



Liceul Tehnologic
„Căpitan Nicolae Pleșoianu”



Erasmus+

Creșterea atractivității procesului de predare – învățare

Exemple de bună practică



Material realizat în cadrul proiectului
Quality in education (Q.e.d.) – improved competences
(2015-1-RO01-KA101-014357)
Proiect finanțat de Uniunea Europeană prin programul Erasmus +

Râmnicu Vâlcea
2016

Creșterea atractivității procesului de predare - învățare

Exemple de bună practică

**Râmnicu Vâlcea
2016**

Creșterea atractivității procesului de predare - învățare
Exemple de bune practică

Liceul Tehnologic „Căpitan Nicolae Pleșoianu”, Râmnicu Vâlcea

Colectiv redacțional:

Bitică Cristiana Nicoleta

Boureci Gheorge Adrian

Ciochină Cristiana Daniela

Toma Mihaela

ISBN 978-973-0-22221-0

Conținutul acestui material nu reprezintă în mod obligatoriu poziția Uniunii Europene sau a Agenției Naționale pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale. Responsabilitatea privind informațiile prezentate aparține în totalitate autorilor.

Cuprins

Erasmus +.....	6
Quality in education (Q.e.d.) - improved competences.....	8
Curs <i>Building emotional relationships to prevent early school leaving</i>	10
Metoda autobiografică (Prof. Necşulescu Adriana).....	12
Jocul didactic (Prof. Apostolescu Adrian).....	14
Curs <i>ICT in education cours</i>	16
Popplet (prof. Boureici Gheorghe Adrian).....	18
Kahoot (prof. Ciochină Cristiana Daniela).....	20
Prezi (prof. Dobra Carmen Mădălina).....	22
Weebly (prof. Nicula Fleorentina Cristina).....	24
Curs <i>Quality EU Project Management</i>	26
Ciclul de viaţă al unui proiect (prof. Bitică Cristiana Nicoleta).....	28
Matricea logică (prof. Toma Mihaela).....	30
Curs <i>Stimulating Creativity and Innovation in the Classroom</i>	32
Învăţarea prin cooperare (prof. Calotă Luminiţa Elena).....	34
Google Drive (prof. Manea Aurelia Cerasela).....	36
Tehnica Acvariului (prof. Matei Alina Mihaela).....	38
Controversa academică structurată (prof. Nica Mădălina Elena).....	40
Curs <i>How to motivate students to finalize compulsory education</i>	42
Organizatorul grafic (prof. Pleşea Adina Cristina).....	44
Jocul în aer liber (prof. Matei Gheorghe Alin).....	46



***„Spune-mi și voi uita,
Arată-mi și poate îmi voi aminti,
Implică-mă și voi învăța”***

(Benjamin Franklin)

Erasmus +

Schimbă vieți. Deschide minți.

Erasmus+ este programul Uniunii Europene în domeniile educației, formării, tineretului și sportului pentru perioada 2014-2020.

Educația, formarea, tineretul și sportul pot avea o contribuție majoră la abordarea schimbărilor socio-economice, principalele provocări cu care Europa se va confrunta până la sfârșitul deceniului, și la punerea în aplicare a agendei de politici europene pentru creștere economică, locuri de muncă, echitate și incluziune socială.

În anul 2016 bugetul României pentru programul Erasmus+ (acțiuni descentralizate) este de 57.728.545 euro.

Acțiunea cheie 1- Mobilitatea persoanelor în scop educațional

Activitățile în domeniile educației, formării și tineretului furnizează persoanelor de toate vârstele mijloacele necesare pentru a participa activ pe piața muncii și în societate în general.

Proiectele din cadrul acestei acțiuni promovează activități de mobilitate transnațională, vizând cursanții (studenți, stagiați, ucenici, tineri și voluntari) și personalul (cadre didactice universitare, profesori, formatori, lucrători de tineret, precum și persoane care lucrează în cadrul organizațiilor active în domeniul educației, formării și tineretului).

Obiectivele programului Erasmus+ pentru acest domeniu au scopul de:

- a sprijini cursanții în dobândirea de rezultate ale învățării (cunoștințe, aptitudini și competențe), pentru a-și îmbunătăți dezvoltarea personală, implicarea lor ca cetățeni responsabili și activi în societate și șansele de angajare pe piața europeană a muncii și în afara acesteia;
- a sprijini dezvoltarea profesională a celor care lucrează în domeniile educației, formării și tineretului, pentru a inova și îmbunătăți calitatea predării, formării și activității în domeniul tineretului în întreaga Europă;
- a consolida în mod considerabil competențele lingvistice ale participanților;
- a crește în rândul participanților gradul de conștientizare și de înțelegere a altor culturi și țări, oferindu-le posibilitatea de a construi rețele de contacte internaționale, de a participa activ în societate și de a dezvolta un sentiment de cetățenie și de identitate europeană;

➤ a crește capacitățile, atractivitatea și dimensiunea internațională a organizațiilor active în domeniile educației, formării și tineretului, astfel încât acestea să fie în măsură să ofere activități și programe care răspund mai bine nevoilor persoanelor, în interiorul și în afara Europei;

➤ a consolida sinergiile și tranzițiile între educația formală, non-formală, formarea profesională, ocuparea forței de muncă și antreprenoriat;

➤ a asigura o mai bună recunoaștere a competențelor dobândite în cursul perioadelor de învățare în străinătate.

Proiecte de mobilitate a personalului din domeniul învățământului școlar

Prin proiecte de mobilitate profesioniștii din domeniul educației școlare beneficiază de formare continuă prin participarea la activități de predare, la cursuri structurate, la alte activități de formare sau la job-shadowing în altă țară:

➤ **misii de predare/formare:** această activitate permite personalului din școlile profesionale să predea la o școală profesională parteneră din străinătate. De asemenea, aceasta permite personalului din întreprinderi să ofere formare în cadrul unei organizații profesionale din străinătate.

➤ **formarea personalului:** această activitate sprijină dezvoltarea profesională a personalului din domeniul educației și formării profesionale, sub forma unui stagiu la locul de muncă („work placement”) sau a unei perioade de observare directă la locul de muncă („job shadowing”) într-o întreprindere sau orice altă organizație de educație și formare profesională.

Erasmus+ sprijină activitățile de mobilitate în scop educațional ale personalului, care:

➤ face parte dintr-o abordare strategică a organizațiilor participante (care vizează modernizarea și internaționalizarea misiunii acestora);

➤ răspunde unor nevoi de dezvoltare a personalului clar identificate și presupune măsuri corespunzătoare de selecție, pregătire și monitorizare;

➤ garantează că rezultatele învățării personalului participant sunt recunoscute în mod corespunzător și asigură diseminarea și utilizarea la scară largă a rezultatelor învățării în cadrul organizației.

Quality in education (Q.e.d.) ***– improved competences***



Program: Erasmus + *Changing lives. Opening minds*

Acțiunea cheie 1: Proiecte de mobilitate pentru personalul din învățământul școlar

Beneficiar: Liceul Tehnologic “Căpitan Nicolae Pleșoianu” Rm. Vâlcea

Nr. ref: 2015-1-RO01-KA101-014357

Perioada: 1.09.2015 - 31.08.2016

Scop: îmbunătățirea competențelor cadrelor didactice de creștere a interesului și implicării elevilor în procesul de predare - învățare în vederea creșterii performanțelor școlare și reducerii absenteismului

Beneficiari direcți: 14 cadre didactice

Valoare totală: 30.260 euro

Proiect finanțat de Uniunea Europeană prin Agenția Națională pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale



<https://www.facebook.com/Quality-in-education-Qed-improved-competences>

Obiective specifice:

✚ Îmbunătățirea competențelor cadrelor didactice de utilizare a metodelor interactive

Curs: ***Stimulating creativity and innovation in the classroom***

2- 7 mai 2016

Sesimbra, Portugalia

Participanți: 4 cadre didactice (Limbă și comunicare, Matematica și științe, Om și societate și Tehnologii)

✚ Îmbunătățirea competențelor cadrelor didactice de utilizare a tehnologiilor moderne în predare

Curs: ***ICT in education course***

29 februarie - 4 martie 2016

Praga, Republica Cehă

Participanți: 4 cadre didactice (Limbă și comunicare, Matematică și științe, Om și societate și Tehnologii)

✚ Îmbunătățirea competențelor cadrelor didactice de utilizare a tehnicilor de motivare, strategiilor de comunicare, managementului situațiilor conflictuale și prevenirii abandonului școlar

Curs: ***Building emotional relationships to prevent early school leaving***

11 - 15 ianuarie 2016

Roma, Italia

Curs: ***How motivate students to finalize their compulsory education. Innovative teaching and learning methods for reducing early school leaving in a lifelong learning society***

12 - 18 iunie 2016

Assen, Olanda

Participanți: 4 cadre didactice - diriginți

✚ Îmbunătățirea competențelor cadrelor didactice de scriere și implementare de proiecte de colaborare internațională

Curs: ***Quality EU project management***

15 - 23 aprilie 2016

Caldas de Rainha, Portugalia

Participanți: 2 cadre didactice membre în Comisia pentru programe și proiecte europene

Building emotional relationships to prevent early school leaving

Roma, Italia

11 - 15 ianuarie 2016

Furnizor: ERIFO (Ente per la Ricerca e Formazione)



Participanți:

prof. Apostolescu Adrian

prof. Necșulescu Adriana

Obiective:

✚ Dobândirea de cunoștințe privind abordarea abandonului școlar în diferite țări europene

✚ Dobândirea de cunoștințe și abilități practice de a utiliza metode inovative care urmăresc o mai bună cunoaștere și o abordare adecvată a disconfortului emoțional al elevilor

✚ Dobândirea de cunoștințe și abilități practice de a utiliza metode și practici de a motiva elevii aflați în risc de abandon școlar

✚ Schimbul de experiențe și bune practici în vederea prevenirii abandonului școlar, prin analiza unor proiecte de succes

✚ Împărtășirea de experiențe și de puncte de vedere prin intermediul schimbului intercultural, bazat pe abordarea rezolvării de probleme

Module:

Identificarea elevilor și a factorilor de risc privind abandonul școlar

Creativitate și conducere în situații de risc școlar

Inovație pentru predare creativă

Strategii de învățare prin jocuri didactice



Ce am învățat:

Metoda autobiografică se bazează pe reconstituirea istoriei subiectului în vederea desprinderii acelor situații care au un efect de maximă importanță asupra devenirii și stării lui actuale.



