

COORDONATOR: PROF. MARIȚA OLGA MIHAELA

ROLUL TEHNOLOGIEI ȘI INTERNETULUI ÎN VIAȚA NOASTRĂ



PETROȘANI, 2023

Publicație realizată în cadrul celei de a XIV a ediții a Simpozionului Internațional „Consilierea și orientarea elevilor în context European”

PARTENERI
INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN HUNEDOARA
CASA CORPULUI DIDACTIC HUNEDOARA
LICEUL TEHNOLOGIC „DIMITRIE LEONIDA” PETROȘANI

NOTĂ DE TEHNOREDACTARE:

Conținutul lucrărilor și bibliografiile acestora au fost preluate întocmai din lucrările trimise de autori, aceștia asumându-și întregul conținut .

ISBN 978-973-0-38686-8

IMPORTANȚA TEHNOLOGIEI ÎN EDUCAȚIE

Prof. dr. Mihaela Manolea – Inspectoratul Școlar Județean Hunedoara

„Educația are dificila misiune de a transmite o cultură acumulată de secole, dar și o pregătire pentru un viitor în bună măsură imprevizibil.” – Jacques Delors

Ultimii ani au adus în educație o evoluție foarte rapidă în ceea ce privește utilizarea tehnologiei în educație. Tehnologia în educația a început să fie o mare parte din procesul educațional, începând cu lockdown-ul din anul 2020, când a fost necesară o adaptare rapidă a tuturor instituțiilor și implicit și a sistemului educațional.

În ultimii ani, au apărut o mulțime de platforme online, care vin în sprijinul procesului de învățare, cum ar fi: kahoot.com, vocaroo.com, mykoolio.com sau twinkl.com. Prin intermediul acestora elevii pot accesa informația mult mai ușor, fiindu-le mult mai ușor să învețe de pe un device (laptop, tabletă, telefon ...) pe care oricum îl folosesc zilnic.

Astfel, pentru elevii de astăzi combinarea tehnologiei cu învățarea la clasă este în principiu benefică, deoarece oferă o diversificare a modului clasic de predare.

Din ce în ce mai multe companii oferă resurse digitalizate pentru învățare. A apărut și a intrat în pilotare inclusiv catalogul electronic, care facilitează accesul elevilor și părinților la rezultatele învățării.

Pe lângă platformele interactive și jocurile educative se regăsesc și manualele în format digital, care până acum le aveam doar pe hârtie, Acest lucru ușurează procesul de predare, deoarece cadrul didactic poate accesa sutele de resurse de oriunde, cu unica condiție de a avea conexiune la internet. Pe de altă parte, tehnologia în educație se poate utiliza și fără a avea acces la internet. O mare parte dintre resursele pe care le găsim în mediul online se pot descărca pe calculator, astfel ele pot fi folosite oricând de profesori și elevi.

Pentru a putea folosi tehnologia în educație și învățare este necesar ca profesorul și elevul să aibă un minim de competențe digitale. Cadrul didactic trebuie să învețe despre cele mai noi tehnici pe care le poate folosi în procesul de predare, pentru a putea utiliza tehnologia în educație. Acest lucru nu este dificil, deoarece internetul este plin de tutoriale și articole pe care le poate utiliza pentru sprijin și îndrumări.

Chiar dacă cadrul didactic nu are cele mai bune abilități în folosirea calculatorului și tehnologiei, poate începe cu prezentări scurte, dar interactive. Acestea le poate realiza în PowerPoint sau Canva. Cu ajutorul acestor două aplicații, pe care le poate folosi pentru a preda noi conținuturi sau pentru a recapitula cunoștințe anterioare, profesorul va reuși să capteze atenția elevilor.

