat într-un timp extrem de scurt ce a necesitat un ritm alert de acumulare a noilor cunoștințe atât din partea elevilor cât și al profesorilor stârnind emoții și temeri de ambele părți. Cert este că integrarea tehnologiei informației în educație va fi accelerată în continuare și că educația online va deveni în cele din urmă o componentă integrantă a educațieișcolare.

### **Concluzie**

Pornind de la cele prezentate mai sus, pot afirma faptul că acest produs trebuie privit ca un instrument ce facilitează procesul de predare-învățare-evaluare și că depinde de noi, de creativitatea noastră și de metodele folosite pentru a profita la maxim de oportunitățile oferite în vederea eficientizării actului didactic fără a uita că nicio aplicație fie ea și una extrem de utilă și de bine gândită, nu poate substitui procesul de predare face-to-face dar poate contribui la implicarea activă a elevilor în propria învățare și la dezvoltarea abilităților digitale utile în viitor.

### **BIBLIOGRAFIE:**

[http://ismb3.ro/google/ABC\\_ghid\\_rapid\\_Classroom.pdf](http://ismb3.ro/google/ABC_ghid_rapid_Classroom.pdf)

<https://www.eduapps.ro/aplicatii-educatie/classroom/>

<https://www.eduapps.ro/blog/20-de-motive-pentru-care-sa-folosesti-aplicatia-google-classroom/>

## **COMPETENȚELE CHEIE – UN PACHET TRANSFERABIL ȘI MULTIFUNCȚIONAL DE CUNOȘTINȚE**

**Prof. PĂDEANU MONALISA ELENA**

**Școala Profesională Daneți, Dolj**

Competențele-cheie reprezintă un pachet transferabil și multifuncțional de cunoștințe, deprinderi (abilități) și atitudini de care au nevoie toți indivizii pentru împlinirea și dezvoltarea personală, pentru incluziune socială și inserție profesională. Acestea trebuie dezvoltate până la finalizarea educației obligatorii și trebuie să acționeze ca un fundament pentru învățarea în continuare, ca parte a învățării pe parcursul întregii vieți. Cele opt competențe-cheie sunt:

- Comunicarea în limba maternă, care reprezintă capacitatea de a exprima și interpreta concepte, gânduri, sentimente, fapte și opinii, atât în formă orală, cât și în formă scrisă (ascultare, vorbire, citire și scriere) și de a interacționa lingvistic într-un mod adecvat și creativ într-o serie completă de contexte culturale și sociale.
- Comunicarea în limbi străine, care, pe lângă dimensiunile principale ale abilităților de comunicare în limba maternă, implică și abilitățile de mediere și înțelegere interculturală. Nivelul de cunoștințe depinde de mai mulți factori și de capacitatea de ascultare, vorbire, citire și scriere.
- Competența matematică și competențe de bază în științe și tehnologii. Competența matematică este capacitatea de a dezvolta și a aplica gândirea matematică pentru rezolvarea diferitor probleme în situații cotidiene, accentul punându-se pe proces, activitate și cunoștințe. Competențele de bază privind știință și tehnologia se referă la stăpânirea, utilizarea și aplicarea cunoștințelor și a metodologiilor de explicare a lumii înconjurătoare. Acestea implică o înțelegere a schimbărilor cauzate de activitatea umană și a responsabilității fiecărui individ în calitate de cetățean.
- Competența digitală implică utilizarea cu încredere și în mod critic a tehnologiei din societatea informațională (TSI) și deci abilitățile de bază privind tehnologia informației și a comunicației (TIC).
- Competența de a învăța să înveți este legată de învățare, de abilitatea omului de a-și urmări și organiza propria învățare, fie individual, fie în grupuri, conform nevoilor proprii, precum și de conștientizare a metodelor și a oportunităților.
- Competențe sociale și civice. Competențele sociale se referă la competențele personale, pag. 179 ISBN 978-973-0-34518-6

interpersonale și interculturale și toate formele de comportament care permit fiecărei persoane să participe în mod eficace și constructiv la viața socială și profesională. Aceste competențe sunt legate de bunăstarea personală și socială. Este esențială înțelegerea codurilor de conduită și a obiceiurilor din diferite medii în care activează persoanele. Competențele civice, în special cunoașterea conceptelor și a structurilor sociale și politice (democrație, justiție, egalitate, cetățenie și drepturi civile), fac posibilă participarea activă și democratică a oamenilor.

- Spiritul de inițiativă și antreprenoriat reprezintă capacitatea de a transforma ideile în acțiune. Acest simț presupune creativitate, inovație și asumarea unor riscuri, precum și capacitatea de a planifica și gestiona proiectele în vederea atingerii obiectivelor. Persoana este conștientă de contextul propriei sale activități și este capabilă să valorifice oportunitățile apărute. Aceasta este fundamentalul pentru achiziția unor abilități și cunoștințe mai specializate, de care au nevoie cei care instituie o activitate socială sau comercială sau contribuie la această activitate. Acest lucru ar trebui să includă conștientizarea valorilor etice și promovarea bunei guvernări.

- Conștiința și expresia culturală, care implică aprecierea importanței expresiei culturale a ideilor, a experiențelor și a emoțiilor printr-o serie de canale (muzică, teatru, literatură și arte vizuale).

Toate aceste competențe-cheie sunt interdependente, iar accentul se pune, în fiecare caz, pe gândirea critică, creativitate, inițiativă, rezolvarea problemelor, evaluarea risurilor, luarea deciziilor și gestionarea constructivă a sentimentelor.

Implicarea resurselor digitale în procesul educațional, care să corespundă nevoilor și particularităților grupului de elevi, este o adevărată provocare.

Metodele de învățământ (care cuprind atât metodele de instruire propriu-zisă, cât și cele din învățarea și autoînvățarea nonformală și informală) sunt într-o continuă evoluție, generată de apariția unor vectori noi (tehnologia informației și comunicării), precum și de orientarea acestora spre eficientizarea procesului de formare din perspectiva educației permanente. Există taxonomii cunoscute ale metodelor de învățământ. Ele sunt foarte diversificate și dau imaginea complexității acestora. Didactica centrată pe competențe nu își propune să ofere o taxonomie nouă, ci doar să indice în cazul metodelor cunoscute până acum (și descrise într-un mod narativ cunoscut) dimensiunile noi pe care le pot avea, în contextul orientării acestora spre formarea competențelor. De asemenea, este foarte ușor de observat că o serie de metode (experiment, demonstrație, brainstorming etc.) capătă o semnificație deosebită în contextul competențelor.

Mijloacele de învățământ au dinamizat sensibil posibilitățile de organizare a instruirii. Este  
pag. 180 **ISBN 978-973-0-34518-6**

suficient să amintim mijloacele relativ noi de prezentare în format electronic a informațiilor (fără a fi necesară scrierea lor pe tablă), care permit derularea unui volum considerabil de cunoștințe, structurate în forme accesibile.

### **BIBLIOGRAFIE:**

- BADEA, D. Competențe și cunoștințe – față și reversul abordării lor, în Revista de Pedagogie nr. 58 (3), București: 2010.
- BADEA, D. Didactica la școala competențelor – dominante și exemplificări ale scenariului didactic, în Revista de Pedagogie, anul LIX, nr. 4, București: 2011.
- BÎRZEA, C. Definirea și clasificarea competențelor, în Revista de Pedagogie nr. 58 (3), București: 2010.
- CIOLAN, L. Învățarea integrată – fundamente pentru un curriculum transdisciplinar. Iași: Editura Polirom, 2008.
- DULAMĂ, Maria – Eliza. Despre competențe: Teorie și practică, Cluj – Napoca: Presa Universitară Clujeană, 2011.
- MANOLESCU, M. Pedagogia competențelor – o vizionare integratoare asupra educației, în Revista de Pedagogie 58 (3), București: 2010.
- MARSH, C.I. Key concepts for understanding Curriculum. London – New York: Rutledge Falmer, 2004.
- MINDER, M. Didactique fonctionnelle (objectifs, stratégies, evaluation). Paris – Bruxelles: De Boeck – Larcier, 1996.
- NEGREȚ – DOBRIDOR, I. Teoria curriculumului, în vol. Prelegeri pedagogice. Iași: Editura Polirom, 2001.
- NEGREȚ - DOBRIDOR, I. Teoria generală a curriculumului educațional, Iași: Editura Polirom, 2008.
- NICOLA, I. Tratat de pedagogie școlară. București: EDP, 1996.
- PERRENOUD, Ph. Construire des compétences dès l'école, Paris: ESF, 1998.
- PIAGET, J. Psihologia inteligenței. București: Editura Științifică, 1998.
- PREDA, V. Principiile didactice, în Ionescu, M, Radu, I (coord.) Didactica modernă, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2001.
- REUTER, Y. (ed.) Dictionnaire des concepts fondamentaux des disciplines, Bruxelles: de Boeck, 2010.
- REY, B. Les Compétences transversales en question, Paris: ESF éditeur, 1996

## **LECTURA ÎN PANDEMIE**

**Prof. RADU ECATERINA**

**Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj**

În lumea contemporană și pentru elevii secolului XXI, lectura este o mare provocare.

Valorile lumii contemporane, ghidate de eficacitate și rapiditate, par a se afla în contradicție cu valorile limbii literare.

Finalitățile lecțiilor de literatură în școală sunt: dobândirea unor cunoștințe și strategii care înlesnesc comprehensiunea și interpretarea textelor - echivalent cu a ști, formarea unor cititori competenți, care să aplique strategii de comprehensiune și interpretare adecvate textelor pe care le citesc și care să poată participa activ la viața culturală a școlii, a comunității - echivalent cu a ști să facă, formarea gustului pentru lectură și stimularea gândirii critice, formarea unor atitudini pozitive față de lectură prin crearea unei punți între lectura școlară și cea de plăcere, echivalent cu a ști să fii, dar și stimularea interesului și a deschiderii față de interprtările plurale ale textelor (în felul acesta elevii învață să trăiască împreună cu ceilalți, în comunitatea interpretativă a clasei). Nu în ultimul rând, lectura urmărește transferarea informațiilor spre alte domenii de activitate pentru a-și îmbogăți cunoașterea - echivalent cu a ști să înveți.

În cercetările actuale despre lectură, comprehensiunea este concepută ca o relație între cele trei elemente fundamentale: text, cititor și context.

Textul reprezintă materialul citit și poate avea funcția de a acționa asupra emoțiilor cititorului (textele poetice sau narrative) sau asupra comportamentului acestuia (textele distractive și persuasive) sau funcția de a oferi informații (textele informative).

Cititorul participă la lectură prin ceea ce este, adică prin strucurile sale cognitive (cunoștințe literare, culturale, despre lume) și afective (emoții, atitudini, motivații) și prin ceea ce face, adică prin strategiile pe care le folosește când citește.

Contextul cuprinde elementele din afara textului care influențează comprehensiunea: este vorba de contextul psihologic (intenția de lectură, interesul pentru text), contextul social (interacțiunea dintre elevi, dintre elevi și profesor) și contextul fizic (timpul disponibil, condițiile legate de confort, eventualele bruijaje etc.)

Era perioada Crăciunului...o sărbătoare a spiritului... Eu, profesor în online...

Elevii mei departe, apatici și plăcisiți de ceea ce însemna școala. Nu mai reacționau, nu-i simteam implicații ...

De aici s-a născut ideea unui proiect prin care să schimb perspectiva de abordare a lecturii, măcar pentru câteva ore...

Plăcerea lecturii însemnă să te identifici cu un autor, să rezonezi cu ideile și cu frământările lui, să ți-l apropii ca pe un prieten și să te refugiezi într-o lume căreia nu-i datorezi nimic. Cititorii sunt cu totul absorbiți de o poveste, se sustrag din timpul real și din spațiul fizic.

**pag. 182**

**ISBN 978-973-0-34518-6**

Le-am propus copiilor să trăim această sărbătoare citind.

La început nici măcar eu nu credeam că le voi stârni interesul. Fiecare trebuia să aleagă o carte, dar nu oricum, ci gândindu-se la un coleg, nu neapărat prieten. Cei mari au zâmbit, cei mici au fost entuziasmați.

Prima sarcină de lucru era să caute o carte ce trebuia să îl reprezinte simbolic pe coleg, prin titlu, conținut sau chiar prin ideea surprinsă de mesaj. Ulterior îi scriau celui ales o scrisoare în care să-și explice opțiunea.

Foarte interesante epistolele lor. Am descoperit și au descoperit calități și defecte, pasiuni surprinzătoare, episoade amuzante sau emoționante, sentimente greu de mărturisit altfel...

Am descoperit, de asemenea, prin ceea ce au prezentat, existența mai multor tipologii de elevi cititori: cei care s-au identificat cu personajele, au evadat cu plăcere în universul ficțional, s-au implicat emoțional în lectură, gânditorii, cei care au încercat să înțeleagă lumea cărții prin raportare la experiențele personale, judecând și evaluând ideile și comportamentele personajelor, dar și cei pragmatici, cei care au citit pentru a evada din realitate, pentru a simți plăcerea lecturii. Aceștia s-au simțit provocăți de lectură, au savurat experiența, au valorificat mesajul ce se despridea din carte.