Jocul didactic îmbină funcții și sarcini de învățare cu forma plăcută și atractivă a jocului, cultivând interesul pentru studiu.



Metoda *flipped classroom* (Clasa inversată) este o strategie de instruire și un tip de învățare mixtă, care inversează mediul tradițional de învățare prin furnizarea de conținut de instruire, de multe ori on - line, în afara sălii de clasă.



Metoda autobiografică

Complexitatea cerințelor sociale față de școală impun cadrului didactic, ca rolul său, centrat pe transmiterea de informații să se completeze cu cel de investigator, cercetător al fenomenelor psiho-educative, condiție a optimizării rezultatelor din învățământ și a competenței profesionale.

Metoda autobiografică vizează strângerea cât mai multor informații despre principalele evenimente parcurse de o persoană în existența sa, despre relațiile și semnificația acestora în vederea cunoașterii istoriei personale a fiecărui individ și a înțelegerii comportamentului actual.

Principalele obiective ale acestei metode sunt:

- ✚ să creeze empatie (înțelegere reciprocă) între profesor și elev;
- ✚ să îl ajute pe elev să realizeze un plan de viață bazat pe experiența dobândită;
- ✚ să promoveze încrederea și stima de sine în vederea prevenirii abandonului școlar.



Abordarea metodei autobiografice în cadrul orelor de dirigenție poate porni de la o poveste sub formă de film documentar ce are ca protagoniști persoane care au întrerupt școala la un moment dat, dar cărora li s-a acordat a doua șansă și au reușit să-și completeze educația cu succes.

Cauzele unei astfel de situații pot fi diverse, evenimente neașteptate, încărcate emoțional, frustrante sau stresante: divorțul părinților, moartea unuia dintre părinți, boli, accidente, schimbări de domiciliu, împrejurarea de a fi copil unic sau de a trăi într-o familie cu mai mulți copii, încadrarea într-un Centru de plasament etc. Astfel de evenimente lasă urme asupra personalității elevului.

Pentru implementa metoda, am invitat un fost elev care, la un moment dat abandonase școala din cauza evenimentelor nefericite din viața sa (moartea tatălui, plecarea mamei în străinătate, lipsurile financiare etc.)

La acel moment i s-a părut mai simplu să renunțe la școală și să fugă de responsabilități. Considera că poți câștiga cu ușurință bani, așa cum auzisese el de la câte unii, numai că... pentru a fi angajat, era întrebat ce studii are și ce știe să

facă. Astfel, după un an s-a reîntors pe băncile școlii și a reușit să finalizeze studiile liceale.

„Povestea” i-a emoționat profund pe elevii participanți. S-au purtat discuții interesante, aproape fiecare elev a avut de povestit o experiență, un lucru pe care ceilalți nu-l știau despre el, despre greutățile din viața lor sau despre lucrurile frumoase din viața lor.



Așa cum am arătat chiar de la început, un profesor, prin intermediul acestei metode poate fi mai apropiat de elevii săi și mai puțin didactic, mai ales în cadrul orelor de dirigenție, ceea ce poate să-i determine pe elevi să-și schimbe părerea despre școală și să se autoeduce. Tocmai de aceea, este necesar să ținem cont de următoarele aspecte în dezvoltarea personalității elevilor:

Cognitive	Emoționale	Relaționale
•dezvoltarea memoriei •dezvoltare limbaj și atenție	•creșterea încrederii în sine •creșterea stimei de sine	•respectul pentru ceilalți

În concluzie, această metodă prezintă avantaje deosebite și poate fi utilizată cu succes:

- ✚ Descoperirea experiențelor
- ✚ Noi înțelesuri
- ✚ Identitate îmbogățită
- ✚ Clarificarea planurilor de viață
- ✚ Îmbunătățirea dorinței de a învăța

prof. Necșulescu Adriana

Jocul didactic

Jocul didactic prezintă ca notă definitorie îmbinarea armonioasă a elementului instructiv cu elementul distractiv, asigurând o unitate deplină între sarcina didactică și acțiunea de joc. Prin jocul didactic se precizează, se consolidează, se sintetizează, se evaluează și se îmbogățesc cunoștințele elevilor, acestea fiind valorificate în contexte noi, inedite.

Metoda jocului didactic poate fi utilizată cu succes în vederea atingerii unor obiective fundamentale, în diverse tipuri de activități didactice și în orice



moment al lecției: de captarea atenției, de predare, de asimilare, de consolidare și fixare, de recapitulare, de evaluare. În alegerea tipului de joc didactic trebuie să se țină cont de: scopul urmărit și de obiectivele operaționale propuse, de condițiile specifice de lucru, de sarcinile de rezolvat.

Scopul jocului se formulează pe baza obiectivelor de referință din programa activităților instructiv-educative și reprezintă o finalitate generală spre care tinde jocul respectiv.

Sarcina didactică indică ce anume trebuie să realizeze efectiv elevii pe parcursul jocului pentru a realiza scopul propus, pe baza unor reguli care concretizează sarcina didactică și realizează legătura dintre aceasta și acțiunea jocului.

Jocul didactic apare sub trei aspecte:

- ✚ ca formă de organizare specifică activității de învățare cu toată clasa de elevi, cu grupuri mici sau individual.
- ✚ ca parte a unei activități de învățare, în special în partea aplicativă, de verificare sau evaluare.
- ✚ ca procedeu în activitățile de învățare cu caracter de predare sau consolidare.

Ca să poată realiza efectele multiple ale jocului didactic, profesorul trebuie:

- ✚ să aleagă jocurile didactice potrivit obiectivelor urmărite, particularităților clasei, disciplinei
- ✚ să imprime un ritm al jocului
- ✚ să mențină atmosfera de joc

- ✚ să evite momentele de monotonie
- ✚ să stimuleze inițiativa elevilor
- ✚ să urmărească comportamentul elevilor
- ✚ să formuleze concluzii, aprecieri asupra felului în care s-a desfășurat jocul, asupra comportamentului elevilor
- ✚ să facă recomandări, evaluare individuală sau generală, dacă jocul didactic se desfășoară sub formă de concurs
- ✚ elevii să fie întotdeauna răsplătiți

În concluzie, din punct de vedere educativ, trebuie să fie asigurată o justă proporționare a jocului cu munca, elementul distractiv cu efortul fizic și intelectual. Deși jocul este o activitate fundamentală, totuși ea se îmbină cu anumite forme de muncă intelectuală. Îmbinarea judicioasă a elementelor de joc cu cele de învățare constituie un mijloc important de educare a elevului în școală.

Exemplu de aplicare, la o oră de dirigenție:

„ Judecătorul”

Scopul jocului: familiarizarea cu drepturile și îndatoririle elevului

Sarcina jocului: imaginarea rezolvării unor cazuri de încălcare a drepturilor elevilor sau de nerespectare a îndatoririlor de către aceștia.

Regula jocului: clasa este împărțită în două echipe. În doi săculeți se află mai multe bilețele cu teme propuse pentru proces. Fiecare echipă desemnează un reprezentant care va extrage un bilețel. În fiecare echipă se aleg rolurile: judecător, avocat, procuror, inculpat, jurați, martori etc.



Teme ce pot fi propuse:

- ✚ Părinții își obligă copiii să cerșească
- ✚ Elevul nu-și face temele

prof. Apostolescu Adrian

ICT in education course
29.02.2016 - 04.03.2016
Praga, Republica Cehă
Furnizor: ITC (International Training Centre)

Participanți:

prof. Boureci Gheorghe Adrian
prof. Ciochină Cristiana Daniela
prof. Dobra Carmen Mădălina
prof. Nicula Florentina Cristina



Obiective:

- ✚ oferirea de informații generale despre TIC
- ✚ definirea utilizării TIC în educație (idei practice pentru includerea tehnologiilor modern în cadrul lecțiilor)
- ✚ familiarizarea cadrelor didactice cu tendințe moderne în domeniul Internetului și modalități de aplicare a acestora la clasă
- ✚ semnalarea unor dezavantaje TIC în educație și viața reală și posibilități de evitarea a acestora
- ✚ oferirea de resurse și instrumente pentru crearea de conținut de e-learning
- ✚ introducerea de modalități de motivare și gândire critică
- ✚ explicarea modalităților de comunicare eficientă în procesul de învățare utilizând TIC
- ✚ crearea unui spațiu pentru schimbul de bune practici între profesori din diferite țări.