Se pot menționa și câteva avantaje ale utilizării tehnologiei în educație, cum ar fi:

1. Tehnologia în educație are ca prim avantaj diversificarea metodelor de predare.
2. Prin anumite jocuri și aplicații pentru mai mulți jucători, elevii pot interacționa unul cu celălalt.
3. Prin utilizarea tehnologiei, profesorii le va fi mai ușor să realizeze fișe de lucru. Folosind un calculator, pot schimba cu ușurință structura sau formularea din acestea.
4. Când se rezolvă sarcinile pe o aplicație, în general sunt mai concise.
5. Crește implicarea elevilor în realizarea sarcinilor.
6. Îmbunătățește retenția cunoștințelor în rândul elevilor.
7. Ajută la dezvoltarea și îmbunătățirea abilităților noi.
8. Ajută elevii să rămână la curent cu noile progrese tehnologice.
9. Ajută elevii să fie pregătiți pentru carierele din viitor.

Există și dezavantaje ale utilizării acesteia precum:

1. Un prim dezavantaj pentru tehnologia în educație este faptul că în acest context copiii lucrează cu anumite noțiuni abstracte.
2. În cazul în care elevii ar folosi telefonul personal pentru rezolvarea acestor sarcini, s-ar putea ca aceștia să fie distrași.
3. Individualizarea excesivă a învățării duce la negarea dialogului elev-profesor și la izolarea actului de învățare;
4. Dirijează pas cu pas activitatea mentală a subiectului împiedicându-l astfel să-și dezvolte capacitățile creatoare;
5. Nu poate fi utilizată cu succes la toate disciplinele de studiu deoarece accentuează munca în scris fără a dezvolta suficient intuiția, elevul neavând o imagine conturată a obiectului în ansamblu limitându-i -se astfel spiritul critic și gândirea independentă;
6. Utilizarea la întâmplare a calculatorului, fără un scop precis în timpul orelor poate provoca plictiseala, monotonie;
7. Costurile ridicate ale tehnologiei de ultimă oră pot constitui o problemă pentru unele categorii de elevi.

Avantajul deosebit al instruirii asistate de calculator constă în faptul că implică participarea activă a elevilor în procesul de predare-învățare-evaluare și că permite dezvoltarea intelectuală a acestora, potrivit ritmului lor de lucru.

În următorii ani, sistemul educațional românesc va trebui să răspundă provocării de a trece de nivelul formării de e-competențe și să fie capabil să ofere elevilor competențe specifice, relevante pentru utilizarea tehnologiilor în societatea secolului XXI: dezvoltarea gândirii critice și creative; rezolvarea de probleme și luarea deciziilor; colaborarea, comunicarea și negocierea; curiozitatea intelectuală, curajul și integritatea, și alfabetizarea digitală – un ansamblu format din atitudini și deprinderi necesare pentru utilizarea și comunicarea informațiilor și a cunoștințelor, în mod efectiv, într-o varietate de medii și formate” (Bawden, D., 2008).

Webografie:

1. <https://didacto.ro/tehnologia-in-educatie-avantaje-si-dezavantaje/>, mai 2023.
2. <https://www.miciideveloperi.ro/articol/top-avantaje-ale-tehnologiei-in-educatie>, mai 2023.

3. <https://edict.ro/utilizarea-tehnologiilor-moderne-in-scoala/>, mai 2023.

ERA DOMINATĂ DE PROGRESE TEHNOLOGICE ȘI DESCOPERIRI

Prof. Dimulescu Rodica-Școala Gimnazială „Dr. Aurel Vlad” Orăștie

„Educația trebuie să fie dirijată în sensul dezvoltării personalității și talentelor copilului pregătindu-l pentru viața activă ca adult.”

(Convenția cu privire la Drepturile copilului, art. 29)

Introducerea calculatorului în școală și valorificarea lui în instrucție și autoinstrucție a devenit, în ultimii ani, o preocupare constantă a practicienilor și a teoreticienilor. Aceasta este o consecință firească a dezvoltării tehnologiei informaționale și a transformării calculatorului într-un instrument de lucru de mare utilitate în cele mai diverse sectoare de activitate.