Atunci când citim tindem să analizăm fiecare detaliu, să ne punem întrebări legate de enigmele personajelor și să judecăm deciziile acestora. Apropierea ficțiunii de realitate s-a făcut treptat, fără ca ei să realizeze. Personajul era chiar colegul, povestea o aflaseră și ei într-o seară de la un prieten mai zburdalnic de felul lui. Timpul și spațiul se anulaseră... Trăiau atunci și acolo. I-am întrebat ce au învățat din această experiență. Iată concluziile:

Lectura unei cărții reprezintă mai mult decât o formă de petrecere a timpului liber. Citind, au înțeles mult mai ușor lumea în care trăim, stilul de viață al anumitor persoane, au încerat emoții, au experimentat sentimente, și-au dezvoltat gândirea analitică, disecând fiecare întâmplare prin care au trecut personajele, s-au întrebat ce înseamnă viață, care este semnificația ascunsă a anumitor evenimente. Au descoperit în lecturile lor modele de comportament, personaje de la care ai ce învăța, dar și tipologii negative, comportamente reprobabile pe care e bine să le evite.

Lectura a devenit o modalitate de a ieși din cotidian; fiecare pagină le-a trezit speranțe și i-a îndemnat să viseze. În fiecare rând a existat o poveste neexperimentată direct, dar simțită ca posibilă și pertinentă.

O carte bună, asociată existenței imediate sau imaginii unui coleg, prieten, căpătă farmec, stimulează imaginația și este interiorizată cu adevărat.

Copiii au devenit empatici, au făcut parte din poveste...personajele au prins viață, iar ei au retrăit destine, iubind și suferind, bucurându-se sau întristându-se, disprețuind sau admirând pe cei ce le stârniseră furtuni în suflete.

Așadar, prin acest proiect am urmărit înțelegerea unui text literar prin abordarea acestuia din mai multe perspective. Elevii au fost încurajați să-și împărtășească opiniiile în discuții cu colegii, să scrie despre experiența lor și a altora, să evaluateze critic textul citit. Am trecut astfel de la înțelegerea semnificațiilor la interpretări personale, de la judecarea comportamentelor personajelor la înțelegerea de sine, de la literatură la viață.

---

**BIBLIOGRAFIE:**

Florentina Sâmihăian, O didactică a limbii și literaturii române, Editura ART, 2014.

## **PREDAREA ÎN ȘCOALA ONLINE - AVANTAJE ȘI DEZAVANTAJE**

*Prof. NEAGOE LOREDANA-EMILIA*

**Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, Dolj**

Începând cu luna martie a anului 2020, ca urmare a deciziei Ministerului Educației de a suspenda cursurile față-în-față, sistemul de învățământ se reorientează către practice noi de comunicare și de cooperare prin care să asigure continuitatea învățării și funcționarea organizațională. Măsurile instituite prin starea de urgență ne relevă maniere diferite, câteodată inedite, de *a fi* și *a actiona*.

Tehnologia digitală a facilitat în bună măsură continuarea unor activități didactice la distanță, în perioada suspendării cursurilor. Cu toate acestea, o parte din activitatea didactică uzuală (față-în-față) nu se poate face online/ la distanță, având astfel un impact negativ asupra învățării temeinice. Profesorii semnalează disfuncții în ceea ce privește următoarele activități de suport pentru învățare: comunicare autentică și relaționare umană, sprijin personalizat pentru elevii cu nevoi speciale de învățare.

În mod explicabil, sprijinul pe care îl ofereau elevilor cu nevoi speciale sau cu dificultăți de învățare este greu de oferit online, date fiind limitările tehnologice implicate. În realitate, în mediul online, fiecare elev poate să reprezinte pentru cadrul didactic o posibilă situație de dificultate în învățare, făcând astfel dificilă identificarea celor cu probleme reale. Chiar dacă profesorul își cunoaște bine clasa și elevii și știe cine are nevoie de sprijin suplimentar, acest lucru s-ar putea realiza eventual ulterior activității de predare online, prin consiliere individuală. Este foarte dificilă interacțiunea personalizată cu un elev anume în contextul în care contactul nu este direct, profesorul este urmărit online de o clasă întreagă și fiecare elev îi solicită atenția.

Activitatea online are, dincolo de avantajele evidente, limite în relaționarea cadru didactic – elev. Are însă și limite, care au impact negativ asupra învățării eficiente, întrucât o importantă latură a activității didactice față-în-față nu se poate face virtual.

Adulți și copii deopotrivă sunt în situația de a descoperi noi moduri de conectare socială și de continuare a activităților profesionale, sociale, culturale, ludice și de petrecere a timpului liber; în acest sens, utilizarea noilor tehnologii a luat o amploare de neimaginat în urmă cu câteva luni. Toate aceste elemente au, cu siguranță, o zonă de evoluție și dezvoltare social importantă, dar faptul că totul s-a întâmplat brusc „peste noapte” a pus societatea în fața unei provocări de o magnitudine pe care nu am mai întâlnit-o până în prezent.

Ca urmare, instituții guvernamentale, școli, ONG-uri și companii private, profesioniști ai educației și din zona *tech* s-au trezit la o masă rotundă a dezbatelor (de cele mai multe ori online, la distanță) pentru a găsi soluții, punând la dispoziție expertiză, idei, resurse, portaluri, instrumente și platforme de elearning. Deși trebuie spus că nu întotdeauna viteza și cantitatea sunt și garanți ai unui

proces de calitate, totuși putem vorbi aici în primul rând ca despre un context prielnic pentru reflecție și adaptare permanentă.

Dar elementul care a condus la o presiune majoră asupra sistemului de învățământ și a societății în ansamblul ei a constat în utilizarea exclusivă a mijloacelor de comunicare la distanță pentru a face educație.

De la început trebuie să recunoaștem că:

- sistemul de învățământ este doar parțial pregătit, o parte din cadrele didactice nu posedă în acest moment suficiente informații și competențe specifice instruirii asistate de calculator;
- curriculumul permite într-o măsură variabilă/ secvențială/ revizuită transpunerea în activități la distanță;
- companiile *edtech* nu au fost stimulate pentru a construi soluții interoperabile, mulțate pe nevoile de sistem ale educației.

În aceste circumstanțe au apărut, inevitabil, o serie de impedimente de natură logistică, pedagogică, tehnică și de conținut în domeniul multor discipline școlare.

Toate acestea pot să fie văzute fie ca bariere fie drept provocări cîrora profesorii, elevii, părinții și decidenții educației încearcă să le facă față în ritmul rapid în care apar, manifestând, în proporții variabile, disponibilitate, interes, măiestrie pedagogică, inventivitate.

Platformele educaționale online, platformele de *streaming*, în general, facilitează comunicarea în timp real între profesor și cursanții săi. Cu toate acestea, comunicarea în acest caz este foarte frecvent percepță ca fiind oarecum artificială, pe de parte din cauza imposibilității obținerii unui feedback comunicational real (ceea ce face comunicarea autentică), iar pe de altă parte din cauza contextului incomod al plasării în spațiul virtual. Faptul că poți fi înregistrat, faptul că poți fi auzit de orice persoană (nu doar de elevii tăi), neavând un control real al publicului-țintă, îi determină pe profesori să construiască un discurs corect, consistent, fluid. Comunicarea nonverbală și utilizarea mediată a paralimbajului completează paradigma dificilă a comunicării în mediul online în cazul în care comunicarea se realizează prin chat instant, iar unele indicii pe care o bună comunicare nonverbală le poate produce pentru susținerea comunicării verbale sunt acum pierdute prin întreruperi sau blocaje specifice acestor sesiuni în condiții de capacitate de banda limitată sau de trafic încărcat.

În același timp, trebuie menționat că nu au existat (și, parțial, nu au fost posibile) măsuri care să poată fi aplicate la nivelul întregii populații școlare, soluțiile adoptate la nivelul unităților de învățământ și al claselor variind foarte mult de la experiențe antrenante și memorabile de învățare prin sesiuni de învățare online și până la situații în care perioada de suspendare a cursurilor față în față a însemnat pentru unii elevi un hiatus total față de școală și, implicit, față de învățarea formală. Aceste situații au avut la bază atât cauze subiective cât și cauze obiective ca: lipsa de echipamente, de nivelul scăzut al competențelor digitale, de tipul de încadrare, suplinirea pe post etc.

În absența unei infrastructuri tehnologice decente la nivelul cadrelor didactice, dar mai ales la nivelul elevilor, fără abilitare consistentă în zona competențelor digitale a profesorilor, fără acces la

platforme online dedicate, de tipul Virtual Learning Environment sau Virtual Classroom, cu resurse didactice digitale și multimedia precare, fără un orizont de timp care să fie destinat activității online, cadrele didactice au fost nevoie să susțină activități didactice într-un regim cu totul special.

Pentru a susține activități de învățare la distanță, profesorii și elevii folosesc mai multe mijloace specifice, dintre care cel mai frecvent:

- aplicații simple/ cunoscute deja, pentru comunicare asincronă de grup, precum Whatsapp, Facebook messenger etc.;
- apeluri telefonice/ SMS/ canal de comunicare cu fiecare elev.

Pe locurile următoare se situează:

\*utilizarea resurselor educaționale deschise și conținutului digital, cum ar fi situri cu informații și ilustrații, biblioteci online, simulări, soft educațional, laboratoare virtuale, muzee virtuale, Digitaliada, LearningApps etc.;

\*platformele specializate de elearning – Moodle, Google classroom, Edmodo, Easyclass etc.;

\*aplicațiile pentru comunicare sincronă în grup prin apeluri video/ videoconferințe precum Webex, Zoom, Meet, Teams, Skype. La acestea, se adaugă instrumente și aplicații online pentru activități de învățare (ex.: Kahoot, Padlet, Bubbl.us, Dotstorming, Wordwall etc.), precum și platforma eTwinning pentru proiecte colaborative complexe.

Această orientare predilectă pentru platforme mai degrabă simple, gratuite, ușor de utilizat imediat este de înțeles în contextul analizelor de mai sus și în contextual faptului că nu s-a investit suficient în platforme online adecvate nevoilor specifice ale instituțiilor de învățământ. Este necesar ca în perioada următoare să existe o preocupare constantă, susținută prin politici educaționale, de a achiziționa și/ sau de a dota școlile cu astfel de instrumente, depășindu-se și înglobându-se acțiunile derulate prin intermediul unor proiecte, unele de real succes precum eTwinning sau Rețeaua EDU.

Experiențele, pozitive sau negative, dobândite în acest răstimp reprezintă resurse valoroase nu doar pentru cei direct implicați în activitate, ci mai cu seamă pentru specialiștii din științele educației, pentru că decantarea acestor experiențe poate fi valorificată epistemologic prin sugestiile de optimizare a politicilor educaționale, a conținuturilor curriculare, a formării inițiale și continue a cadrelor didactice.

Un element interesant reliefat de investigație este acela că profesorii apreciază monitorizarea învățării în mediul online ca fiind dificil de realizat. Vorbim de lipsa unui dialog autentic cu clasa, imposibilitatea urmăririi notișelor elevilor, dificila administrare a probelor evaluative, pentru care e nevoie să se apeleze, de cele mai multe ori, la altă resursă digitală online.

Din păcate nici cele mai sofisticate și mai performante platforme educaționale online nu sunt ideale, astfel încât să asigure condiții similare cu o clasă reală. Clasele virtuale nu vor putea niciodată înlocui clasa reală, pot cel mult completa. Pot fi complementare, niciodată alternative.

Analizând diferențele în funcție de mediul de rezidență al școlii, discrepanțele mai proeminente între cadre didactice apar în zona „tehnică” și includ dotarea cu echipamente și accesul la Internet. Astfel, în cazul dificultăților tehnice, acestea sunt semnificativ mai mari în școlile din mediul rural, comparativ cu cele din mediul urban mic sau urban mare. În cazul accesului limitat la internet și a lipsei unui computer suficient de performant, diferențele sunt semnificative între toate cele trei categoriile supuse analizei, aceste impiedicări fiind semnificativ mai prezente în mediul rural comparativ cu urban mic și urban mare, dar și în urban mic semnificativ mai mult decât în urban mare.

Lipsa posibilităților de sprijin personalizat pentru elevii cu nevoi speciale de învățare este semnalată de cadrele didactice de la toate ciclurile de învățământ, constituind o problemă semnificativ mai mare pentru profesorii din învățământul primar. Sincopale în monitorizarea ritmului învățării la distanță pare să fie un impediment mai mult în învățământul secundar.

Printre dificultățile în realizarea activităților didactice la distanță, cadrele didactice semnalează, în ordine: lipsa instrumentelor pentru gestionarea clasei, pentru feedback și evaluare, dificultăți de ordin tehnic – platforme care trebuie instalate, care nu funcționează, lipsa suportului pedagogic pentru realizarea de activități de învățare suficient de eficiente și/ sau atractive pentru toți elevii: lipsa instrumentelor potrivite pentru predare-învățare-evaluare la disciplina lor, lipsa conținutului educațional (resurse digitale) în domeniul disciplinei, lipsa unui computer suficient de performant și lipsa timpului necesar pentru înțelegerea și utilizarea adecvată a instrumentelor și resurselor digitale.