Module:

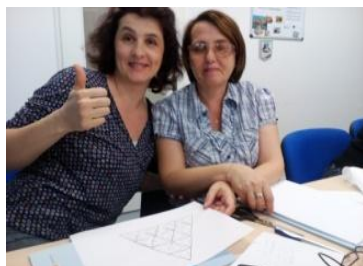
Tendențe moderne în utilizarea TIC în educație

Metodologii de folosire a instrumentelor TIC la clasă

Plagiat

Aspecte legate de siguranță (sănătate, hărțuire cibernetică)

Utilizarea tablei interactive (smartboard)



Utilizarea dispozitivelor mobile pentru susținerea învățării

Căutarea de resurse didactice

Prezentări eficiente

Crearea de postere

Utilizarea instrumentelor TIC pentru diferite materii



Ce am învățat:

✚ În cadrul fiecărui modul au fost prezentate aspecte referitoare la utilizarea e-learning, atât într-o clasă organizată în mod tradițional, cât și în cadrul laboratoarelor de informatică.

✚ Pornind de la cunoștințe teoretice, prin exersare pot fi create abilitățile necesare pentru a utiliza în mod eficient propriile sisteme de e-learning, în funcție de specificul fiecărei clase.

✚ Sondajele relevă faptul că elevii preferă discuțiile în grup.

✚ Care pot fi implicațiile plagiatului și cele ale hărțuirii pe internet.



Aplicații utilizate:

QuiverVision.com - augmented reality
Getkahoot.com/kahot.it - platformă de învățare bazată pe joc

Formulator Tarsia - activități de tip puzzle și domino

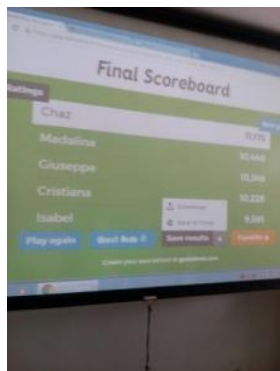
Geogebra - Word-ului

Plickers.com - folosit pentru evaluări

Prezi.com - realizarea unor prezentări on-line

Magisto.com - realizarea unor filmulețe

Weebly.com - realizarea gratuită a unui website



Popplet

Popplet este o aplicație care permite grafic structurarea și organizarea ideilor, funcționând ca o hartă de brainstorming. Popplet este un instrument unic, deoarece oferă un singur loc pentru a stoca documente, imagini și alte resurse utilizate în crearea de idei noi.



Utilizatorul alege elementele care se leagă împreună și astfel nu se uită și nu se pierde relevanța unei idei. Popplet oferă mai multă organizare, resurse și opțiuni, decât dacă s-ar nota totul pe foi, sau pe simple schițe.

Aplicându-se în mod individual sau în colectiv această aplicație poate genera idei la nivelul clasei pornind de la una singură și astfel fără a fi criticat cineva pentru propria idee, aceasta poate fi transmisă pentru rezolvarea sarcinii de lucru.

Posibilitatea de a utiliza idei, imagini, filmulețe, concepte, prezintă un mare avantaj- dezvoltarea nesfârșită a concepțiilor despre lume și viață.

Utilizatorii pot structura vizual ideile folosind resursele online, note și alte tipuri de conținut. Astfel se face mult mai ușor lucrul cu alte persoane pentru a genera idei noi care pot fi împărțite cu alții.

Etape:

- ✚ Se alege tema și se anunță sarcina de lucru.
- ✚ Elevii își exprimă rapid ideile - chiar trăznite, neobișnuite, absurde, fanteziste, așa cum vin ele în minte legate de rezolvarea unei situații-problemă conturate.

- ✚ Se reiau pe rând ideile emise, iar grupul găsește criteriile de organizare a lor.

- ✚ Grupul se împarte în subgrupuri pentru dezbateri.

- ✚ Se selectează ideile originale sau cele mai aproape de soluții fezabile pentru problema pusă în discuție.



În final, rezultatele de pe Popplet pot fi partajate prin e-mail, Facebook sau Twitter sau ca un link generat de site.

Creare unui Popplet

✚ Completarea câmpurilor pentru crearea contului: nume, prenume, adresa de email, parola

✚ Click apoi pe *Next*

✚ În fereastra următoare alegem varianta gratuită (cu 5 scheme)

✚ Click pe *Sign me up*

✚ În noua fereastră dăm click pe butonul *Make new popplet*.

✚ Introducem numele popplet-ului, apoi alegem culoarea

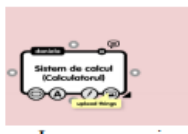
✚ Putem alege caracteristicile schemei:



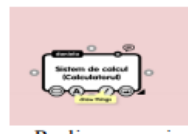
Dimensiune font și aliniere



Culoare



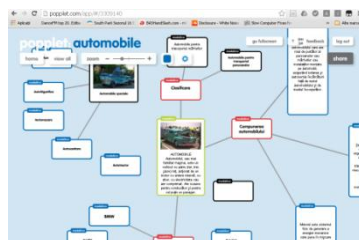
Inserarea unei imagini, film, etc



Realizarea unui desen, de o anumită culoare.

✚ Pentru mai multe opțiuni se merge pe butonul de setări și se alege caracteristica dorită: salvare, organizare, vizualizare, export în diferite formate (pdf, jpg, png) etc.

Am folosit acest instrument la clasă și elevii au creat un popplet interesant cu titlul **Automobile**. Folosit ca mind map, Popplet i-a ajutat pe elevi să gândească și să învețe vizual. Elevii au putut capta fapte, gânduri și imagini și să învețe să creeze relații între ele.



Astfel, elevii au înțeles provocările și oportunitățile pe care le oferă internetul, dobândind competențe de care vor avea nevoie în viață și în carieră.

prof. Boureci Gheorghe Adrian

Kahoot

(Învățarea prin joc și tehnologie educațională)

Trăim într-o lume în care educația constituie o necesitate care trebuie promovată ca modalitate de a clădi punți culturale între comunitățile diferite ale Europei. În calitate de educatori, suntem interesați să avem schimburi culturale permanente cu alți profesori din Europa, să cunoaștem alte sisteme de învățământ, să ne familiarizăm cu diverse metode și tehnici noi de învățare pe care să le adaptăm la propriile nevoi educaționale.

Pregătirea se traduce de cele mai multe ori în capacitatea de diversificare a metodelor folosite, iar din această perspectivă cursurile Erasmus+ de predare și formare ale personalului didactic sunt extrem de valoroase în ceea ce privește schimbul de idei, dialogul, relațiile de colaborare, perfecționarea competențelor lingvistice, dezvoltarea culturală, noile metode și tehnici de predare, cu efecte directe, benefice asupra elevilor noștri și implicit asupra școlii și comunității în care trăim.



Cursul "ICT in education course" mi-a pus la dispoziție o gamă variată de metode și de materiale didactice, mi-a oferit noi piste de exploatare a resurselor online și mi-a deschis noi oportunități.

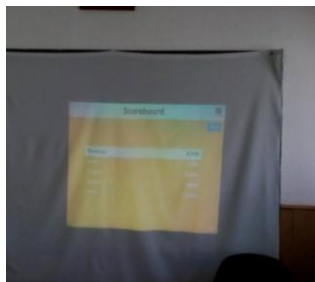
Dintre acestea mă voi opri asupra utilizării Kahoot!



Kahoot! este o platformă gratuită de învățare bazată pe joc și tehnologie educațională. Lansat în august 2013 în Norvegia, este acum folosită de peste 50 milioane de oameni din 180 de țări.

A fost proiectat pentru a fi accesibil la clasă și alte medii de învățământ din întreaga lume. Jocurile de învățare Kahoot! pot fi create de oricine, pe orice subiect și pentru elevi de toate vârstele. A câștigat rapid popularitate datorită faptului că se poate accesa folosind orice dispozitiv, calculator sau laptop care dispune de un browser web.

În activitatea didactică se poate stimula imaginația elevilor prin realizarea unui test cu variante de răspuns pe care să îl încărcați pe Kahoot.it și apoi elevii îl pot juca de pe propriile telefoane în clasă, o modalitate prin care le permiteți elevilor să utilizeze telefonul în timpul orei, dar utilizarea va fi în scop educativ. Cu o perspectivă nouă și revigorantă asupra oricărei materii, metoda de evaluare formală este eliminată, invitând elevii la conversație liberă, reținând mai ușor informația.



Kahoot! asigură implicare 100%, transformând clasa într-un cadru similar cu un joc televizat, combinând factorul jucătorilor multipli, formatul ușor de înțeles și tehnologia mobilă, creând în același timp o experiență socială încântătoare, care elimină orice altă distracție.

Am aplicat această metodă la clasă și am constatat că elevii au fost foarte încântați. Le-am aplicat teste realizate de mine pentru lecții de fizică, dar și teste interdisciplinare. Folosind și teste existente pe platformă, elevii au avut posibilitatea de a-și verifica și cunoștințele de limba engleză pentru înțelegerea textului, respectiv a cerințelor.



Concluzia mea personală: Activitățile de formare contribuie la sporirea încrederii că școala și programele europene oferă șanse reale de reușită profesorilor de a găsi resurse educaționale diverse pentru creșterea motivației elevilor de a studia, precum și a interesului comunității față de preocupările cadrelor didactice pentru largirea orizontului lor profesional și a necesității ca sistemul educațional să fie susținut în continuare. În plus, comunicarea cu partenerii internaționali oferă posibilitatea introducerii dimensiunii europene la orele de curs, cunoașterea unor metode și practici europene în domeniul educației, precum și dezvoltarea de noi parteneriate Erasmus+.

prof. Ciochină Cristiana Daniela

Prezi

Integrarea TIC în procesul de educație asigură accesul rapid și necenzurat la informație, prin utilizarea softurilor educaționale și prin intermediul mediului web.