În instituțiile de învățământ de toate gradele, studiile științifice cu subiecți de diferite vârste și la diferite discipline de studiu, au demonstrat valențele psihopedagogice ale instruirii asistate pe calculator, valorificabile atât în instruire cât și în autoinstruire.

Formarea competențelor descrise în programa școlară nu este posibilă doar prin utilizarea unor strategii clasice de predare-învățare-evaluare. Instruirea diferențiată individuală, pe grupe de nivel, cu ajutorul softului educațional poate fi o alternativă de succes.

Introducerea calculatorului în unitățile de învățământ nu trebuie să constituie un scop în sine, ci o modalitate de creștere a calității, a eficienței învățării și predării. Folosirea calculatorului reprezintă o nouă strategie de lucru a cadrelor didactice și a copiilor, un nou mod de concepere a instruirii și învățării, care îmbogățește sistemul activităților didactice pe care aceștia le desfășoară.

Datorită dezvoltării rapide a tehnologiei informației, calculatorul a devenit un instrument indispensabil oricărei persoane, instrument prin intermediul căruia putem avea acces la impresionante surse de informare datorită numărului mare de site-uri existente, biblioteci virtuale sau muzee on-line, un instrument cu ajutorul căruia orice persoană poate păstra legătura cu familia sau cu prietenii și cu ajutorul căreia se pot obține informații într-un timp redus și cu costuri minime.

Prezența computerului și a tehnologiei în viața noastră este deja un lucru firesc. Oricine are un PC mai mult sau mai puțin performant, iar interesul pentru tehnologia informației crește constant, odată cu dezvoltarea (exponențială) a acesteia. Deoarece cantitatea de informație pe care trebuie să o acumuleze în școală a crescut semnificativ în ultimii ani, elevul din ziua de astăzi se orientează către utilizarea

computerului ca un mijloc de informare și de asistare în procesul de învățare. Surse de informație, precum, Internetul și programele educaționale sunt din ce în ce mai folosite, numărul de utilizatori ai Internet-ului și solicitările pentru soft educațional aflându-se în ascensiune.

Este de remarcat faptul că Internetul este una dintre principalele surse de informare folosită în activitatea didactică, chiar dacă majoritatea declară că preferă metodele „clasice” de predare. În consecință, calculatorul a devenit o necesitate pentru elevi și profesori deopotrivă, cei din urmă manifestând în ultima vreme o preocupare sporită.

Utilizarea computerului este importantă într-o eră dominată de descoperiri și progrese tehnologice, dar mai ales de nevoia de cunoaștere și informare continuă în toate domeniile.

Dat fiind gravitatea evenimentelor determinate de pandemie, educația a fost confiscată de informatizare. Inițial, totul părea să funcționeze în virtutea unei normalități, însă schimbarea s-a produs. Criza sanitară ne-a forțat să digitalizăm relația cu locul de muncă, cu autoritățile statului, și ne-a arătat că tehnologia ne poate ajuta să avem acces la o mare parte din lucrurile de care avem nevoie în viața de zi cu zi, dar și că putem să învățăm atâta vreme cât avem la dispoziție un telefon cu acces la internet.

Cu siguranță, România nu a fost pregătită pentru o astfel de schimbare, pentru adaptarea la educația digitală, cel puțin nu atât de rapidă. Perioada pandemiei a adus provocări pentru fiecare dintre actorii implicați în educație. Cândva, părinții limitau orele copiilor la a sta în fața calculatorului, în timp ce acum nu mai au ce face, fiindcă școala este online, iar necesitatea utilizării tehnologiei este la cote maxime.

Indiferent de cât de multă sau puțină tehnologie este integrată în clasă, învățarea digitală a ajuns să joace un rol crucial în educație. Cum? Prin faptul că îi face pe elevi să fie mai interesați să învețe și să-și extindă orizonturile, astfel se renunță la metodele tradiționale de educație. Instrumentele digitale și tehnologia le dezvoltă elevilor abilități auto-didactice eficiente de învățare. Aceștia devin capabili să identifice ceea ce au nevoie pentru a învăța, găsesc și utilizează resursele online, și aplică informațiile inclusiv la școală, la teme și proiecte. Acest lucru le sporește eficiența și productivitatea.