## **MEDII DIGITALE PENTRU ACTIVITĂȚI DE PREDARE – ÎNVĂȚARE – EVALUARE LA DISCIPLINELE SOCIO - UMANE**

**Prof. PERSU DARIUS**

**Liceul Teoretic „Tudor Argezi”, Craiova, jud. Dolj**

**Abstract:**

*In this text I will make some points on the benefits and risks of using new media for teaching classes in the humanities. In the first part of the analysis, I will try to outline some arguments requiring the use of new technologies in the educational process. In the second part, I will point out some of the requirements which must be accomplished for an optimal use of new media for carrying out teaching activities.*

*Keywords: humanities, new media, digital skills.*

### **1. Argumente privind necesitatea utilizării noilor media la realizarea de activități didactice**

În cadrul textului de față doresc să fac câteva mici comentarii cu privire la utilizarea noilor media în cadrul procesului didactic ce se cere a fi realizat la disciplinele școlare socio-umane prevăzute pentru ciclul liceal de învățământ. Prin urmare, termenul de discipline școlare socio-umane, aşa cum este el utilizat aici, se referă în primul rând la discipline precum Logică, argumentare și comunicare (clasa a IX-a), Psihologie (clasa a X-a), Sociologie (clasa a XI-a și a XII-a), Filosofie (clasa a XII-a) și, eventual, Economie generală (clasa a XI-a). Desigur, precizarea de mai sus nu exclude posibilitatea ca observațiile notate aici să se aplique și în cazul altor discipline școlare umaniste prevăzute a fi studiate în ciclul gimnazial și/sau liceal.

Observațiile de față doresc să ofere câteva direcții posibile de analiză cu privire la utilizarea fructuoasă a tehnologiei pusă la dispoziție de noile media pentru studiul disciplinelor socio-umane, dar și să puncteze câteva dintre riscurile posibile asociate cu utilizarea acestora în cadrul procesului educativ desfășurat în școală.

Necesitatea utilizării noilor media în cadrul procesului de învățământ poate fi susținută de cel puțin trei categorii de argumente. În primul rând, putem întemeia necesitatea utilizării noilor media în cadrul activităților educative desfășurate în școală încercând să arătăm că achizițiile în planul educației intelectuale, morale, sociale etc. ce se doresc a fi obținute de elevi ca urmare a studiului disciplinelor socio-umane pot fi obținute cu rezultate cel puțin la fel de mulțumitoare și cu ajutorul noilor tehnologii,

eventual utilizându-le pe acestea din urmă împreună cu metodele și instrumentele pedagogice tradiționale. În sprijinul acestui argument pot fi menționate aici numeroasele studii realizate în legătură cu acest subiect în deceniile trecute și care indică faptul că utilizarea noilor media în procesul de învățământ stimulează în marea majoritate a cazurilor obținerea unor rezultate școlare superioare celor posibile doar prin utilizarea metodelor și instrumentelor aşa-zise tradiționale de predare, învățare și evaluare. Rezultatele obținute în urma acestor studii reprezintă astăzi o chestiune relativ necontroversată în lumea specialiștilor în pedagogie, iar recomandarea de integrare în cadrul procesului educațional desfășurat în școală a noilor tehnologii reprezintă o constantă a mai tuturor tratatelor de pedagogie. În al doilea rând, putem intemeia necesitatea utilizării noilor media în cadrul procesului de învățământ și pornind de la contextul epidemiologic excepțional produs ca urmare a propagării la nivel mondial a infectărilor cu virusul SARS-CoV-2. În condițiile în care, ca urmare a situației epidemiologice neobișnuite în care ne aflăm de aproape un an de zile, procesul de învățământ nu mai poate fi desfășurat decât sporadic cu prezență fizică în sala de clasă, iar continuarea acestuia este mai de dorit față de alternativa suspendării pe termen nedeterminat a cursurilor, suntem obligați să încercăm să vedem în ce fel putem continua activitățile educative pe care școala trebuie să le ofere elevilor, explorând oportunitățile deschise de noile tehnologii. Un al treilea argument pentru necesitatea utilizării noilor tehnologii la desfășurarea activităților instructiv-educative care îi revin școlii poate fi reprezentat de observația prezenței și a locului tot mai mare ocupat de noile media în viața noastră și mai ales în viața copiilor și a elevilor noștri. În acest sens, prin integrarea noilor media în cadrul activităților desfășurate în școală nu facem nimic altceva decât să încercăm să adaptăm școala la particularitățile lumii noastre ivite ca urmare a dezvoltării fulminante a tehnologiilor digitale din ultimele două-trei decenii. Putem deci conchide că necesitatea utilizării noilor media în cadrul proceselor educative poate fi și este susținută de mai multe argumente convingătoare. Indiferent de schema de argumentare aleasă, întrebările centrale care ordonează discutarea acestei chestiuni sunt acelea referitoare la compatibilitatea și eficacitatea realizării scopurilor educației formale cu ajutorul instrumentelor de lucru date de noile tehnologii. Cu alte cuvinte, trebuie să analizăm în ce măsură sarcinile care îi revin școlii pot fi realizate prin intermediul noilor media.

## **2. Cerințe pentru o utilizare optimă a noilor media**

Cu privire la chestiunea posibilității realizării obiectivelor educaționale folosind ca instrumente didactice noile media, pentru o formulare concisă și pentru a respecta limitele de întindere impuse de textul de față, putem considera că obiectivele educaționale sunt identice cu competențele generale și specifice stabilite de MEC prin intermediul programelor școlare. Analizând programele școlare în vigoare emise pentru disciplinele socio-umane observăm că în cazul acestora obiectivele educaționale sunt reprezentate de așa-numitele *soft skills*. Acest tip de abilități urmăresc, în principal, dezvoltarea capacitatei de argumentare, formarea unor deprinderi ce țin de gândirea critică, reflexivă și rațională și de amplificare a competențelor de comunicare.<sup>iv</sup> Metodele și procedeele didactice de predare și evaluare recomandate de didactica de specialitate pentru dobândirea competențelor prevăzute pentru disciplinele socio-umane fac parte, în marea lor majoritate, din categoria metodelor didactice dialogale (povestirea, explicația, prelegerea, descrierea, conversația euristică, problematizarea, descoperirea etc.). Cerințele ce țin de aplicarea acestui tip de metode și procedee didactice implică prezentarea cât mai precisă a obiectivelor lecțiilor, selectarea informațiilor esențiale, structurarea logică a conținutului de idei, claritatea expunerii și expresivitatea limbajului etc.<sup>iv</sup> Toate aceste cerințe pot fi satisfăcute de cadrele didactice ce predau discipline socio-umane, relativ fără probleme cu ajutorul a aproape oricăreia dintre platformele educaționale disponibile în prezent pentru predarea on-line, indiferent că este vorba aici de platforme educaționale precum cele de tipul Google Classroom sau Zoom, axate pe facilitarea interacțiunii audio-video, sau de programe specializate de tipul Araucaria.

În legătură cu ultima afirmație ne putem gândi totuși că, dat fiind specificul comunicării realizate exclusiv prin intermediul tehnologiei disponibile în prezent, interacțiunea comunicativă 2D făcută posibilă de tehnologie, ar fi cumva inferioară celei 3D, desfășurată în sala de clasă. Se poate că așa este, însă pentru a nu rămâne la stadiul de simplă afirmație, acest punct de vedere ar trebui fundamentat pe baza unor studii care să aibă la bază sondaje realizate în rândul elevilor și profesorilor, rezultate care să fie apoi coroborate cu o analiză comparativă a evoluției indicatorilor de performanță în educația școlară ante- și post pandemie. Trebuie spus însă că risurile implicate de utilizarea mediilor digitale pentru predarea disciplinelor socio-umane nu țin doar de eventualele limitări tehnice ale acestora. Acestea sunt mult mai multe, iar unele dintre ele cântăresc mult mai greu decât eventualele probleme ce au drept consecință principală îngreunarea interacțiunii cu elevii în cadrul orelor de curs ca urmare limitărilor de ordin tehnologic. Un studiu realizat recent la universitatea Humboldt Universität zu Berlin<sup>iv</sup> axat tocmai pe problematica oportunităților și a riscurilor implicate de utilizarea noilor media

menționează la capitolul riscuri pericolul dependenței de Internet și de jocuri electronice, cybermobbing-ul, inegalitățile de sănă date de accesul inegal la utilizarea acestor tehnologii, atât ca urmare a inegalităților de resurse materiale, cât și a diferențelor existente cu privire la deținerea competențelor digitale necesare. Tot legat de riscuri, studiul amintit subliniază faptul că noile media pot tenta elevii la utilizarea necritică a unor informații de pe Internet, încurajând astfel o tratare de suprafață, superficială a temelor ce trebuie să fie discutate la diferitele discipline. De asemenea, controlul profesorilor asupra procesului de evaluare și de apreciere cât mai obiectivă a competențelor achiziționate de elevi este mult redus în cazul sesiunilor de evaluare desfășurate exclusiv în mediul online. O evaluare deficitară a competențelor achiziționate de elevi va îngreuna mai apoi adaptarea de către profesor a metodelor și procedeeelor didactice la particularitățile elevilor și va duce la o interacțiune didactică suboptimală. Conform aceluiași studiu, cercetările empirice privind risurile implicate de utilizarea tehnologiilor digitale pentru desfășurarea procesului de învățământ, cercetări realizate pe baza unor sondaje în rândurile cadrelor didactice, au indicat faptul că mediile digitale au o influență negativă prin faptul că încurajează copierea unor materiale de pe Internet (76% în Germania, 49% la nivel internațional), duc la deficiențe de scriere (52 % în Germania, 67 % la nivel internațional), reduc comunicarea între elevi (52 % în Germania, 58 % la nivel internațional), duc la deficiențe privind competențele de calcul (41 % în Germania, 48 % la nivel internațional), reduc abilitatea de lucru cu concepte (38 % în Germania, 40 % la nivel internațional), duc la deficiențe de organizare a programului (34 % în Germania, 17 % la nivel internațional), distrau atenția de la învățare (29 % în Germania, 24 % la nivel internațional).<sup>iv</sup> Fiecare dintre factorii de risc menționați anterior constituie dificultăți veritabile în desfășurarea optimă a activităților educaționale desfășurate în sala virtuală de curs. Cu toate acestea, conform datelor studiului citat anterior, avantajele facilitate de integrarea în cadrul procesului instructiv-educativ a noilor media au o pondere mai mare decât cea a dezavantajelor pentru fiecare dintre aspectele menționate la factori de risc.<sup>iv</sup> În fond, noile tehnologii nu reprezintă *per se* ceva pozitiv sau ceva negativ pentru realizarea activităților de predare-învățare-evaluare, ci mai degrabă modul în care acestea sunt utilizate. De aceea, discuția cu privire la utilizarea optimă a noilor tehnologii în cadrul orelor de școală trebuie să aibă în vedere și problema achiziționării unor competențe digitale corespunzătoare, atât în partea cadrelor didactice, cât și în cea a elevilor. Cu referire la acestea, trebuie analizat în ce măsură programele de pregătire a cadrelor didactice pentru utilizarea mediilor digitale la realizarea activităților didactice de la clasă au dus la atingerea obiectivelor propuse și, eventual, cum poate fi crescută pe viitor eficiența acestor programe de

instruire. Pe de altă parte, deși de multe ori se consideră ca fiind de la sine înțeles că Tânără generație este familiarizată cu noile media, studiile arată că acest lucru nu se întâmplă întotdeauna. Cercetările citate în cadrul studiului menționat arată că tinerii se simt și ei de multe ori nesiguri cu privire la utilizarea noilor tehnologii. De aceea, continuarea și dezvoltarea programelor de achiziționare a competențelor digitale în rândul elevilor trebuie să fie, de asemenea, o preocupare permanentă pentru toate persoanele cu atribuții în planificarea și desfășurarea de activități educative la nivel de școală.

### **BIBLIOGRAFIE:**

- Aurel M. Cazacu, *Didactica filosofiei*, Editura Fundației România de Mâine, București, 2003.
- Heike Schaumburg, *Chancen und Risiken digitaler Medien in der Schule. Medienpädagogische und didaktische Perspektiven*, disponibil în format electronic prin accesarea link-ului: [https://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/BSt/Publikationen/GrauePublikationen/Studie\\_IB\\_Chancen\\_Risiken\\_digitale\\_Medien\\_2015.pdf](https://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/BSt/Publikationen/GrauePublikationen/Studie_IB_Chancen_Risiken_digitale_Medien_2015.pdf)
- Programele școlare în vigoare emise de MEC pentru disciplinele socio-umane (Logică, argumentare și comunicare, Psihologie, Economie, Sociologie, Filosofie).