Prezi este o aplicație web prin intermediul căreia putem concepe prezentări mult mai atractive și mai convingătoare decât cele realizate tradițional în Microsoft Power Point.

Ceea ce face diferența este atât grafica prietenoasă, cât și posibilitatea de a evidenția relațiile dintre componentele prezentării, fără a le „rupe” în slide-uri, așa cum se întâmplă în prezentările clasice.

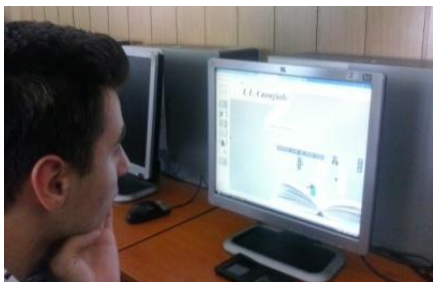


Timpul și imaginația sunt singurele resurse care trebuie investite în Prezi pentru a crea prezentări reușite. Accentul cade pe imaginație, căci în scurt timp, după o prezentare-două, se pot învăța toate caracteristicile tehnice ale platformei.

Prezentarea poate fi realizată și accesată online - oricând și oriunde avem nevoie de ea (avem la dispoziție un spațiu de 100 Mb, pentru contul standard, sau 500 Mb, pentru contul Edu) pe **www.prezi.com**, sau poate fi descărcată în calculatorul personal, în cazul în care nu avem acces la internet în momentul susținerii. O altă modalitate prin care putem realiza o „prezi” este editorul offline Prezi Desktop, care nu ne mai impune restricții în ceea ce privește spațiul de stocare.

Cum procedăm:

✚ Scriem ideile principale pe suprafața de lucru (*dublu clic pe zona în care dorim să adăugăm text*).



✚ Dăm zoom în dreptul fiecăreia și adăugăm detalii, imagini, clipuri video sau chiar fișiere pdf (*cu opțiunea Insert din Bubble Menu*).

✚ Grupăm obiectele create anterior (*opțiunea Frame*).

✚ Specificăm ordinea în care dorim să prezentăm elementele (storyline-ul) din zona de lucru (*opțiunea Path*).

În cazul în care nu avem o structură a prezentării, adăugăm în zona de lucru toate informațiile de care dispunem, imaginile, clipurile video și pdf-urile pe care dorim să le includem și să le ordonăm.

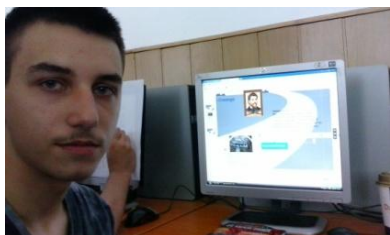
Bubble Menu



Modificarea elementelor (text, imagini, video, frame, pdf) se face prin Transformation Zebra: centru – mutare, inner ring – mărire/micșorare, outer ring – rotire.



Transformation Zebra



Pe parcursul prezentării este posibilă evidențierea oricărui element, pe care nu l-am inclus în storyline sau la care dorim să ne întoarcem printr-un simplu clic pe el, cu scroll sau cu zoom, după care ne întoarcem la ordinea prestabilită cu butonul *Next*. La sfârșit se vizualizează prezentarea folosind *Present*.

Prezi este o provocare atât pentru elev cât și pentru profesor.

În cadrul lecțiilor de Limba și literatura română am folosit la clasă această aplicație, iar elevii au fost încântați, reușind să realizeze prezentări deosebite despre marii scriitori români.



prof. Dobra Carmen Mădălina

Weebly

Weebly este o platformă pentru crearea site-urilor care sunt apoi găzduite gratuit. Cu ajutorul editorului special creat îți poți realiza un site personal, școlar sau business, un magazin online sau un blog, majoritatea elementelor fiind gratuite.

Creatorul de site îți pune la dispoziție funcția simplă *drag&drop* cu ajutorul căreia poți pune rapid în pagină elementele dorite. Ai la dispoziție multe teme profesionale și foarte multe caracteristici multimedia. Site-ul tău va fi perfect funcțional și poate fi publicat atât gratuit pe platforma Weebly, cât și contra cost dacă deții deja un domeniu.



Etape:



✚ Folosind un browser de internet, intrăm pe site-ul <http://www.weebly.com/> și ne creăm un cont.

✚ După ce ne-am autentificat, este necesar să introducem un nume pentru noul site pe care vrem să îl creăm cu Weebly.com și tipul site-ului. Apăsăm apoi butonul *Continue*.

✚ Pentru a continua crearea site-ului, este necesar să alegem un subdomeniu gratuit pe weebly. Alegem un nume și apoi apăsăm butonul *Continue*.

✚ Acum putem începe personalizarea site-ului. Alegem meniul *Design* și unul dintre șabloanele gratuite care sunt afișate în listă.

✚ Pentru a modifica pagina *Home*, de exemplu, alegem meniul *Pages* și apoi o

denumim Acasă sau cum vom considera. Alegem unul dintre șabloanele pentru așezarea paginii. Dacă vrem să adăugăm o pagină nouă, apăsăm butonul *Add page*.

✚ Nouă pagină urmează să fie creată. Alegem un nume pentru ea, un șablon sau apăsăm butonul *Edit page* pentru a modifica această pagină nouă. După ce am modificat datele, apăsăm butonul *Save Settings* pentru a salva noua pagină.

✚ Pentru a adăuga elemente noi în pagina dorită, alegem meniul *Elements* și apoi, de exemplu, *Picture* pentru a adăuga o poză nouă paginii noastre. Folosim

funcția *Drag&drop* pentru a trage elementul dorit în pagina site-ului nostru Weebly.com.

✚ Apăsăm butonul *Upload a photo from computer* pentru a alege poza pe care vrem să o afișăm pe site.

✚ În cazul în care vrem să adăugăm elemente multimedia pe noul site Weebly.com, alegem meniul *Multimedia* și apoi una dintre opțiunile galerie foto, fișier video, fișier audio etc. Se utilizează tot funcția *drag&drop* ca la pasul precedent și *Upload from computer*.

✚ Pentru a adăuga elemente de siguranță (parolă), un mesaj în josul paginilor (footer message) sau altele (setări pentru magazine online, setări de optimizare etc) este necesar să alegem meniul *Settings*. Acolo putem modifica elementele dorite și/sau necesare. După ce am făcut toate modificările, apăsăm butonul *Save* pentru a le salva.

✚ Site-ul a fost publicat. Accesăm linkul afișat pentru a vedea site-ul gratuit creat cu Weebly.com.

Astfel reușim să creăm cu succes un site gratuit cu Weebly.com. Putem modifica site-ul după preferințe și putem actualiza conținutul zilnic. Weebly.com ne oferă o paletă largă de șabloane pentru site-uri, magazine online, site-uri business, bloguri și multe altele.

Concret am folosit Weebly pentru realizarea unui site despre activitățile extrașcolare desfășurate în cadrul săptămânii ***Scoala altfel***.

Astfel se pot vizualiza imagini și filmulețe din timpul activităților derulate, cu scopul de a oferi o nouă perspectivă asupra modalităților de petrecere a timpului liber al elevilor.



prof. Nicula Florentina Cristina

Quality EU Project Management – Erasmus+
15 - 23.04.2016
Caldas da Rainha, Portugalia
Furnizor: Edu2Grow

Participanți:

prof. Bitică Cristiana Nicoleta
prof. Toma Mihaela



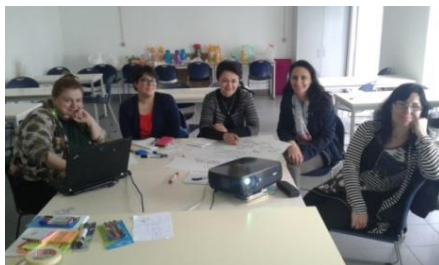
Obiective:

- ✚ Dezvoltarea competențelor de planificare, implementare și evaluare a proiectelor europene
- ✚ Utilizarea indicațiilor de managementului al ciclului de proiect și a Abordării Cadrului Logic
- ✚ Schimbul de bune practice și transferul de cunoștințe practice în domeniul managementului de proiect



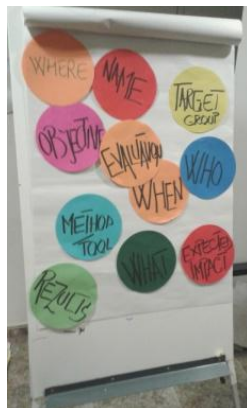
- ✚ Utilizarea instrumentelor specifice: check-list, chestionarul de nevoi, tehnici de diseminare
- ✚ Discutarea ideilor de proiect adaptate contextului fiecărei instituții
- ✚ Dezvoltarea abilităților participanților de cooperare internațională și de îmbunătățirea strategiilor de comunicare la nivel instituțional

✚ Promovarea cooperării europene în domeniul educației în cadrul programului Erasmus+



Module:

Cultură și interculturalitate
Participare și facilitare
Managementul ciclului de proiect
Abordarea cadrului logic
Monitorizare, evaluare și audit



Ce am aflat:

- ✚ Particularitățile lucrului într-un mediu intercultural
- ✚ Tipuri de comunicare; comunicare instituțională - viziune, misiune, logo
- ✚ Lucrul cu factorii de decizie
- ✚ Parteneri: căutare de parteneri, așteptări, comunicare
- ✚ Ciclul unui proiect - etape și elemente specifice
- ✚ Abordarea cadrului logic: copacul problemelor-copacul soluțiilor
- ✚ Diseminare, valorizare, vizibilitate, exploatare
- ✚ Monitorizare, evaluare, audit



Ciclul de viață al unui proiect

Ciclul de viață al unui proiect este reprezentat de succesiunea a patru faze prin care proiectul evoluează, fiecare dintre ele conținând un set de activități ce urmează a fi realizate în cadrul proiectului.