În această eră plină de progrese tehnologice și descoperiri, găsim tot ce ne dorim online, găsim lecții, teme, tutoriale, muzică, fără a ne mai putea dezlipi de PC.

ROLUL TEHNOLOGIEI ÎN PREDAREA CHIMIEI

Prof. Marița Mihaela, Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida” Petroșani

Tehnologia joacă un rol din ce în ce mai important în predarea chimiei, oferind o serie de avantaje și oportunități pentru profesori și elevi. Iată câteva moduri în care tehnologia poate fi utilizată în predarea chimiei:

Resurse online: Există o varietate de site-uri web, platforme educaționale și aplicații mobile care oferă resurse interactive, materiale didactice, videoclipuri și simulări legate de chimie. Acestea pot fi utilizate pentru a îmbogăți lecțiile și pentru a oferi exemple concrete și vizuale ale conceptelor chimice.

Simulări și modele virtuale: Tehnologia permite crearea de simulări și modele virtuale care pot ajuta elevii să înțeleagă mai bine experimentele chimice și fenomenele complexe. Prin intermediul acestor simulări, elevii pot explora reacții chimice, pot manipula molecule și pot observa efectele schimbărilor de variabile într-un mediu sigur și controlat.

Experimente virtuale: Tehnologia oferă posibilitatea realizării de experimente virtuale care pot suplimenta sau înlocui experimentele tradiționale de laborator. Acestea sunt utile în situațiile în care resursele sau infrastructura fizică nu sunt disponibile sau pentru a evita riscurile asociate cu anumite experimente. Experimentele virtuale pot ajuta elevii să-și dezvolte abilitățile practice și să înțeleagă principiile chimice într-un mod interactiv.

Simularea reacțiilor chimice: Există numeroase platforme online și programe software care oferă simulări interactive ale reacțiilor chimice. Acestea vă permit să selectați diferite substanțe chimice și să le combinați pentru a observa rezultatele reacțiilor. Puteți testa diferite concentrații, temperaturi și condiții pentru a înțelege mai bine comportamentul substanțelor chimice. Beneficiile experimentelor virtuale în chimie includ accesul ușor la echipamente și substanțe chimice costisitoare, oportunitatea de a efectua experimente în condiții de siguranță și posibilitatea de a explora scenarii dificil de reprodus într-un laborator tradițional. Cu toate acestea, este important de menționat că experimentele virtuale nu înlocuiesc complet experiența practică în laborator, deoarece interacțiunea directă cu substanțele chimice și abilitățile practice sunt elemente esențiale în învățarea chimiei.

Modelarea structurii moleculare: Puteți utiliza programe de modelare moleculară pentru a explora structura moleculelor tridimensionale. Aceste programe vă permit să construiți molecule utilizând atomi și legături chimice și să le vizualizați într-un mediu virtual. Puteți explora diverse proprietăți ale moleculelor și puteți înțelege mai bine relația dintre structura moleculară și comportamentul chimic.

Electrochimie virtuală: Puteți utiliza simulări virtuale pentru a înțelege fenomenele electrochimice. Acestea vă permit să manipulați celule electrochimice virtuale, cum ar fi pilele și bateriile, și să observați cum se desfășoară reacțiile de oxidare-reducere. Puteți testa diferite materiale

pentru electrozi și puteți investiga cum factorii precum concentrația și temperatura afectează potențialul electrochimic.

Spectroscopie virtuală: Puteți explora domeniul spectroscopiei utilizând programe de simulare virtuală. Acestea vă permit să analizați spectrele de absorbție și de emisie ale diferitelor substanțe chimice și să înțelegeți cum interacționează acestea cu lumina. Puteți investiga absorbția în funcție de lungimea de undă și puteți învăța despre proprietățile chimice și structurale asociate acestor spectre.