## **PREDAREA ONLINE – MIJLOC DE DEZVOLTARE A COMPETENȚELOR PROFESIONALE**

*Prof. SANDU DIANA*

**Liceul Teoretic „Tudor Argezi”, Craiova, jud. Dolj**

### **Abstract**

The modern teaching world considers modern methods to acquire and develop in order to reach a better level of professionalism in the teaching field. Education and academic progress mean better teachers who can work on and transform young minds into responsible and creative members of society. Although faced with pandemic challenges, educators aim at forming key-competences which will guide the beneficiaries into better careers and professional success.

Educația și formarea modelează omenirea și au un rol transformator atât pentru indivizi, cât și pentru societate. Ele sunt importante pentru implicarea socială, economică, democratică și culturală a cetățenilor, precum și pentru creștere, dezvoltare durabilă, coeziune socială și prosperitate în cadrul Uniunii Europene. O educație și o formare de calitate relevante, favorabile incluziunii și echitabile nu numai că le oferă cetățenilor cunoștințe, aptitudini și competențe în conformitate cu evoluțiile actuale și viitoare, dar le și modelează atitudinile, valorile și comportamentele, permitându-le să prospere la nivel profesional și personal și să fie participanți activi și responsabili în societate.

Înțial, noțiunea de competență a fost utilizată în învățământul profesional-tehnic, ea având misiunea să constituie o punte de legătură între educație și piața muncii, mai exact, să statueze abilitățile și atitudinile necesare unui absolvent pentru a executa o anumită sarcină sau pentru a-și asuma anumite responsabilități. Ulterior, noțiunea de competență a început să fie utilizată tot mai larg în învățământul general, devenind un concept-cheie în proiectarea curriculară și evaluarea rezultatelor învățării. În evoluția educației axate pe formarea și dezvoltarea competențelor.

Competențele-cheie reprezintă un pachet transferabil și multifuncțional de cunoștințe, deprinderi (abilități) și atitudini de care au nevoie toți indivizii pentru împlinirea și dezvoltarea personală, pentru inclusiune socială și inserție profesională. Acestea trebuie dezvoltate până la finalizarea educației obligatorii și trebuie să acționeze ca un fundament pentru învățarea în continuare, ca parte a învățării pe parcursul întregii vieți.

Cadrele didactice și formatorii de la toate nivelurile și din toate tipurile de educație și de formare sunt o forță motrice indispensabilă pentru educație și formare. Aceste persoane joacă un rol crucial în pregătirea oamenilor din toate mediile și de toate vîrstele pentru a trăi, a învăța și a lucra în lumea de astăzi, precum și pentru a iniția schimbări viitoare și a fi lideri în contextul acestora. În contextul schimbărilor sociale, demografice, culturale, economice, științifice, de mediu și tehnologice constante, lumea educației și formării evoluează și același lucru este valabil și pentru profesia cadrelor didactice și a formatorilor, care se confruntă cu cerințe, responsabilități și așteptări crescânde. Inovațiile și provocările continue au un impact nu numai asupra competențelor necesare, ci și asupra bunăstării cadrelor didactice și a formatorilor, precum și asupra atractivității profesiei de cadre didactice.

Actuala criză cauzată de COVID-19 a creat o provocare fără precedent pentru cadrele didactice și formatorii de la toate nivelurile și din toate tipurile de educație și de formare. Aceste persoane au fost obligate să treacă de la predarea față în față la cea predominant la distanță și, în mare măsură, virtuală. În astfel de circumstanțe excepționale, cadrele didactice și formatorii au făcut dovadă de un devotament impresionant, de creativitate și de colaborare inter pares și au depus eforturi semnificative pentru a se asigura că atât învățarea, cât și progresul cursanților continuă, inclusiv oferind sprijin pentru bunăstarea acestora.

Ca reacție la diferitele și tot mai exigentele roluri, responsabilități și așteptări din partea cursanților, a liderilor instituțiilor, a factorilor de decizie, a părinților și a comunităților, după caz și în conformitate cu circumstanțele naționale, cadrele didactice și formatorii trebuie să rămână implicați și sprijiniți pentru a răspunde în mod eficace la schimbări și provocări. Aceste provocări pot fi prezente într-o măsură diferită în diverse state membre și sunt legate în special, dar nu numai:

(a) de găsirea unui echilibru între diferitele aspecte ale volumului lor de muncă, ce le impun adesea să facă față unor sarcini administrative numeroase, să ia parte la conducerea instituțiilor, să le ofere sprijin și orientare cursanților, să planifice și să caute timp pentru colaborare inter pares și pentru propria dezvoltare profesională, continuând totodată să dezvolte și să mențină în permanentă calitatea nivelului lor de predare și rezultatele învățării cursanților;

(b) de încurajarea dezvoltării, într-un mod holistic, a potențialului intelectual, emoțional, social și creativ al cursanților, asigurând în același timp progresul educational al acestora;

(c) de utilizarea unei diversități de metode și practici de predare bazate pe cercetare, integrând metode și abordări inovatoare și digitale, cu accent pe abordări axate pe cursant și bazate pe competențe, în concordanță cu nevoile individuale ale cursanților, aflate în permanentă evoluție, pentru a facilita pag. 195 ISBN 978-973-0-34518-6

procesul de învățare și a sprijini cocrearea învățării și predării, asigurând totodată faptul că astfel de practici sunt favorabile incluziunii, juste din punct de vedere social și echitabile;

(d) de lucrul în medii transformate de tehnologie, digitalizare și inteligență artificială, acordând atenție potențialului pedagogic și utilizării etice, sigure și responsabile ale acestora;

(e) de lucrul în săli de clasă și medii de învățare diverse din punct de vedere lingvistic și cultural, cu cursanți dintr-o varietate de medii socioeconomice, cu nevoi diferite, inclusiv cu cerințe educaționale speciale ( 6 ), precum și de protejarea incluziunii;

(f) de participarea la procesul de elaborare a politicilor, în special în ceea ce privește dezvoltarea, punerea în aplicare și evaluarea reformelor în materie de educație și de formare, inclusiv revizuirea continuă a programelor de învățământ;

(g) de crearea unei atmosfere favorizante și constructive în mediile de învățare, inclusiv a unor relații pozitive și de sprijin reciproc în cadrul echipelor lor și cu ceilalți membri ai personalului didactic, cu cursanții, cu familiile și cu angajatorii, după caz;

(h) de gestionarea comportamentelor din sălile de clasă și de prevenirea potențială a diferitelor tipuri de violență, inclusiv a violenței online, care pot afecta negativ rezultatele și sănătatea cursanților; în plus, de eventuala abordare a comportamentului violent îndreptat împotriva lor însăși

Aceste provocări sunt și mai solicitante pentru cadrele didactice și formatorii debutanți (nou calificați), întrucât, începând din primii ani de predare sau formare, aceștia se confruntă cu aceleași responsabilități ca și colegii lor cu mai multă experiență. În plus, ei se pot găsi adesea în situația de a lucra în medii dificile, cum ar fi instituțiile de educație și de formare cu o proporție mai ridicată de cursanți proveniți din medii defavorizate socioeconomic sau dintr-un context de migrație. Cadrele didactice și formatorii mai în vîrstă ar putea întâmpina alte dificultăți, cum ar fi confruntarea cu un decalaj între generații la locul de muncă. În plus, pot exista provocări suplimentare pentru cadrele didactice și formatorii care lucrează în zone rurale, îndepărтate sau defavorizate, cum ar fi cele legate de izolarea profesională, de infrastructura, inclusiv infrastructura digitală, limitată, de accesul la sprijin și la oportunități de dezvoltare profesională sau de predarea pentru grupe cu niveluri educaționale și de vîrstă diferite. În plus, cadrele didactice și formatorii care lucrează în zone urbane dens populate se pot confrunta cu provocări mai importante legate de predarea pentru cursanți din medii multilingve, multiculturale și socioeconomice diferite.

În scopul îmbunătățirii atraktivității și statutului profesiei, este necesar să se investească în măsuri legate de îmbunătățirea educației inițiale și a formării profesionale continue a cadrelor

---

didactice, a condițiilor lor de muncă și a perspectivelor lor de carieră, precum și în măsuri de consolidare a rezilienței și a bunăstării lor, pentru a îi sprijini în abordarea aspectelor stresante ale activității lor.

În abordarea acestor aspecte, este important să se faciliteze implicarea efectivă a partenerilor sociali.

#### **BIBLIOGRAFIE:**

1. Jonnaert, Philippe; Ettayebi, Moussadak; Defise, Rosette. Curriculum și competențe. Un cadru operațional. Editura ASCR, 2010. – 125 p. ISBN: 978-973-7973- 98-6.
2. Vlașin, Ioan. Competența: Participarea de calitate la îndemâna oricui. Alba-Iulia, Editura Unirea, 2013. ISBN: 978-606-8298-24-5.
3. Chiș, Vasile. Pedagogia contemporană, pedagogia pentru competențe. Cluj-Napoca, Casa Cărții de Știință, 2005. – 270 p. ISBN 973-686-695-5.

## **EVALUAREA ÎN ONLINE LA DISCIPLINA ISTORIE**

**Prof. RADU CRISTINA**

**Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova, jud. Dolj**

Începând cu 11 martie 2020, ca urmare a deciziei Ministerului Educației și Cercetării de a suspenda cursurile față-în-față, sistemul de învățământ se reorientază către practici noi de comunicare și de cooperare prin care să asigure continuitatea învățării și funcționarea organizațională. Măsurile instituite prin starea de urgență ne relevă maniere diferite, câteodată inedite, de a fi și a acționa. Adulți și copii deopotrivă sunt în situația de a descoperi noi moduri de conectare socială și de continuare a activităților profesionale, sociale, culturale, ludice și de petrecere a timpului liber; în acest sens, utilizarea noilor tehnologii a luat o ampolare de neimaginat în urmă cu câteva luni. Toate aceste elemente au, cu siguranță, o zonă de evoluție și dezvoltare socială importantă, dar faptul că totul s-a întâmplat brusc „peste noapte” a pus societatea în fața unei provocări de o magnitudine pe care nu am mai întâlnit-o până în prezent. Ca urmare, instituții guvernamentale, școli, ONG-uri și companii private, profesioniști ai educației și din zona tech s-au trezit la o masă rotundă a dezbatelor (de cele mai multe ori online, la distanță) pentru a găsi soluții, punând la dispoziție expertiză, idei, resurse, portaluri, instrumente și platforme de elearning. Deși trebuie spus că nu întotdeauna viteza și cantitatea sunt și garanți ai unui proces de calitate, totuși putem vorbi aici în primul rând ca despre un context prielnic pentru reflecție și adaptare permanentă.

Evaluarea joacă un rol important în procesul de învățare – atât evaluarea sumativă cât și formativă oferă informații despre progres și ghidează învățarea. Literatura de specialitate oferă mai multe definiții ale evaluării, în funcție de diversitatea fenomenelor care fac obiectul ei: evaluarea instituțională, curriculumul, procesul de instruire, rezultatele școlare. Evaluarea este o activitate etapizată care vizează domenii și probleme complexe, nu doar evaluarea elevilor. „A evalua” reprezintă nu numai un verb de încheiere, ci și de deschidere. Într-o perspectivă istorică, teoriile asupra evaluării sunt conturate în trei perioade:

a) Perioada testelor (1920), perioadă caracterizată de intenția de eliminare a subiectivismului și eterogenității instrumentelor de evaluare și introducerea testelor obiective, standardizate.

b) Perioada măsurării, în care se dorește perfecționarea caracterului restrictive al noțiunii de test, asigurându-se obiectivitatea măsurătorilor și modalitatea în care rezultatele testelor pot fi utilizate.

c) Perioada evaluării (1930) în care se încearcă descoperirea în totalitate a elevului, se realizează dezvoltarea altor instrumente de evaluare (analiza programelor, teste psihologice, teste afective, rapoarte ale părinților, profilul elevului).

Există multe definiții pentru evaluare, în funcție de realitățile educaționale de care se ține cont. De exemplu, Doina Mihalașcu (2006) consideră că: Evaluarea este activitatea care permite formularea unor judecăți privind starea, funcționarea, evoluția viitoare probabilă a elevului, profesorului, unității școlare pe baza informațiilor colectate prin intermediul instrumentelor de măsură.

Evaluarea este esențială pentru procesul de certificare și rezultatele sunt utilizate în mai multe feluri pentru a măsura evoluția și succesul elevilor, profesorilor, cursurilor sau ale instituțiilor. Datorită importanței evaluării, s-au dezvoltat diferite tipuri ale acestui tip de proces. Evaluarea, în special când este cuprinsă într-o sarcină sau exercițiu autentic de învățare, poate fi de asemenea parte din experiența învățării. Evaluarea online a crescut în popularitatea deoarece se crede că va ajuta la administrarea unor volume mari de notare și administrare.

Prin platformele și aplicațiile disponibile online, drumul este larg deschis pentru diverse tehnologii utile în predare și evaluare, dar ceea ce trebuie să vină întâi este modul în care tehnologia va îmbunătăți pedagogia folosită. Deci, pedagogia mai întâi; apoi tehnologia.