Faza de inițiere are rolul de a determina dacă proiectul este fezabil, există resursele necesare, există interesul (cererea) pentru rezultatele acestui proiect.

Activități:

- ✚ Se identifică și analizează problema căreia proiectul își propune să se adreseze.
- ✚ Se determină dacă proiectul este necesar atât grupului țintă cât și organizației.
- ✚ Se stabilește scopul și obiectivele proiectului.
- ✚ Se definește abordarea organizațională a proiectului, în funcție de strategia organizației, de experiența și aria de expertiză a organizației, de nevoile și prioritățile grupului țintă, de resursele existente și cele posibil de a fi atrase.
- ✚ Se obține acordul forului de decizie al instituției pentru realizarea unei propuneri de proiect care are aceste elemente (scop, obiective și o anumită abordare).

Faza de planificare este cea în care proiectul este scris, în care se hotărăște cine ce face, cu ce resurse, care vor fi activitățile și sarcinile din cadrul proiectului, cum se va implementa, cum se vor gestiona riscurile.

Activități:

- ✚ Programează etapele de execuție și activitățile proiectului, inclusiv planul de evaluare a proiectului, care va fi inclus în propunerea de proiect și realizat în etapa de implementare.
- ✚ Planifică echipa de proiect, ținând cont de abilitățile și cunoștințele necesare realizării activităților și atingerii obiectivelor.
- ✚ Stabilește parteneriatele necesare implementării proiectului.
- ✚ Programează alocarea resurselor – umane, materiale, informaționale de timp și financiare.
- ✚ Realizează propunerea de proiect, ce conține toate specificațiile definitive ale proiectului, inclusiv din punctul de vedere al costurilor acestuia.
- ✚ Înaintează propunerea de proiect spre aprobarea forului de decizie al instituției și apoi finanțatorului ales.



Faza de implementare corespunde “realizării” efective a proiectului, atingerii obiectivelor propuse și obținerii rezultatelor dorite (în măsura în care acest lucru este posibil).



Activități:

- + Se încheie toate contractele necesare implementării proiectului – contractul de finanțare, contractele de parteneriat, uneori chiar contractele de muncă/prestări servicii ale echipei proiectului.
- + Se formează echipa de lucru și se alocă sarcinile.
- + Sunt pregătite activitățile, inclusiv din punctul de vedere al familiarizării echipei cu proiectul și specificațiile lui, actualizarea și armonizarea informațiilor din planificare cu cele din momentul implementării.
- + Se realizează instruirea la locul de muncă.
- + Se implementează activitățile, cu supervizare.
- + Implementarea proiectului este monitorizată, inclusiv prin ținerea unui jurnal al proiectului.
- + Are loc evaluarea periodică și reconsiderarea felului în care se implementează activitățile proiectului prin prisma îndeplinirii funcțiilor managerial.
- + Sunt identificate procedurile învechite și orice alte modificări care trebuie făcute pentru a implementa proiectul mai eficient și mai eficace.
- + Sunt realizate rapoarte periodice și pe faze de implementare, inclusiv rapoarte financiare, atât pentru uz intern, cât și pentru finanțatori.

Faza de finalizare analizează dacă proiectul și-a atins obiectivele și s-a încadrat în bugetul și timpul alocat.

Activități:

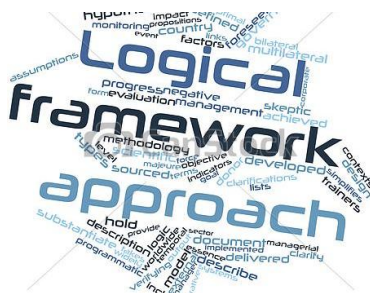
- + Se finalizează toate angajamentele și contractele legate de proiect.
- + Are loc evaluarea finală.
- + Se apreciază utilitatea continuării proiectului și în ce mod.
- + Se realizează rapoartele finale pentru organizație și finanțatori.
- + Sunt recompensați cei implicați, pentru a marca activitatea pe care au desfășurat-o în timpul proiectului.



prof. Bitică Cristiana Nicoleta

Matricea logică (Abordarea în Cadrul Logic)

Abordarea în Cadrul Logic (Logical Framework Approach - LFA) reprezintă un set de instrumente utilizate în design-ul și managementul proiectelor. Acest tip de abordare implică un proces de analiză și un format tipizat de prezentare a rezultatelor și activităților, permițând stabilirea, într-un mod sistematic și logic, a obiectivelor proiectului și a relațiilor cauzale dintre acestea. Rezultatul principal al LFA este *matricea logică*.



Primul pas în faza de planificare a proiectelor îl reprezintă elaborarea matricii cadrului logic. Aceasta este rezultatul procesului de analiză logică și include prezentarea sumară și sintetică a componentelor cheie ale proiectului. Matricea are patru linii și patru coloane, conform schiței de mai jos.

Prima coloană: Logica intervenției

Prima coloană conține definirea obiectivelor la cele patru niveluri logice și prezintă succint strategia aleasă pentru implementarea proiectului.

Obiectivul extins descrie scopurile largi, pe termen lung, sectoriale sau naționale la atingerea cărora proiectul este menit să își aducă o contribuție.

Obiectivul extins, denumit și obiectiv de dezvoltare sau obiectiv general, descrie situația dorită, stadiul în care dorim să ajungă problema în urma derulării proiectului.

Obiectivul imediat descrie beneficiile pe care grupul țintă le va obține prin utilizarea serviciilor oferite de către proiect. Obiectivul imediat prezintă un set de rezultate scontate ce trebuie obținute prin implementarea proiectului și impactul pozitiv asupra beneficiarilor.

Pentru fiecare obiectiv imediat, **rezultatele așteptate** (output-uri) descriu serviciile pe care proiectul le va furniza grupului țintă. Legătura rezultat - scop este cheia logicii proiectului.

Activitățile sunt mijloacele de atingere a obiectivelor proiectului. Arată ce veți face în decursul implementării, pentru obținerea rezultatelor scontate. Activitățile au responsabili specificați, au resurse definite (personal, echipamente, timp) și sunt bine definite în timp (au o durată bine definită și sunt în relație cu celelalte activități).

	Logica intervenției	Indicatori de Verificare ai Obiectivelor	Surse de Verificare	Supoziții
Obiective Generale				
Scopul Proiectului				
Rezultate				
Activități		Mijloace	Cost	
				Pre-condiții

A doua coloană - indicatorii verificabili obiectiv

Indicatorii verificabili obiectiv sunt un set de criterii care indică în termeni concreți realizarea obiectivelor propuse. Se stabilesc acei indicatori cuantificabili, calitativi și / sau cantitativi care sunt cei mai reprezentativi pentru ce se dorește să se obțină prin proiect.

A treia coloană: Mijloacele și sursele de verificare a indicatorilor

Mijloacele de verificare asigură faptul că indicatorii sunt realiști, pot fi măsurați și verificați obiectiv și facilitează procesul de monitorizare și evaluare, stabilind clar cum vor fi verificate criteriile de succes ale proiectului. Fiecărui indicator trebuie să-i fie asociată o sursă de verificare.

A patra coloană: Supoziții (Riscuri și ipoteze)

Ultima coloană include descrierea sumară a acelor situații, evenimente, relații care pot ajuta / împiedica atingerea obiectivelor și definesc mediul în care este implementat proiectul. Include acei factori pe care proiectul nu poate sau nu intenționează să-i controleze. Proiectul nu se adresează acestor factori, dar trebuie să-i monitorizeze. Există două posibilități de definire: aspectele care pot influența pozitiv proiectul sunt formulate ca ipoteze, în timp ce aspectele negative pot fi formulate ca riscuri.

Probabilitatea și semnificația condițiilor externe trebuie estimate pentru a stabili nivelul de risc al proiectului. Anumite condiții externe sunt critice, altele au o influență neglijabilă. Este important să se aleagă acele ipoteze care se referă la condițiile cele mai semnificative și cu probabilitate mare de apariție.

prof. Toma Mihaela

Stimulating creativity and innovation in the classroom

Sesimbra, Portugalia

2 - 7 mai 2016

Furnizor: CREF (Centro de Recursos Educativos e Formação)

Participanți:

prof. Nica Mădălina Elena
prof. Manea Cerasela Aurelia
prof. Matei Alina Mihaela
prof. Calotă Luminița Elena



Obiective:

✚ Creșterea stimei de sine a elevilor prin încurajarea gândirii critice și imaginației

✚ Creșterea motivației pentru îndeplinirea sarcinii de lucru

✚ Dezvoltarea implicării active a elevilor în timpul orelor

✚ Încurajarea independenței elevilor în procesul de învățare

✚ Îmbunătățirea abilităților de lucru în echipă

✚ Schimbul de bune practici în domeniul învățării prin colaborare

✚ Principiul învățării pe tot parcursul vieții

✚ Dezvoltarea de abilități de gândire laterală



✚ Modalități de celebrare a diversității de opinie și de valorificarea a tuturor contribuțiilor

✚ Utilizarea platformei Moodle

✚ Introducere în utilizarea tablelor interactive, Pen drive și Google docs

✚ Dezvoltarea mesajelor media folosind The Cloud și cărțile digitale

Module:

Competența interculturală.