Comunicare și colaborare online: Tehnologia facilitează comunicarea și colaborarea între profesori și elevi prin intermediul platformelor online, forumurilor de discuții și instrumentelor de partajare a documentelor. Acestea permit elevilor să pună întrebări, să primească feedback și să lucreze împreună la proiecte, consolidând astfel înțelegerea lor în domeniul chimiei.

Softuri de modelare moleculară: Există o varietate de softuri și aplicații specializate în modelarea moleculară și simularea interacțiunilor chimice. Acestea permit elevilor să exploreze structura moleculelor, să studieze proprietățile chimice și să analizeze reacțiile chimice într-un mod interactiv și captivant. Există mai multe softuri de modelare moleculară disponibile, care sunt utilizate pentru a analiza și a prezice comportamentul moleculelor în diferite contexte. Iată câteva dintre cele mai populare și bine-cunoscute softuri de modelare moleculară:

Gaussian: Acesta este unul dintre cele mai utilizate programe de chimie computațională și modelare moleculară. Gaussian oferă o gamă largă de funcții și metode pentru calculul proprietăților moleculare și pentru studiul reacțiilor chimice.

Schrödinger Suite: Acest pachet software cuprinde o serie de programe de modelare moleculară, inclusiv Schrödinger Glide, care este utilizat pentru studiul docking-ului molecular și proiectarea de medicamente. Suite-ul Schrödinger include și alte programe pentru analiza structurilor proteice, simulări moleculare și vizualizare moleculară.

AMBER (Assisted Model Building with Energy Refinement): Este un pachet software specializat în simularea dinamică moleculară și în modelarea interacțiunilor moleculare. AMBER este frecvent utilizat în studiul proteinelor, acizilor nucleici și a altor macromolecule biologice.

CHARMM (Chemistry at HARvard Macromolecular Mechanics): Acest soft se concentrează pe simularea moleculară și modelarea interacțiunilor în sistemele biologice. CHARMM este folosit pentru studiul proteinelor, acidului desoxiribonucleic (ADN) și acidului ribonucleic (ARN).

VMD (Visual Molecular Dynamics): Este un program specializat în vizualizarea și analiza datelor moleculare. VMD permite vizualizarea și manipularea moleculelor și proteinelor într-un mediu 3D interactiv.

PyMOL: Este un alt software de vizualizare moleculară 3D, care permite vizualizarea, analiza și modelarea moleculelor și proteinelor. PyMOL oferă, de asemenea, o gamă largă de instrumente pentru generarea de imagini și pentru simularea vizuală a interacțiunilor moleculare.

În concluzie, tehnologia poate îmbunătăți predarea chimiei în școală prin furnizarea de resurse interactive, simulări, experimente virtuale și instrumente de colaborare online. Acestea pot spori interesul și înțelegerea elevilor, permițându-le să exploreze și să experimenteze într-un mod sigur și captivant, consolidând astfel cunoștințele și abilitățile lor chimice.

AVANTAJELE TEHNOLOGIEI ÎN EDUCAȚIE

Prof. Gheban Nora-Colegiul Național de Informatică „Carmen Sylva” Petroșani

Tehnologia face parte din viața noastră; Educația stă la baza formării unei societăți. Cu cât oamenii sunt mai bine educați, cu atât nivelul de viață este mai ridicat. Însă, această educație nu se referă doar la cât de multă matematică, fizică sau gramatica unei limbi străine cunoști, ci și cât de bine reușești să empatizezi sau să rezolvi problemele care apar neașteptat.

Tehnologia în educație are ca prim avantaj diversificarea metodelor de predare. Prin utilizarea prezentărilor, videoclipurilor sau jocurilor online educative, profesorul oferă posibilitatea elevilor de a învăța despre subiectele discutate, prin metode inovative care îi captivează.