Experiența actuală ne ajută să înțelegem că tehnologiile sunt instrumente de aplicat cu atenție și în mod adecvat. Provocarea pentru profesori este să se îndepărteze de noțiunea de evaluare ca document Word – adică de la simpla înlocuire a unei bucăți de hârtie cu un document electronic – și să folosească tehnologia pentru a-i ajuta pe elevi să devină autonomi în învățare.

Învățarea – și evaluarea – bazată pe proiect, cu utilizarea media, poate oferi elevilor o serie de opțiuni. Experiența mea este că le place acest lucru. Creativitatea manifestată este uluitoare. Dar nu pierdeți din vedere natura academică a misiunii – cu alte cuvinte, ce dorîți ca elevii să vă arate că știu – au învățat să facă?

Profesorii care caută modalități de integrare a tehnologiei prin intermediul rețelelor de socializare în sarcini și evaluare au alegeri aproape nelimitate.

**Să enumerez câteva:**

- 
- **Google Classroom**: aici puteți discuta cu elevii – Meet video chat e inclus gratuit acum; pot fi corectate temele și poate fi oferit feedback direct fiecărui elev, se poate crea o bancă de comentarii pentru feedback mai facil pe baza celor mai frecvente comentarii pe care le oferiți elevilor etc.
  - **Google Jamboard** este un mod de vizualizare foarte facil al unor răspunsuri scurte – toți elevii pot vedea toate răspunsurile date pe post-it-uri virtuale.
  - **Google Forms** (permite conceperea unor formulare care pot fi utilizate pentru a obține feedback, pentru a trimite confirmări de participare la un eveniment, dar și pentru a crea teste scrise. Serviciul permite profesorului să includă imagini sau video pentru interpretare sau ca material de reflecție pentru elev. Elevii pot primi atât întrebări deschise, cât și închise, cu mai multe variante de răspuns, sau nu.) Funcția Quiz permite, pe mai departe, oferirea de feedback prompt. Elevii pot afla imediat dacă la un test cu răspunsuri la alegere au răspuns corect sau nu. Aici măiestria profesorului este să construiască distractori (răspunsuri greșite, care rezultă dintr-un proces de gândire eronat, dar frecvent la elevi) cât mai buni. Mai mult, putem să includem explicații pentru răspunsul greșit, explicații pe care elevul să le primească de îndată ce a terminat testul. În plus, elevii pot relua testul.
  - **Kahoot** – baza pedagogică a acestei aplicații este că elevii devin „profesori”, construind ei însuși itemi de teste.
  - **Wordwall** – mai multe tipuri de activități potrivite pentru evaluare, mai ales la învățământul primar și gimnazial.

**Există, de asemenea, multe programe de animație pe care elevii le pot folosi pentru a realiza prezentări: Prezi, Animaker etc.**

Se spune că **cel mai bun instrument este cel pe care oamenii îl vor folosi**.

În contextele online, implicarea este absolut esențială și aceste instrumente trebuie să creeze o interacțiune umană mai profundă și mai semnificativă.

Există un număr de beneficii percepute în utilizarea computerelor în procesul de evaluare care pot fi enumerate ca:

- posibilitatea de a nota cu rapiditate și în mod adecvat un număr mare de răspunsuri.
- monitorizarea răspunsurilor elevilor.
- evaluarea poate avea loc într-un mediu cu acces deschis.
- evaluările pot fi păstrate și reutilizate.
- furnizarea de feedback imediat.

Articolele de evaluare pot fi selectate la întâmplare pentru a furniza un document diferit fiecărui elev. Evaluarea ar trebui să fie îndeajuns de flexibilă și diversă pentru a lua în considerare nevoile și circumstanțele diferite ale elevilor care urmează cursuri online. Flexibilitatea poate însemna:

- susținerea de exerciții de evaluare pentru a dovedi circumstanțele și nevoile elevilor;
- furnizarea de flexibilitate în durată sau furnizarea de opțiuni pentru situații neprevăzute pentru a compensa lipsa de fiabilitate sau diferențele în ceea ce privește conexiunile tehnologice;
- furnizarea posibilității de alegere a locului de desfășurare a procesului de evaluare deoarece elevii pot efectua exerciții de evaluare la locul de studiu, care poate fi acasă, locul de muncă sau orice loc aleg.

Măsura în care aceste alegeri sunt disponibile în învățarea online depinde de mulți factori, inclusiv aspecte pragmatice de management al învățării și al cursanților, strategiile de predare utilizate, tehnologiile și software utilizat, cerințe de a începe și a finaliza la anumite date și aşa mai departe.

### **Când e mai bună evaluarea online?**

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

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

Evaluarea online poate furniza:

- mai mare flexibilitate asupra locului, momentului și modului în care este efectuată evaluarea;
- o mai largă gamă de opțiuni elevilor pentru a-și demonstra cunoștințele și abilitățile.

### **Opțiunile de evaluare online**

Evaluarea poate fi efectuată de către cadrul didactic, elev, colegi sau de către o persoană sau un grup din afară. Unele dintre opțiunile online enumerate în literatura de specialitate includ:

- teme scrise;
- participarea la discuții online;
- eseuri;
- publicarea lucrărilor/prezentărilor elevilor;
- quiz-uri și întrebări online;
- activități experiențiale, cum ar fi jocul de rol;
- teme colaborative;
- dezbateri;
- portofolii;
- revizuiri;
- examene online (cu carte deschisă, structurate, cronometrate).

### **Răspunderea elevului**

Învățarea online, prin natura sa, necesită un grad de independență al elevilor și abilitatea de a rezolva probleme (adică, abilitatea de a rezolva probleme de învățare și probleme tehnice). Lucrul în afara școlii, departe de profesori și colegi, înseamnă că elevii trebuie să-și asume responsabilități mai mari dacă doresc să reușească la cursurile online. În plus, există perceptia conform căreia elevii sunt încurajați să-și asume și mai multe responsabilități pentru propriul proces de învățare pentru a face față așteptărilor angajatorilor și ale comunității. S-a încercat trecerea către abordări mai centrate pe elev în ceea ce privește predarea și învățarea care încurajează elevii să facă acest lucru. Se pare că acest principiu ar trebui extins și la evaluare. Autoevaluarea, evaluarea de către colegi, învățarea prin descoperire, reflecția și articularea sunt doar câteva metode prin care elevii sunt încurajați să-și administreze propria învățare și evaluare. Alte metode includ opțiuni de discutare a activităților de evaluare, mod de prezentare, durată a evaluării și decizii referitoare la punctaj sau notare. Provocarea care rămâne este aceea de a găsi rezultate măsurabile pentru a demonstra însușirea competențelor și a abilităților dorite.

Produsele elevilor sunt cea mai bună dovedă a calității educaționale, iar creativitatea pe care tehnologia îți permite să o exprimi este ceva despre care profesori din diverse colțuri ale lumii vorbesc în mod constant într-un sens pozitiv.

---

## BIBLIOGRAFIE ȘI WEBOGRAFIE

Mihalașcu, D., (2006), „*Curriculum, Instruire, Evaluare*”, Editura Ex Ponto.

<https://www.noi-orizonturi.ro/2020/05/04/cum-evaluam-online-pedagogia-mai-intai-apoi-tehnologia/>

<https://static1.squarespace.com/static/5fb2998850f3e97e83ceb940/t/601ec2f1dbf6cd75be4ba4ae/1612628739400/Strategii+de+evaluare+%C3%AEn+mediul+online+suport+de+curs.pdf>

<https://iteach.ro/experiencedidactice/studiul-evaluarii-on-line>

[https://www.psih.uaic.ro/wp-content/uploads/sc\\_onl\\_rap\\_apr\\_2020.pdf](https://www.psih.uaic.ro/wp-content/uploads/sc_onl_rap_apr_2020.pdf)

## **INSTRUMENTE ONLINE UTILIZATE ÎN PREDAREA-ÎNVĂȚAREA-EVALUAREA MATEMATICII**

**Prof. ROTARU JANINA CRISTINA**

**Liceul Teoretic „Tudor Arghezi” Craiova**

Societatea umană evoluează continuu, uneori cu pași mai rapizi, alteleori confruntându-se cu diverse pograme și crize. În orice situație, un domeniu important și prioritar trebuie să rămână educația, care, la rândul său, are nevoie de o formare continuă pentru a corespunde cerințelor actuale ale societății și să pregătească copiii și tinerii pentru a se integra activ în viața socială și personală. În prezent, avem accesul deschis la resurse educaționale, facilitate desigur de tehnologiile informației și ale comunicațiilor cu scopul de a dobândi competențe și cunoștințe care să ne permită să evoluăm, să ne formăm și perfecționăm, adaptându-ne la provocările societății și depășindu-le cu succes. Competențele digitale prin faptul că dezvoltă un mod de gândire și de lucru aparte sunt azi folosite în predarea și învățarea oricărei discipline și deci și a matematicii.

Din cauza pandemiei instituțiile de învățământ au fost nevoie să își transfere activitatea exclusiv online. Trecerea de la lecțiile predate în școli la cele bazate exclusiv pe videoconferințe a adus cu sine multe provocări atât pentru profesori, deoarece aceștia au trebuit să facă un efort și mai mare pentru a capta atenția elevilor, cât și pentru elevi deoarece atenția lor a fost mult mai mică fiind acasă. Un lucru e cert: pentru ca educația online să funcționeze și să fie eficientă e nevoie de noi metode de a preda.

Organizarea procesului de învățare online nu numai că trebuie să înceapă din perspectiva ajustării și gestionării conținutului, dar necesită și o pregătire specializată pentru a asigura mijloacele necesare procesului de instruire și flexibilitatea metodelor de predare, în special din perspectiva pregătirii resurselor umane (profesori/invitați, specialiști, elevi și părinții elevilor).

Învățarea online implică:

-Pregătirea digitalizată a organizației școlare pentru a permite învățarea online (proces educațional organizat și standardizat clar, infrastructură fiabilă/flexibilă, ușor de utilizat, suport pregătit pentru resurse umane);

- Elevii trebuie instruiți să-și formeze abilități pentru a utiliza calculatoarele și pentru a accesa Internetul precum și abilitățile de a utiliza ISBN 978-973-10-34518-6 a demonstra autonomie de învățare,

---

abilități de autoevaluare, organizare, interes și motivația de a învăța, capacitatea de comunicare în grup, responsabilitate, promptitudine și spontaneitate în rezolvarea sarcinilor;

-Instruirea digitală a cadrelor didactice este foarte importantă. Profesorii trebuie să dovedească experiență relevantă în utilizarea TIC în procesul de predare, cunoștințe și abilități în manipularea hardware și software și selectarea resurselor educaționale pentru a adapta stilul de predare la noul mediu de învățare și să reflecte o atitudine pozitivă față de tehnologie.

Atunci când informațiile pe care le primești într-un mod sau altul nu devin cunoștință, nu poți spune că e vorba de învățare. Astfel, majoritatea informațiilor pe care le primim au șanse extrem de mici de a deveni cunoștință durabilă. De aceea, pentru a învăța ceva nou e nevoie ca acea informație să aibă o semnificație sau să aibă o conexiune emoțională. Oare e posibil ca învățatul să fie eficient chiar și prin intermediul educației online? Iată, în continuare, câteva exemple de instrumente care ajută ca predarea online să fie cât mai eficientă.

Întrebarea pe care probabil fiecare profesor și-o pune acum este următoarea: Cum să fac ca lecțiile online să fie mai atractive și să stârnească interesul elevilor cărora le predau pentru ca aceștia să rețină informațiile prezentate?

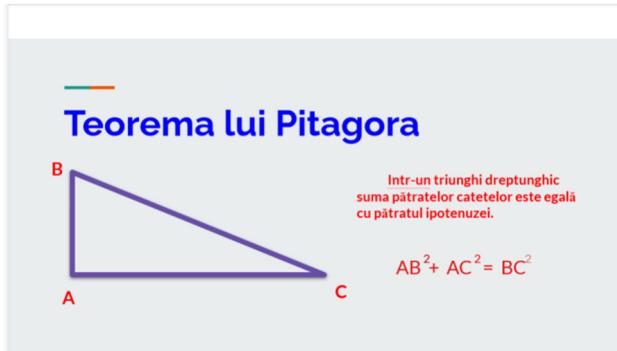
Am identificat câteva sfaturi practice și instrumente pe care le putem folosi pentru ca lecțiile predate să stârnească interesul elevilor.

Deoarece timpul este crucial în predarea online e nevoie ca lecțiile să fie structurate într-un mod diferit față de cele din clasă. Acestea trebuie să fie mai scurte, însemnând maxim 20 de minute în care să prezintă informațiile noi legate de subiectul predat, iar timpul rămas ar trebui dedicat activităților care să-i ajute pe elevi să asimileze mai ușor informațiile prezentate anterior. Cu cât profesorul va adăuga mai multe activități pe parcursul fiecărei lecții predate, cu cât timpul va zbura mai repede pentru elevii săi.

1. Realizarea unor prezentări PowerPoint pentru a prezenta informațiile importante legate de lecția predată.

- Slide-urile trebuie să conțină doar informațiile importante care vor fi dezvoltate mai apoi în cadrul lecției.
- Alegerea unei teme de culori pentru fiecare prezentare și nu este indicată folosirea prea multor culori deoarece acestea obosesc ochiul. Se pot alege culori care se pot citi – culori deschise pentru background închis și viceversa.