Dimensiunile culturale ale globalizării

Fotografia ca instrument în activitățile de predare și învățare

Managementul diversității culturale în educație.

Computerul ca instrument în activitățile de predare și învățare

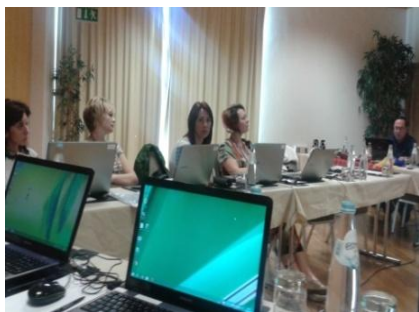


Ce am aflat:



Modulele deruate în cadrul cursului au urmărit îmbunătățirea competențelor de utilizarea a metodelor interactive, dar și pregătirea cursanților în vederea interacționării cu alte culturi.

Pornind de la studierea asemănarilor și diferențelor dintre popoare, cu ajutorul aplicațiilor utilizate, ne-am dezvoltat abilități de comunicare și relaționare, prin facilitarea unui larg acces către resursele educative moderne.



Sondajele arată faptul că elevii preferă clasele dotate cu tehnologie modernă (***The Future Classroom***).

Am descoperit principii și beneficii ale învățării prin cooperare și colaborare.

Am învățat să utilizăm instrumente mobile în procesul de predare-învățare.

Profesorul modern trebuie să realizeze un management eficient al diversității culturale în educație.



Învățarea prin cooperare

În practica didactică, activitățile de învățare în grup sunt inițiate pentru ca elevii să dezbată anumite teme sau evenimente, să se angajeze în activități de luare a deciziilor privind comportamentul sau atitudinile de adoptat în situații diferite, să se instruiască în condiții interactive, să cerceteze/să investigheze anumite probleme.

Există trei condiții pe care profesorul trebuie să le asigure pentru eficiența în procesul de învățare:

a) să anunțe public desemnarea unui anumit elev din grup pentru a realiza o anume sarcină;

b) să specifice clar care sunt atribuțiile persoanei investite cu rolul/ responsabilitatea respectivă;

c) să se asigure că toți ceilalți cunosc atribuțiile persoanei căreia i s-a acordat un rol/o responsabilitate.

De aceea, cadrul didactic trebuie să pregătească activitatea de instruire în grup specificând clar elevilor sarcina de realizat.



Exemplu de activitate:

Modulul 4: Sisteme și tehnologii de fabricație, Clasa a XII-a **Lectia: Conducerea sistemelor flexibile de fabricație**

Elevilor li se cere ca pe baza schemei bloc din fișa de documentare, de mai jos, să realizeze o corespondență între cele trei coloane din tabel, astfel încât să pună în legătură cele trei niveluri principale ale sistemului automat de fabricație, cu subsistemele componente ale acestuia și cu funcțiile lor de bază în cadrul sistemului de fabricație.

Nivelurile de bază ale sistemului automat de fabricație	Sistemele componente ale sistemului automat de fabricație	Funcțiile lor de bază în cadrul sistemului de fabricație
1. Nivelul de planificare și supraveghere 2. Nivelul de gestiune a fabricației 3. Nivelul mașină	A. Baza de date B. Manipulatoare – roboți industriali C. Magazia centrală de scule D. Sistemul CAD/CAM E. Mașini-unelteCNC F. Sistemul de programare NC G. Depozitul central de semifabricate și piese finite	a. Pregătire sculă așchietoare b. Planificarea cerințelor de fabricație c. Centralizarea și diagnoza defecțiunilor a. Consolă de supraveghere b. Controlul calității c. Prelucrarea informațiilor d. Asigurarea fluxului de scule și materiale

În desfășurarea activității:

➤ Profesorul implică elevii în situații de învățare care contrazic ideile și concepțiile lor anterioare, formulează întrebări cu răspunsuri deschise, încurajând confruntarea de idei între elevi.

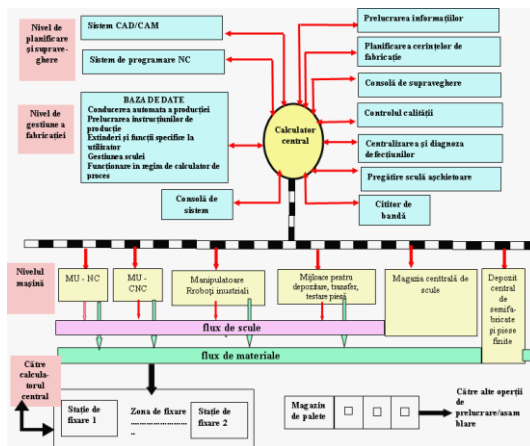
➤ Elevii lucrează mai întâi individual, apoi confruntă rezolvarea cu colegul de bancă și apoi prezintă clasei pe rând propria rezolvare.

Prin cooperare se îmbină munca independentă cu cea de grup încurajând autonomia elevilor în realizarea sarcinilor de lucru și munca în grup pentru realizarea sarcinilor propuse.



Pentru a realiza **evaluarea** unor capacități și aptitudini de muncă în grup, cadrul didactic poate folosi calificativele sau poate apela la punctaje pentru:

- ✚ Ascultarea opiniei celui/altuia
- ✚ Implicarea în discuții, dezbateri
- ✚ Coerența în exprimarea opiniilor și valorificarea termenilor de specialitate
- ✚ Implicarea în distribuirea sarcinilor prin cooperare
- ✚ Contribuția la rezolvarea sarcinii de lucru, dezvoltarea capacității de analiză și sinteză
- ✚ Atitudine constructivă pe tot parcursul realizării sarcinii



prof. Calotă Luminița Elena

Google Drive

Noile tehnologii informaționale și comunicaționale schimbă perspectiva asupra practicii educaționale, necesitând metodologii moderne de învățare specifice societății informaționale.



Google Drive este un serviciu de stocare online a fișierelor. Poate fi accesat și de pe telefonul mobil. Aplicația se identifică cu pictograma

Google Drive facilitează lucrul în echipă prin crearea documentelor, a foilor de calcul sau a prezentărilor electronice, a formularelor, a desenelor pe care se poate lucra împreună cu colegii, în același timp, chiar dacă ei se află la alt computer (telefon).

De reținut:

- + Pentru a putea prelucra date on-line trebuie să aveți creat un cont de e-mail pe **gmail.com**.
- + Operațiunile efectuate sunt salvate în mod automat.
- + Puteți crea registre noi, încărca/descărca registre existente.
- + Aveți posibilitatea de a partaja registre cu alte persoane, pentru a fi vizualizate, comentate, modificate on-line.

Activități pentru deprinderea lucrului pe Google Drive

Realizarea documentelor (Google Docs)

Aplicațiile Google Docs sunt aplicații de tip office cu avantajul faptului că nu este necesară instalarea unui soft costisitor pentru utilizarea lor. Totul este gratuit și mai ales fișierele create pot fi accesate și offline. Fișierele Google Docs se regăsesc pe Google Drive. Salvarea fișierelor se face automat, utilizatorul nefiind nevoit să salveze periodic modificările aduse fișierelor. În pagina documentului lansat există butonul *Permiteți accesul* cu ajutorul căruia titularul documentului poate permite accesul la document și altor persoane pentru a vizualiza documentul, pentru a comenta sau pentru a edita.



Elementele care se pot insera într-un document sunt: imagini, link-uri, tabele, desene, ecuații matematice, note de subsol, cuprins.

Crearea unei foi de calcul (Google Sheets)

Și aici există un set de instrumente foarte utile, un exemplu fiind *Protejați foaia* care se referă la permisiunile care se acordă unui utilizator pentru a edita doar anumite date din foaia de calcul sau întreaga foaie. În foile de calcul pot fi inserate imagini, link-uri, diagrame și există posibilitatea de a crea un formular care să aibă răspunsurile asociate cu foaia de calcul la care se lucrează.



Crearea unei prezentări (Google Presentation)

Ca și la realizarea documentelor, opțiunile de lucru și de editare în prezentări sunt aproape identice cu cele cunoscute în mod uzual. Se pot insera imagini, linkuri, videoclipuri de pe Youtube, text în format WordArt, tabele, desene. Se pot importa slideuri din alte prezentări.

Crearea formularelor (Google Form)

Un tip de fișier deosebit de util care se poate crea cu Google Docs este formularul. Formularele pot fi utilizate în diverse scopuri: sondaje, chestionare, colectare de date, formulare de înscriere pentru diverse activități. Formularele sunt create într-o formă prietenoasă, utilizatorii având posibilitatea să răspundă la întrebări de diferite forme. Răspunsurile la întrebări sunt păstrate într-un fișier de tip foaie de calcul. Fiecare răspuns are un marcaj de timp care indică data și ora la care a fost completat formularul. În Google Docs se va păstra un fișier cu același nume cu cel al formularului, dar care are specificația *Nume formular (răspunsuri)*. Formularele pot fi atașate în emailuri .

prof. Manea Aurelia Cerasela

Tehnica acvariului

Tehnica interacțiunii observate sau tehnica acvariului, cunoscută și sub denumirea de **Fishbowl** urmărește ca elevii/studentii implicați să fie puși alternativ, în dublă ipostază: pe de o parte să fie participanți activi la o dezbatere, iar pe de altă parte să fie observatori ai interacțiunilor care se produc.