- Adaugarea unor imagini în prezentări și videoclipuri scurte. Deoarece e ușor ca atenția unui elev să se piardă destul de repede, ar trebui ca materialele video prezentate să fie împărțite pe secțiuni mai scurte. Videoclipurile lungi cu foarte multe informații nu stârnesc curiozitatea unui elev, acesta devenind plăcădit destul de repede. Un studiu realizat de cei de la MIT afirmă faptul că videoclipurile care nu sunt mai lungi de 6 minute au cel mai mare succes atunci când sunt prezentate cuiva.



Iată câteva instrumente ușor de folosit pentru a realiza prezentări pe care elevii le vor aprecia:

-Folosind **Prezentările Google**, se pot crea prezentări care pot fi editate simultan împreună sau de către elevi.



-**Prezi** ajută la realizarea unor prezentări atractive care vor capta atenția elevilor în mod cert, acesta fiind foarte ușor de folosit.



-Canva este o platformă

de design grafic care îți permite să creezi prezentări unice, documente și alt conținut vizual de excepție.

2. Includerea în lecțiile predate chestionare scurte fără a da o notă pentru acestea.

Pe lângă prezentarea lecțiilor pline de informații, elevii trebuie ajutați și să asimileze informațiile prezentate. Una dintre metodele care pot fi folosite pentru a face acest lucru este realizarea de chestionare scurte. Se poate face acest lucru oricât de des, dar fără a oferi o notă pentru răspunsurile elevilor. Deoarece elevii știu că nu vor primi o notă pe aceste chestionare, aceștia nu vor fi intimidați și vor putea să le perceapă ca pe un instrument educațional. S-a dovedit faptul că acestea cresc performanța. Mai multe studii afirmă faptul că elevii care răspund în mod frecvent la chestionare rețin mai ușor informațiile prezentate și au un grad de satisfacere mai ridicat legat de curs.

**Kahoot!** – Jocurile interactice îi pot motiva pe elevi să învețe, îi ajută să rămână motivați și focuși. Prin Kahoot! profesorii pot alege din jocurile preexistente sau pot crea unul complet nou cu chestionare pentru elevi pe diferite subiecte.

<https://create.kahoot.it/user-reports/live-game/a83e065c-e2c3-4af7-b674-2f844b1978d4/760d6e87-2a9f-48d9-a3df-806af6b72578/1604056360776>

**Quizizz** este o platformă pe care o pot folosi atât profesorii, cât și studenții pentru a crea și a distribui jocuri, lecții, prezentări. Permite studenților și profesorilor să fie online în același timp, facilitând invățarea și fixarea noțiunilor.

<https://quizizz.com/admin/quiz/600539fa2eb35f001fdd7eb3/radicali>

3. Nu în ultimul rând, elevii trebuie să se simtă apreciați.

Lipsa colegilor și a interacțiunii fizice cu aceștia poate fi un factor enorm de dezinteres pentru elevi. Unii dintre aceștia se gândesc că și dacă lipsesc de la o anumită lecție nimeni nu le va simți lipsa sau va observa că lipsesc. Cea mai bună metodă pentru a rezolva această problemă este ca profesorii să îi facă pe elevi să se simtă apreciați. Pentru a face acest lucru sunt câteva metode:

- profesorul poate învăța numele fiecărui elev și îl poate folosi cât mai des în timpul lecțiilor. Îi va face să se simtă importanți.
- ar putea fi incluse în unele lecții, unde este posibil, referiri la interesele elevilor.

- 
- se va oferi feedback în mod regulat elevilor.
  - păstrarea unei atitudini pozitive.

**BIBLIOGRAFIE:**

Constantin Cucoș, Olimpius Istrate, Ion - Ovidiu Pânișoară, Petre Bodnariuc, Simon Vela,,,"Școala online-elemente pentru inovarea educației", Ed.Universității, București, 2020

- <http://www.didactic.ro>
- [http:// www.e-școala.ro](http://www.e-școala.ro)

## **METODE PENTRU DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR DE BAZĂ ÎN PREDAREA ONLINE**

*Prof. VĂDEANU GEORGETA*

Liceul Teoretic „Mihai Viteazul” Băilești

Derularea activităților didactice online în această perioadă, a suspendării întâlnirilor față-în –față, are ca scop să motiveze și să mențină interesul elevilor, motivare pe care o face profesorul. Indiferent de disciplina predată în această perioadă, metodele activ-participative sunt cele mai des folosite. Ele sunt adaptate la nivelul clasei, de experiența fiecărui și la competențele –cheie ce se urmăresc în formarea personalității elevilor.

Desigur formarea noastră a ajutat foarte mult și amintesc aici unele inițiative de sprijin precum portalul MEC și atelierele CRED.

Acestea au ajutat în regândirea materiei, revizuirea planificării și centrarea pe esențial pe aspectele semnificative din curriculumul prescris, realizarea unei distincții între ceea ce se poate face online și ceea ce rămâne de făcut în sala de clasă.

- Învățarea colaborativă prin caracteristica sa de participație multi-utilizator, e-Learning 3.0 va face ca și învățarea la distanță să se realizeze mai ușor.

- Vizualizarea și interacțiunea 3D — vizualizarea 3D va deveni mult mai accesibilă; vitezele de procesare mai rapide și rezoluțiile de ecran mai mari vor oferi oportunități de interacțiune 3D.

- Web 3.0 va funcționa după principiul Citește-Scrie –Colaborează Web. Nu numai că va promova învățarea colaborativă dar va fi mai aproape de învățarea oricând; oriunde, va oferi soluții inteligente pentru a căuta pe web, pentru managementul documentelor și organizarea de conținut. Sistemele de Învățare în format electronic, reprezintă cel mai modern mod de pregătire profesională, fiind, în același timp mult mai deschis și mai accesibil decât toate modalitățile clasice de predare.

Cursurile e-Learning se disting prin interactivitate și dinamism, combinând animația, sunetul și filmul video astfel încât atenția cursanților se va menține vie pe tot parcursul cursului

– Interactivitatea în activități asincron cât și în activități sincron.

**Activități didactice derulate asincron** – sunt activități didactice care susțin și consolidează principalul avantaj al educației online, și anume caracterul său **flexibil**. Activitățile nu se derulează în timp real, iar studenții nu accesează în același timp materialele transmise/postate. În

schimb, ei pot parcurge conținuturile și rezolva sarcinile de lucru, în mod cu adevărat flexibil, atunci când programul propriu le permite. Mai mult și foarte important, activitățile derulate asincron permit studenților să parcurgă în **ritm propriu** conținutul cursului, beneficiind în același timp și de un ghidaj și un feed-back autentic, oferite de cadrul didactic. Exemple de activități care pot fi derulate asincron: forumurile de discuții, monitorizarea constantă a activității tuturor studenților și acordarea feedbackului, activități de reflecție asupra conținutului și procesului de învățare, analiza ghidată a unor texte și imagini, parcurgerea suporturilor de curs în format digital, sesiuni demonstrative, analiza de înregistrări audio, video, materiale video interactive, quizz-uri online, co-elaborarea de documente/recenzii/rapoarte.

**Activități didactice derulate sincron** – sunt secvențe didactice în care interacțiunea cu și între studenți apare în timp real. Reprezintă una din opțiunile cele mai frecvente atunci când un cadrul didactic ia decizia să facă tranzitia la cursuri livrate online.

Cadrul didactic și studenții interacționează în timp real, cadrul didactic poate transmite mesaje atât verbal cât și nonverbal, poate recepta (cel puțin în parte) feedbackul nonverbal al studenților și își poate adapta modul de predare în funcție de acesta, face posibilă crearea mai rapidă a unei comunități reale de învățare. Literatura ne relevă faptul că sunt foarte eficiente când ne desfășuram activitatea cu formații de studenți relative restrânse numeric.

Exemple de activități care se pot derula sincron: video-conferințe, sesiuni de întrebări și răspunsuri, dezbateri pe marginea unor teme pre-anunțate, sesiuni evaluative etc.

E bine de reținut faptul că ambele abordări se potențează reciproc și creează un context favorabil de învățare. Complementaritatea lor ne poate aduce multe beneficii. De regulă, activitățile didactice online derulate asincron sunt completate cu cele derulate sincron astfel încât să sprijine cât mai bine obiectivele de învățare pe care le vizăm.,

Când livrăm informația avem în vedere următoarele întrebări:

- Care sunt cele mai potrivite modalități pentru a-mi atinge obiectivele?
- Cum ar putea o combinație de activități asincron și sincron să sprijine acțiunile studenților?
- Care sunt activitățile dificil de transferat/adaptat pentru educația online? Pot fi ele recreate în spațiul virtual fără a le altera funcțiile?
- Este posibilă atingerea obiectivelor de învățare pe care mi le-am propus doar prin derularea unor activități sincron?

- Cum voi stimula/reuși implicarea studenților la curs în condițiile unor grupe mari de participanți dacă optez doar pentru interacțiune sincronă?
- Îmi va fi oare posibilă livrarea completă a cursurilor în mod asincron, fără interacțiuni video în timp real cu studenții?

**Interactivitatea** este conceptul cheie care definește paradigma social-constructivistă în educație și, implicit, ea reprezintă garanția implementării corecte a unui proces de **predare-învățare centrat pe student**. Teoriile învățării active accentuează rolul pe care interacțiunea cu conținutul și interacțiunile sociale îl au în construcția de cunoștințe.

În predarea mediată de tehnologie, cadrul didactic poate face apel la o serie de strategii prin care să **organizeze conținuturile** astfel încât să faciliteze alocarea prioritară de către studenți a resurselor lor cognitive în direcția prelucrării conținuturilor .

Obiectivul acestui demers îl reprezintă sporirea clarității și a caracterului intuitiv al materialelor suport astfel încât, noua organizare rezultată să faciliteze o învățare de adâncime, dar și transferul facil către competențele profesionale. Organizarea conținutului este mult ușurată dacă în prealabil ne organizam spațiul de lucru pe care ni-l oferă platforma.

### **Organizarea spațiul de lucru de pe platformă**

Stabilim următoarele secțiuni astfel încât să fie identificate cu ușurință de către studenți:

- Secțiunea de anunțuri
- Secțiunea de întrebări și răspunsuri
- Secțiunea materiale:

Fișa disciplinei (încorporând recomandări specifice educației on-line)

Resurse de învățare (suport de curs, articole științifice, secvențe video, link-uri utile etc.)

### **Organizarea conținutul**

Organizam conținutul în unități logice sau **module** care să dețină un anumit grad de autonomie. Fiecare modul să fie structurat în jurul unei teme majore care conțin obiectivele instrucționale relevante pe care le vizăm, dar și materialele și activitățile de învățare asociate acestui conținut. Modulele pot fi ordonate din punct de vedere cronologic.

Consider că succesul învățământului la distanță este o rezultantă a unui efort colaborativ dintre cadrul didactic, informatician, manager școlar, performativitatea rețelei de comunicare și nu un atribut exclusiv al profesorului.

---

**BIBLIOGRAFIE:**

*Școala Online. Elemente pentru inovarea Educației*, București, Mai,2020;

Petre Botnariuc, Constantin Cucoș, Cătălin Glava, Daniel E. Iancu, Marius D. Ilie, Olimpius Istrate  
*Instruire asistată de calculator și Platforme Educaționale On-Line*;

Dobrițoiu Maria, Corbu Corina, Guță Anca, Udrea Gheorghe, Bogdanffy Lorand, *Strategia Privind Digitalizarea Educației Din România*, Document în consultare publică 18 dec.2020.

## **PLATFORMA GSUITES PENTRU EDUCAȚIE**

**Prof. POPA DANIELA-MARIA**

**Colegiul Național Militar „Tudor Vladimirescu”, Craiova**

**Prof. GAVRILĂ CRISTINA**

**Liceul Tehnologic „Constantin Brâncuși”, Craiova**

Trăim într-o perioadă în care apar schimbări peste schimbări: școala trece online, iar angajații sunt încurajați să lucreze de acasă. E o adaptare rapidă la un ritm incert pentru părinți, elevi și profesori, privind cu îngrijorare finalitățile anului școlar. În contextul acesta, câteva teme devin majore: care sunt și cum se modifică rolurile familiei și ale școlii în educația copiilor?

Contextul actual a accelerat, indiferent de opțiunea personală, procesul de învățare online. Cu o abordare realistă, răbdare, compasiune și susținere, timpul petrecut acasă cât și conceptul de școală online pot fi oportunitatea de a întări relația familie-școală de care e atâtă nevoie pentru viitorul copiilor. Modul în care se schimbă școala și educația în România este un subiect important și, dacă începând din luna martie anul trecut am navigat prin apele tulburi ale stării de urgență și ale învățării acasă, odată cu întoarcerea în sistemul hibrid, urmat de online, în funcție de scenariul aplicabil la nivelul localității, abordarea pe termen lung a actului educațional din perspective variate, mixte, noi, fără se le mai fi întâlnit anterior și supuse în permanent schimbării este dublată de dificultatea identificării resurselor personale de adaptare la noua realitate.

Chiar dacă mulți dintre elevi și profesori nu au fost pregătiți pentru această transformare rapidă unii nici nu și-au dorit, acum predarea prin intermediul internetului a devenit o necesitate. Sigur, nevoi sunt multe. sunt copii care nu au suportul de lucru și nici acces la internet. Sunt profesori care nu știu cum să adapteze predarea clasică la cea din mediul online și cei care nu știu ce platforme educaționale online sunt mai ușor de folosit și mai practice pentru elevi.

De aceea, vom prezenta, pe scurt una dintre cele mai utilizate astfel de platforme, și anume, **Google Classroom**.

**Google Classroom** este una dintre platformele recomandate de Ministerul Educației pentru activitățile on-line cu elevii. Aceasta oferă posibilitatea atât profesorilor, cât și elevilor, să încarce materiale, să posteze diverse anunțuri și, special pentru profesori să acorde note temelor lucrate de

---

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

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

**G Suite pentru educație** este o suită de programe online creată de Google care le permite școlilor să-și organizeze toate procesele administrative online și să folosească *sistemul de gestionare a învățării* Google Classroom.

#### **De ce să am G Suite în școala mea?**

- adrese de e-mail @școalata.ro pentru toată lumea controlate din Gmail
- supravegherea supra ce fac elevii la ore pe dispozitivele mobile și în aplicația Classroom
- conversații în timp real cu Hangouts Chat
- videoconferințe între profesori sau profesori și elevi cu Hangouts Meet
- colaborare în timp real cu Google Drive, o suită de birou asemănătoare cu Microsoft Office.
- teste interactive și corectare mult mai ușoară

Dacă v-ați decis, trebuie să aveți/pregătiți următoarele:

- Documentul de acreditare al școlii, tradus în limba engleză (puteți ruga un profesor de engleză sau îl puteți traduce chiar dvs.)
- Un domeniu de internet al școlii cu un plan de găzduire

#### **Pașii sunt:**

1. Intrați pe <https://edu.google.com/products/gsuite-for-education/>
2. Apăsați pe *Sign up for G Suite apoi Next*
3. Introduceți numele instituției și selectați *Primary or secondary education* pentru școli primare, gimnaziale și licee; *Higher education* pentru școli postliceale și universități.
4. Introduceți adresa web a școlii și numărul de elevi+personal
5. Introduceți țara și numărul de telefon
6. Introduceți adresa fizică a școlii
7. Introduceți datele dvs. de contact (prima dată prenumele, apoi numele de familie)
8. *Yes, I have one that I can use*
9. Introduceți domeniul și apoi apăsați *Next*.

- 
10. Introduceți un nume de utilizator (de preferabil de forma *prenume. Nume* și o parolă sigură)
  11. Alegeti *OK* sau *No, thanks*
  12. Dați-vă acordul
  13. Apăsați pe căsuța *I'm not a robot* și continuați
  14. *Continue to setup apoi Next*
  15. *Activate*

**BIBLIOGRAFIE:**

<https://www.g-suite.ro/>

<https://www.logiscool.com/ro/blog/ghid/educatia-copiilor>

<https://www.youtube.com/watch?v=qNr-q8eboxU>

## **Metode activ-participative utilizate în activitățile online cu elevii, derulate în cadrul Proiectului Erasmus+ „My Europe - Your Europe - Your Say” (ME-YOU-US)**

*Prof. AVRAM FLORENTĂ*

**CJRAE Dolj, Liceul Teoretic „Tudor Arghezi”, Craiova**

### **Prezentarea proiectului**

PERIOADA IMPLEMENTARE 01.09.2018-31.08.2021

**Organizațiile implicate în desfășurarea proiectului:**

1. Fundația Prosveta din Sofia, Bulgaria – organizația aplicantă;
2. Școala nr. 17 „Damian Gruev” din Bulgaria – organizație parteneră;
3. 54 SU St. Ivan Rilski din Bulgaria – organizație parteneră;
4. Școala Primară „Bratya Miladinovi” din Bulgaria – organizație parteneră;
5. Instituto Politecnico De Santarem din Portugalia – organizație parteneră;
6. Astiki Mi Kerdoskopiki Etairia Aenao din Grecia – organizație parteneră;
7. Spoleczna Akademia Nauk din Polonia – organizație parteneră;
8. Fundacion Altius Francisco De Vitoria din Spania – organizație parteneră;
9. Inspectoratul Școlar Județean Dolj – organizație parteneră.

**Obiectivele** proiectului sunt:

- înțelegerea, respectarea și promovarea drepturilor omului;
- promovarea toleranței, deschiderii către valorile specifice altor culturi și a dialogului intercultural;
- valorizarea fiecărui membru al societății ca ființă umană autentică;
- participarea elevilor, în calitate de cetățeni activi și responsabili, la viața comunității;
- dobândirea unor cunoștințe de bază cu privire la incluziunea socială și diversitatea culturală;
- obținerea unor capacitați de transformare a potențialelor conflicte în dialoguri interculturale.

**Grupul țintă** este format din:

- elevi cu vârstele cuprinse între 11 și 14 ani;
- profesori care predau la gimnaziu.

**ACTIONILE** desfășurate în cadrul proiectului:

- 4 întâlniri transnaționale în cadrul proiectului (Sofia, Madrid, Salonic și Craiova), în vederea unei bune coordonări;
- formarea profesorilor în vederea dobândirii unor metode non-formale și utilizarea acestora în activitățile de învățare a elevilor (organizarea dezbatelor și a jocurilor de rol, rezolvarea și discutarea unor probleme etc.);
- diseminarea activităților din cadrul proiectului în rândul: profesorilor, elevilor, părinților, autorităților locale etc.;
- realizarea unor activități săptămânale de învățare a elevilor, din cele 6 țări, pe parcursul anilor școlari 2019-2020 și 2020-2021;
- completarea unor chestionare atitudinale de către elevi;
- realizarea unui manual al profesorului, care cuprinde 66 resurse didactice, dintre care 18 resurse didactice noi se vor realiza în cadrul proiectului;
- realizarea a 134 resurse didactice multimedia, complementare manualului profesorului;
- realizarea unui site al proiectului (în 7 limbi).

### **Prezentare activități și metode**

Prof. Avram Florență

Liceul Teoretic ”Tudor Arghezi”, Craiova

Clasa a V-a-online

#### **Activitatea nr.1**

Data: 16.12.2020

Titlul activității: **Drepturile omului / Drepturile mele sunt 30!**

Resurse materiale

- Listă cu drepturile omului
- Carton mare
- Markere în diferite culori
- Foarfece

#### **Desfășurarea activității:**

-Exercițiu de energizare: ” Simon spune”

Profesorul spune grupului că trebuie să urmeze instrucțiunile când el/ea începe prin a spune "Simon spune....". Dacă profesorul nu începe instrucțiunile cu "Simon spune", atunci grupul nu trebuie să urmeze instrucțiunile! Profesorul începe spunând ceva precum "Simon spune să aplaudați!" în timp ce aplaudă. Elevii îl/ o urmează. Profesorul accelerează acțiunile, întotdeauna spunând "Simon spune" la început. După un timp, "Simon spune" este omis. Acei elevi care urmează instrucțiunile sunt "afară" din joc. Jocul poate continua atâtă timp cât elevii se distrează

1. Elevii fac un desen pe o parte a cartonului(colii de desen) care reprezintă unul dintre drepturile omului, folosind lista cu drepturile omului, aşa cum sunt prevăzute în Declarația Universală a Drepturilor Omului.

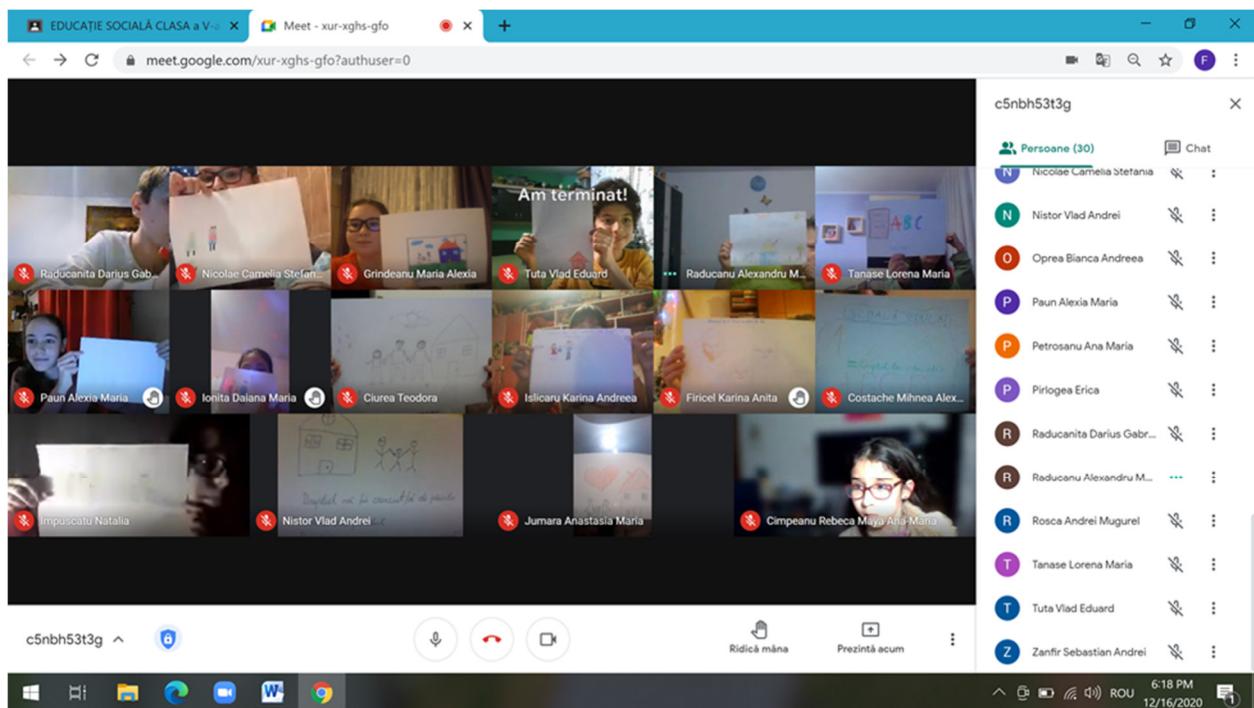
2. Desenează 30 de piese de puzzle pe cealaltă parte a cartonului și taie cu foarfece.

3. Apoi fiecare elev face puzzle-ul folosind piesele desenate și decupate, dar după ce lasă deoparte, la întâmplare, una dintre piese.

5. Profesorul explică importanța de a avea toate piesele pentru a face un puzzle. În mod similar, profesorul explică importanța tuturor drepturilor omului pentru a face o persoană completă.

-Reflecție -utilizând întrebările de mai jos:

- Credeți că drepturile omului sunt importante?
- Ai avut vreodată sentimentul că drepturile tale au fost încălcate?
- Dacă un drept este încălcat sau este inaccesibil pentru o persoană, care ar fi efectul asupra celorlalte drepturi ale persoanei?