Utilizarea acestei metode presupune respectarea următoarelor etape:

- ✚ dispunerea mobilierului,
- ✚ constituirea grupurilor de participanți,
- ✚ prezentarea sarcinilor de lucru și stabilirea regulilor,
- ✚ realizarea sarcinilor de lucru,
- ✚ prezentarea observațiilor,
- ✚ inversarea rolurilor.

În funcție de apartenența la un anumit grup (grupul de discuție sau grupul de observatori), elevii vor realiza diverse acțiuni specifice, redată în figura de mai jos.



Avantajele acestei metode sunt legate de faptul că permit formarea și consolidarea deprinderii de ascultare activă, formarea și dezvoltarea capacității reflexive, dezvoltarea gândirii critice și creative, dezvoltarea capacităților de relaționare, dezvoltarea competențelor de comunicare, dezvoltarea capacității de negociere, de mediere a conflictelor, dezvoltarea inteligenței interpersonale, promovarea învățării, participarea activă, implicarea tuturor elevilor în realizarea sarcinilor de învățare, dezvoltarea unei atitudini pozitive față de învățare, consolidarea încrederii în forțele proprii, formarea și dezvoltarea capacității de cooperare, a spiritului de echipă.

Limitele acestei metode sunt legate de: abordarea superficială a materialului de studiu, înțelegerea și însușirea greșită a unor idei, concepte, apariția unor conflicte între membrii grupurilor, crearea unui climat educațional caracterizat printr-o aparentă dezordine.

Am aplicat această metodă la clasa a XI-a la disciplina Geografia Mediului înconjurător – probleme actuale ale lumii contemporane la tema "*Alunecările de teren*", respectând următoarele cerințe:

✚ Am așezat scaunele sub forma a două cercuri concentrice.

✚ Elevii situați în cercul interior au discutat timp de 10 minute, problema controversată legată de cauzele producerii alunecărilor, pe baza fișei pe care au primit-o. Discuțiile s-au desfășurat pe baza unor reguli evidente - orice idee trebuie susținută de dovezi- sunt de acord cu antevorbitorul și aduc argumente suplimentare, iar dacă nu sunt de acord, își argumentează poziția. Regulile pot fi extinse de comun acord.



✚ Elevii din cercul exterior între timp, ascultă ceea ce se discută în cercul interior și fac observații (scrise) referitoare la relații, consens, microclimat, conflict, strategii de discuție, completând niște fișe/protocoale de observare, specifice.

✚ Apoi elevii își schimbă locurile, rolurile de observator și observat se inversează. Este indicat să se abordeze, în discuție, o altă temă/problemă.



Rolul profesorului poate fi foarte variat: observator, participant, consultant, suportor, arbitru, reporter, ghid etc. Tehnica are foarte multe variante, iar ceea ce este de apreciat este reacția pozitivă a elevilor.

prof. Matei Alina Mihaela

Controversa Academică Structurată (C.A.S)

Deliberarea bazată pe procedeul numit **Controversa Academică Structurată (CAS)** este o metodă modernă de predare care stimulează creativitatea elevilor. Se poate utiliza cu succes și în timpul orelor de limba și literatura română, ciclul liceal, la temele *Romanul interbelic*, respectiv *Simbolismul românesc*.

Pasul 1: Introducere

1. Profesorul prezintă titlul lecției.
2. Se parcurg regulile deliberării.

Pasul 2: Citirea textului

1. Fiecare elev primește un text pentru studiu despre tema aleasă (textul poate fi oferit elevilor și în ora anterioară, pentru a fi citit acasă);
2. Elevii citesc individual textul;
3. Profesorul cere acestora, după parcurgerea integrală a textului, să împărtășească, în grup, informații interesante/deosebite/neobișnuite din text.

Pasul 3: Formarea grupelor și discutarea textului

1. Clasa se împarte în grupe de câte 4 elevi;
2. Profesorul cere acestora să facă schimb de idei, informații interesante, importante, identificate de către fiecare dintre ei, în text.

Pasul 4: Prezentarea întrebării pentru deliberare

1. Se precizează că fiecare text are o întrebare, pe baza căreia va fi discutată lecția, prin deliberare;
2. Întrebarea se scrie pe tablă sau se afișează pe o foaie de flip-chart și se citește cu glas tare.



Pasul 5: Identificarea argumentelor

1. Fiecare grup de elevi este împărțit în două echipe: A și B.
2. Cei din echipa A vor căuta în text cele mai puternice argumente în favoarea întrebării pentru deliberare; cei din echipa B vor căuta cele mai puternice argumente împotriva întrebării pentru deliberare; echipele nu comunică în timp ce identifică argumentele.



Pasul 6: Prezentarea argumentelor majore

1. Cei din echipa A prezintă argumentele din text care susțin întrebarea pentru deliberare, celor din echipa B; aceștia din urmă nu au voie să își exprime opinia, pot pune întrebări de clarificare.

2. Cei din echipa B prezintă argumentele din text împotriva întrebării pentru deliberare, celor din echipa A; aceștia pot pune întrebări de clarificare, dar nu își pot spune punctul de vedere.

Pasul 7: Inversarea rolurilor

1. Profesorul precizează că, pentru a demonstra că fiecare parte înțelege poziția celeilalte părți, rolurile trebuie să se schimbe;

2. cei din echipa A vor căuta în text argumente împotriva întrebării pentru deliberare, iar cei din echipa B vor căuta argumente care să susțină întrebarea pentru deliberare.



Pasul 8: Deliberarea

1. Elevii ies din rolurile A și B și încep să delibereze;

2. Se reamintește întrebarea pentru deliberare;

3. Fiecare din grupurile de câte 4 elevi va trebui să hotărască ce poziție - pro sau contra - va adopta cu privire la întrebarea pentru deliberare, pe baza argumentelor din textul dat; acest lucru se va realiza prin negocieri la nivelul grupului mic; fiecare elev își exprimă punctul de vedere, care nu este obligatoriu să coincidă cu poziția grupului.



Pasul 9: Analiza procesului de deliberare

1. Se reunește întreaga clasă;

2. Profesorul va pune diferite și numeroase întrebări, referitoare la procesul ce a avut loc în interiorul fiecărui grup. Un exemplu în acest sens îl pot constitui întrebări precum: Care a fost cel mai puternic argument pro sau contra întrebării pentru deliberare? Care a fost poziția individuală a elevilor? Ce întrebări există încă? De unde puteți obține informații?

Metoda descrisă mi-a oferit posibilitatea să ies din tiparele unei lecții obișnuite de predare-învățare, să activez și să responsabiliziez întregul colectiv de elevi, prin lucrul pe grupe. Deoarece metoda presupune lucrul cu grupuri mici, de câte patru și de câte două persoane, gradul de implicare a partenerilor a fost maxim, fiecare contribuind cu idei originale, creativitate și entuziasm la derularea activității.

prof. Nica Elena Mădălina

How motivate students to finalize their compulsory education. Innovative teaching and learning methods for reducing early school leaving in a lifelong learning society

12 - 18 iunie 2016

Assen, Olanda

Furnizor: Quarter Mediation

Participanți:

prof. Pleșea Adina Cristina

prof. Matei Gheorghe Alin



Obiective:

✚ Experimentarea unor metode inovative de învățare și predare folosite pentru a reduce abandonul școlar timpuriu și motivarea elevilor să își termine studiile obligatorii;

✚ Cunoașterea dimensiunii europene a educației și a nevoii generale de a motiva copiii să urmeze cursurile școlare;

✚ Observarea de exemple pe scară largă a metodelor inovative de predare și învățare: învățarea prin practică, participarea activă, metode interactive desfășurate prin activități în clase și în aer liber;

✚ Experimentarea unor exemple de exercițiu utile de metode de predare și învățare prin folosirea artelor, a instrumentelor TIC și sportului;

✚ Implicarea activă în ateliere practice și toate activitățile de curs;

✚ Flexibilitate și toleranță față de ceilalți participanți;

✚ Adaptarea metodelor de predare folosite în sesiunea de pregătire la anumite teme;

✚ Participarea la procesele de evaluare conduse de organizatorul proiectului.



Module:

Sisteme de educație din Europa

Stiluri de predare și învățare, metode și strategii pentru învățarea activă

Strategii de comunicare pentru învățarea inovativă

Educația în afara școlii (outdoor)

Metode creative și inovatoare – metode nonformale

Predare inovativă folosind elemente TIC



Ce am aflat:

- ✚ Au fost folosite metode de învățare active.
- ✚ A fost folosit jocul ca metodă principală de predare și învățare.
- ✚ Toți participanții au fost invitați să se implice în mod activ la ateliere.
- ✚ A fost promovată predarea și învățarea instruită de calculator, prin folosirea acestuia la toate activitățile elevilor.
- ✚ Interacțiunea colegială și colaborarea în abordarea unor subiecte de studiu a fost promovată de un set de strategii de instruire care antrenează grupurile de elevi.