## Activitatea nr.2

Data: 20.01.2021

Titlul activității: **Diversitate / Roz și albastru (bărbat și femeie)**

Materiale:

- Coli de desen sau A4
- Pixuri și creioane colorate

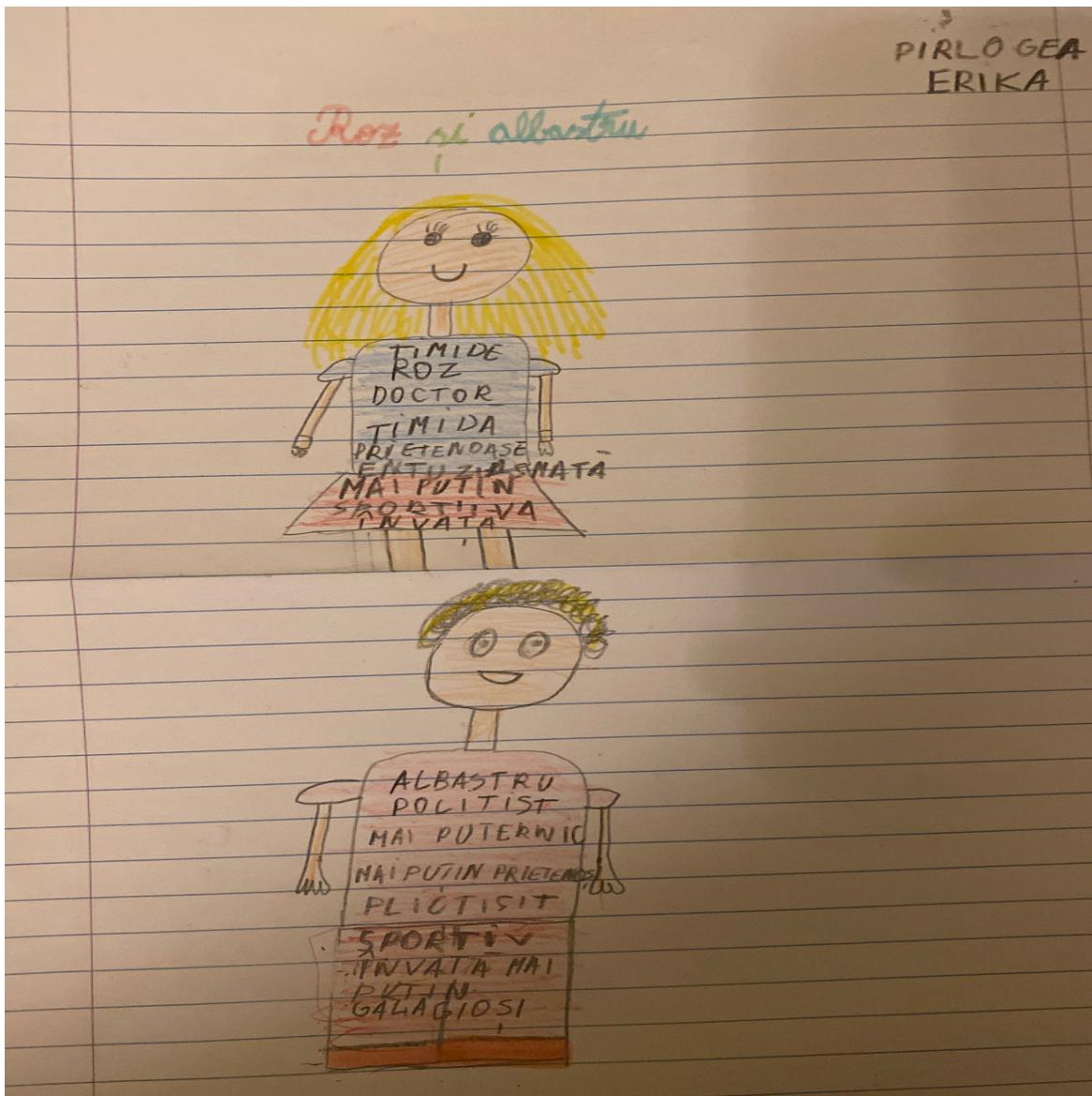
### Desfășurarea activității:

Această activitate își propune să îi determine pe elevi să reflecteze asupra stereotipurilor legate de imaginea și rolurile asociate femeilor și bărbaților, să sensibilizeze opinia despre originea lor și despre modul în care media și societatea le întăresc. Prin acest "joc de asociere" elevii vor fi rugați să se gândească la caracteristicile specifice ale femeii și ale bărbatului și apoi să reflecteze despre care dintre acestea sunt stereotipuri.

Exercițiu de energizare: "Nume și adjective"-Participanții se gândesc la un adjecativ pentru a descrie caracterul sau cum se simt. Adjectivul trebuie să înceapă cu aceeași literă ca și numele lor, de exemplu, "Eu sunt Maria și sunt mărinimoasă". Sau "Eu sunt Florin și sunt fericit".

1. Elevii vor desena o figură mare a unui bărbat și a unei femei.

2. Profesorul le va cere să se gândească la caracteristicile specifice ale femeilor și bărbaților și să le noteze în interiorul fiecărei figuri. Ele pot fi orice se referă la "femeie" și "bărbat", culori, atitudini, cuvinte, locuri de muncă, obiecte, haine specifice etc. Ei pot scrie caracteristicile sau le pot desena. Profesorul îi va întreba pe elevi dacă s-au mai gândit vreodată la motivul pentru care roz este culoarea fetelor și albastrul a băieților, ca fiind unul dintre principalele exemple de stereotipuri legate de gen. Elevii vor identifica care dintre caracteristicile menționate de ei sunt stereotipuri
- Reflecție
- Ce credeți despre stereotipurile de gen?



Activitatea nr.3

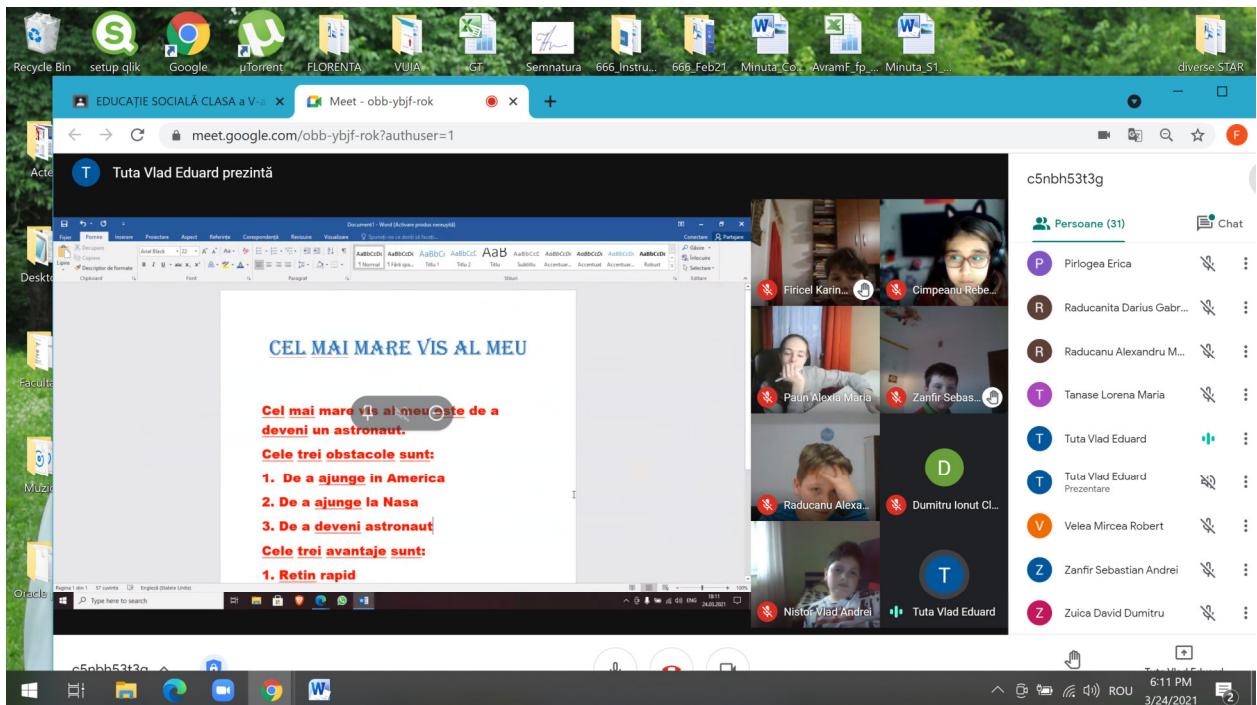
Data: 24.03.2021

Titlul activității: **Drepturile omului / Cel mai mare vis al meu (Dreptul meu la libertate)**

Materiale: coli A4, pixuri, computer

**Desfășurarea activității**

1. Fiecare elev își spune, pe rând, numele precum și o trăsătură de caracter;
  2. Profesorul le solicită elevilor ca fiecare dintre ei să se gândească și să vorbească despre cel mai mare vis al său;
  3. Apoi, elevii sunt rugați să se gândească la 3 posibilele obstacole care i-ar împiedica să își îndeplinească visul și la 3 lucruri care vor fi de ajutor să îl realizeze. Fiecare elev va scrie toate aceste lucruri pe o coala sau pe calculator și le va explica în fața clasei.
  4. Profesorul adresează următoarele întrebări, oferindu-le tuturor celor care doresc posibilitatea să vorbeasca.
    - Ce este „libertatea” conform experienței personale? Ce înseamnă „libertate” pentru voi?
    - În ce situații poate/ trebuie limitată libertatea?
- Evaluare/feedback
- Cum m-am simțit în cadrul acestei activități?
  - Ce mi s-a părut interesant la această activitate?



#### Activitatea nr.4

Data: 31.03.2021

Titlul activității: **Drepturile omului / Dreptul meu la educație**

- Materiale: Coli A4, pixuri, computer

#### Desfășurarea activității

În Declarația Universală a Drepturilor Omului, termenul „educație” și alte cuvinte derivate apar de 7 ori. Cuvântul „predare” apare doar de 2 ori. Este important să diferențiem predarea de educație deoarece oamenii pot învăța fără să fie nevoie să îi învețe altcineva. În anumite articole ale acestei Declarații Universale, termenul „educație” face referire la educația formală asa cum apare în prima afirmație a articolului 26: „educația trebuie să fie gratuită, cel puțin în etapele primare și cele de bază. Educația de bază va fi obligatorie. Educația tehnică și profesională va fi în general disponibilă și educația superioară va fi în mod egal accesibilă tuturor pe baza meritului.” În anumite articole, același termen se referă atât la educația formală cât și la cea non formală . Procesul educativ este unul foarte complex și nu pag. 222

ISBN 978-973-0-34518-6

deinde doar de predarea ce are loc la școală. Există situații și experiențe educative puternice care nu se întâmplă la școală.

Profesorul introduce subiectul celor trei tipuri diferite de educație, bazate pe informațiile de mai sus, concentrându-se pe ideea că ființele umane pot învăța și fără a fi învățate de altcineva.

Elevii urmăresc filmul despre educația informală (EI), și le adreseză întrebarea: Despre ce este acest film? Pentru a începe o conversație privind diferențele dintre IE / NFE / FE. Care sunt diferențele și asemănările proceselor / situațiilor educaționale

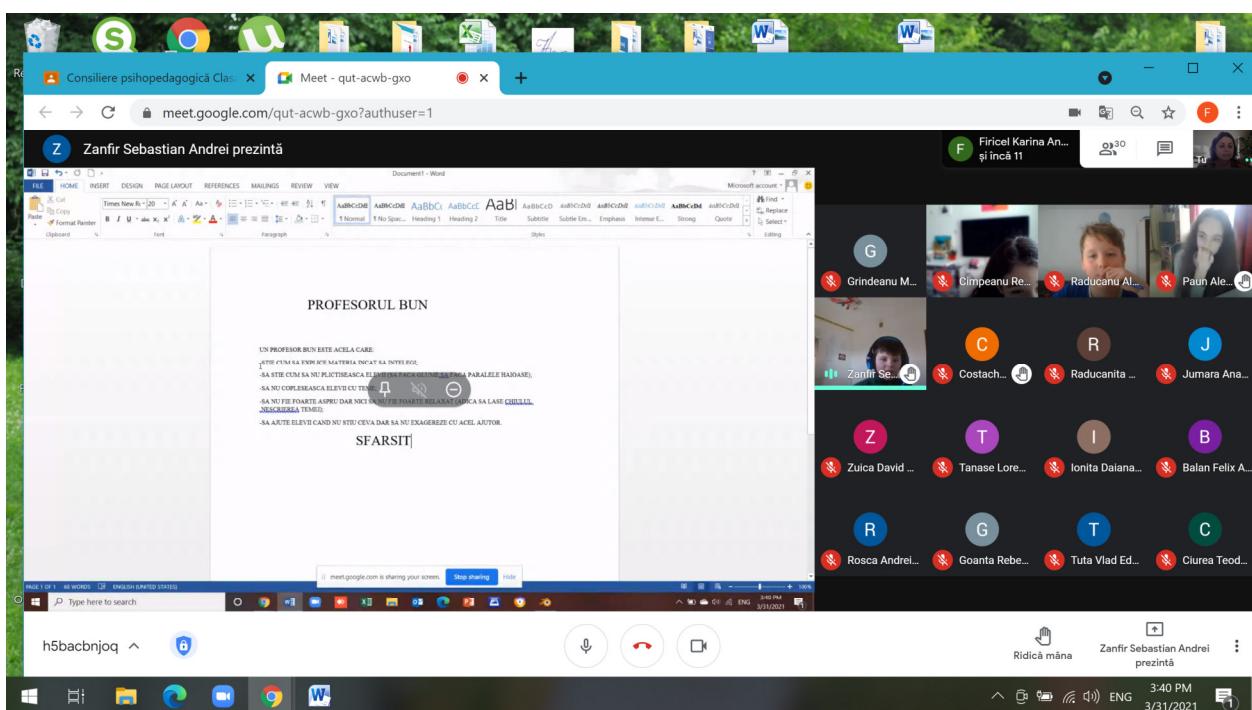
#### 1. Educația informală

<http://othernessproject.eu/atividades/video.html?lang=en&nid=29>

4. Fiecare scrie pe o foaie de hârtie sau într-un document Word 10-15 cuvinte care să reprezinte calități pentru ceea ce înseamnă un bun educator și prezintă colegilor.

#### Evaluare/feedback

- Ce credeți că are cel mai puternic impact asupra voastră în această etapă a vieții: învățatul cu prietenii, învățatul cu membrii familiei, învățatul cu profesorii? De ce?



**CONFERINȚA INTERNATIONALĂ "ȘCOALA ÎN ROMÂNIA ȘI ÎN LUME ÎN TIMPUL  
PANDEMIEI DE COVID19. EXEMPLE DE BUNE PRACTICI/THE EDUCATIONAL  
SYSTEM IN ROMANIA AND ABROAD DURING THE PANDEMIC"**

---

---

2021