Organizatorul grafic

Organizatorul grafic este o metodă care îi încurajează pe elevi să gândească liber și deschis, să evidențieze conexiuni între idei. Este, înainte de toate o tehnică de căutare a căii de acces la propriile cunoștințe sau convingeri, punând în valoare modul propriu al elevului de a înțelege o anumită temă sau un anumit conținut. Această metodă ajută elevii – să poată face o corelare între ceea ce știu și ceea ce urmează să învețe sau la ceea ce vor trebui să răspundă și profesorii – să stabilească obiectivele lecției, să conștientizeze mai bine ceea ce vor predă și ceea ce vor să evalueze, să descopere punctele tari și slabe ale elevilor pentru a le oferi sprijin.

Se poate utiliza pentru prezentarea structurată a informației în diferite moduri: comparativ, descriptiv, secvențial, de tipul cauză – efect.

Domeniul	Metodologia	Cuvinte cheie
Comparația (modul comparativ)	Se explică diferența sau asemănarea dintre două sau mai multe lucruri	Diferit, spre deosebire, asemănător, la fel ca și, pe de altă parte
Descrierea (modul descriptiv)	Se descrie subiectul ales prin listarea caracteristicilor sale	Caracteristicile sunt: de exemplu
Structurarea pe secvențe (modul secvențial)	Se listează itemii sau secvențele în ordinea cronologică sau numerică	Primul, următorul, apoi, în final
Relația cauză-efect (mod causal)	Se listează una sau mai multe cauze și efectele lor	Motivul pentru care, dacă, atunci ca rezultat, în consecință, pentru că

Există mai multe tehnici de organizare grafică: tabelul consecințelor, tabelul comparativ, tabelul conceptelor, friza cronologică, diagrama Venn, diagrama cauzelor și a efectului (fishbone map – scheletul de pește), diagrama Spider Map (pânza de paianjen), ciorchinele, lanțul evenimentelor, etc.

Realizarea unui organizator grafic presupune parcurgerea câtorva pași:

✚ Scrierea unei noțiuni sau a unei propoziții nucleu în mijlocul tablei sau a unei pagini (de exemplu „personalitate”)

✚ Identificarea și scrierea a cât mai multor cuvinte sau sintagme, care le vin elevilor în minte în legătură cu noțiunea sau tema respectivă

✚ Legarea cuvintelor sau ideilor propuse pe marginea noțiunii centrale, prin trasarea unor linii sau săgeți între acestea, evidențiind în acest mod conexiunile pe care elevii le intuiesc





Rezultatul parcurgerii acestor pași conduce spre o structură care are în mijloc conceptul central în jurul căruia sunt arondați mai mulți „sateliți”.



Organizatorul grafic poate fi construit atât în fază de evocare (ca mijloc de stimulare a gândirii elevilor înainte de a studia mai temeinic un anumit subiect), cât și în cea de reflecție (oferind o ocazie pentru elevi de a rezuma sau a structura informațiile în funcție de anumite criterii).



prof. Pleșea Adina Cristina

Jocul în aer liber

Jocul este foarte important, sub variatele sale forme, în dezvoltarea copilului, acest lucru fiind subliniat de numeroase teorii ale jocului din literatura pedagogică și de locul acestuia în diferite sisteme de educație. Jocul are o valoare funcțională ce rezidă în faptul că el transpune simbolic copilul în rolurile adultului. De aici decurge importanța îmbogățirii impresiilor copiilor despre viața și activitatea oamenilor dintr-o sferă largă, de domenii profesionale, accesibile înțelegerii lor.



Jocul în aer liber are un rol crucial în dezvoltarea armonioasă și sănătoasă a copilului. Într-o epocă în care televizorul și calculatorul domină din ce în ce mai mult viața copilului și adolescentului și îi atrag în plasa sedentarismului, activitățile în aer liber sunt o fărâmbă de speranță la care merită să apelăm pentru a-i ajuta pe elevi să fie sănătoși, atât din punct de vedere fizic, cât și mental!

Jocurile didactice sunt un mijloc foarte important și pentru realizarea sarcinilor educației morale. Ele contribuie la dezvoltarea stăpânirii de sine, a autocontrolului, a spiritului de independență, a disciplinei conștiente, a spiritului colectiv și a altor calități de voință și de caracter. În joc copiii învață să se ajute unii pe alții, să se bucure de succesele colegilor, să aprecieze nepărtinitor succesele altora. Jocurile didactice exercită deci o influență pozitivă asupra întregii personalități a copilului.



Așadar, să uităm de televizor, calculator, tabletă și să ne jucăm în parc, în curtea școlii ... afară, în aer liber.

Metoda: Mașina de spalat

Vârsta jucătorilor: 12-16 ani

Durata: 20-30 minute

Numărul copiilor: În joc sunt implicați mai mult de 5 participanți

Obiective: Creșterea încrederii în propriile capacități, jucătorii sunt încurajați să se exprime, să comunice, să-și dezvolte gândirea pozitivă.

Spațiul de joacă: În exterior

Pregătirea jocului: Se prezintă regulile jocului

Cum se joacă "Mașina de spălat": Se formează două șiruri de elevi, față în față.

Un voluntar/cel care rămâne fără pereche sau animatorul trece printre cele două șiruri („mașina de spălat”). Când ajunge în dreptul primei perechi din șir se oprește și așteaptă să fie „spălat”: fiecare participant la joc îi pune mâna pe umăr și

îi spune o caracteristică, o calitate personală sau o vorbă bună. Cel „spălat” mulțumește și trece mai departe. Atenție: se va insista de la început pe caracterul pozitiv al comunicării! Neapărat trebuie să treacă prin „mașina de spălat” copiii triști, timizi, negativiști, pentru a le ridica moralul, pentru a le dezvolta încrederea în sine sau pentru a-i determina să gândească pozitiv.



M-am oprit asupra jocului în aer liber pentru că jocul poate fi privit ca o activitate, ca o metodă spontană de descoperire de sine, a celorlalți și a lumii. Joaca atrage după sine experimentarea, observarea a cât de departe poți merge, aventurarea, străduirea și sărbătorirea.



Joaca împreună cu ceilalți implică participare, ajutor reciproc, organizare, învățarea felului în care să câștigi și să pierzi. Din această perspectivă, joaca este o metodă de introducere în viața societății, deoarece, ca și în viața de zi cu zi, există reguli cărora fiecare trebuie să se supună.

În jocurile organizate, fiecare participant are o responsabilitate de care să se achite, folosindu-și inteligența și talentul. Fiecare participant trebuie să se concentreze la ceea ce face, deoarece, dacă nu este atent, echipa lui poate pierde. Prin joc/joacă, copiii și tinerii învață că nu putem învinge întotdeauna, că uneori trebuie să ne punem în locul altora, să ne controlăm impulsurile fizice, să ne stăpânim pe noi înșine și să stăpânim impulsul de a interpreta regulile în folosul nostru.

Prof. Matei Gheorghe Alin

Print digital

Se poate tipari o gama variata de cartoane sau hartii (lucioase, mate, colorate, embosate, sidefate) cu dimensiuni maxime de 33X48 cm si grosime de pana la 300g.



Gravură

Gravura laser si taierea laser este solutia optima pentru o reprezentare grafica cu detalii fine, atat pentru unicate cat si pentru productia in serie. Tehnologia laser, ne permite sa



Imprimare ecosolvent



Imprimarea materialelor pentru expunere la exterior se face de

regula pe materiale care au tratament pentru cresterea rezistentei la raze UV, apa, actiuni mecanice (zgariere), vant, etc.

Latimile pentru printul outdoor difera de la un material la altul, dimensiunea maxima fiind de 3.2 m. Pentru printurile de mari dimensiuni cu latimi peste 3.2 m materialele se termosudeaza (banerul si meshul imprimat) cu aparatura speciala de lipire.

personalizam prin gravare o multitudine de obiecte promotionale, cadouri de afaceri sau pentru cei dragi, sa decupam cu precizie diverse materiale (lemn, plexiglas, aluminiu, alama, cupru, magneziu, hartie, piele, folii...etc.), sau sa reproducem portrete, peisaje, fotografii pe diferiti suporturi printr-un procedeu numit fotografura.

Flyere



Flyere-le reprezinta o varianta mai ieftina, rapida si o totodata forma directa de adresare catre un potential client. Se pot tipari pe diverse suporturi, de la hartie de 80 g/mp pana la o hartie de 250 g/mp.

Pliante

Oferind posibilitati de prezentare extinse, pliantele se pot executa intr-o gama variata de modele. Imbinam creativitatea cu eficienta, astfel ca pliantele noastre nu sunt doar frumoase dar si usor de parcurs. Bigurile si taieturile bine realizate asigura impaturirea exacta chiar si in cazul unor modele foarte elaborate sau in conditiile plastifierii groase.



Broșuri

Tiparim pe comanda broșuri in



orice formate personalizate ce pot incapa pe coala tiparibila pe echipamentele noastre digitale (maxim SRA3), pe diverse tipuri de hartii, dedicate tiparului digital dar si pe hartii offset calitative pentru print, cu gramaje de pana la 150g, recomandate pentru printarea interiorului.



S.C. Caresi Print S.R.L.

Adresa: Comuna Budești, nr. 461, județ Vâlcea, Tefelon: 0744571909,

E-mail: caresiprint@gmail.com,

web: www.caresiprint.ro

**Liceul Tehnologic „Căpitan Nicolae Pleșoianu”
Râmnicu Vâlcea**



e-mail: grplesoianu@yahoo.com

www.cnplesoianu.ro

www.facebook.com/liceul.tehnologic.plesoianu

Tel.: 0250/73.28.53; 73.74.21; 0350/809583

ISBN 978-973-0-22221-0