De asemenea, prin anumite jocuri și aplicații pentru mai mulți jucători, elevii pot interacționa unul cu celălalt. În acest mod vor reuși să lucreze ca o echipă pentru a duce la final scopul exercițiului.

Prin utilizarea tehnologiei, profesorilor le va fi mai ușor să realizeze fișe de lucru. Folosind un calculator, pot schimba cu ușurință structura sau formularea din acestea. De exemplu, în cazul meseriilor care se schimbă, profesorul poate să adauge sau să scoată anumite meserii de pe fișa de lucru pentru a fi la curent cu cele mai noi joburi. Iar, în acest mod nu trebuie să refacă toată fișa de lucru.

Nu în ultimul rând, când se rezolvă sarcinile pe o aplicație, în general sunt mai concise. Adică, se utilizează de multe ori întrebările grilă sau cele cu răspuns scurt. Dar, cu siguranță că există și anumite aplicații și moduri în care tehnologia poate fi folosită în educație.

Accesul imediat și nelimitat la informații este un avantaj evident al noilor tehnologii și în special al Internetului, care permite profesorilor din toate colturile lumii să stabilească mai ușor contacte în vederea schimbului de idei și informații cu caracter pedagogic și cultural, pentru a coopera și derula

proiecte educative. Corespondenta electronica, videoconferintele, grupurile de discutii, blogul sunt doar câteva dintre mijloacele de comunicare oferite de Internet care permit profesorilor sa iasa din cadrul traditional al salii de clasa pentru a se deschide spre lume.

În concluzie tehnologia sculptează arhitectura creierului nostru este aceea că doar în funcție de timpul petrecut și de activitățile desfășurate pe dispozitivele tehnologice putem vorbi de efecte benefice sau nocive. Un lucru este cert, trăim într-o perioadă în care trebuie să ne adaptăm „sănătos” la dezvoltarea galopantă a tehnologiei. Așa cum nu putem discuta în general despre efectul alimentației asupra sănătății, și în cazul utilizării tehnologiei nu putem face evaluări globale (dezvoltarea tehnologică este benefică sau nocivă) mai degrabă ar trebui să ne educăm cu privire la utilizarea eficientă a acesteia. Preferința copiilor pentru utilizarea mijloacelor tehnologice ar trebui utilizată cu scopul de a-i motiva și implica în sarcini curriculare și extracurriculare

APLICAȚII ONLINE UTILIZATE PENTRU PREDAREA DISCIPLINELOR TEHNICE

Dr.ing. Lavinia ILINA-Liceul Tehnologic Energetic D. Hurmuzescu Deva

Tranziția recentă a multor domenii spre mediul online a contribuit la adaptarea sistemului educațional la noile cerințe, pentru a continua să satisfacă nevoile elevilor, ale studenților și ale profesorilor. Predarea și învățarea cu ajutorul instrumentelor digitale presupune mult mai mult decât folosirea unui dispozitiv conectat la internet. Profesorul trebuie să aibă în vedere sistematizarea materiei și atractivitatea lecției, stimularea elevilor, dar și adaptarea modului de predare și de interacțiune cu elevii la noile cerințe. Pentru a păstra vie atenția elevilor, a reuși implicarea lor în toate momentele lecției este nevoie de o selecție atentă a instrumentelor digitale

Prezint câteva exemple de instrumente digitale care pot face predarea mai dinamică și interactivă, care le permit elevilor să răspundă la întrebări altfel decât prin clasica ridicare a mâinii și care pot transforma evaluarea cunoștințelor într-o activitate distractivă. Fiecare dintre aceste instrumente digitale este descris succint, prin exemple și imagini, pentru a vă oferi o imagine de ansamblu asupra modului în care poate fi folosit la cursuri.

Aplicații pentru chestionare / sondaje de opinie

Aceste aplicații pot fi utile atunci când se dorește aflarea opiniei elevilor despre un anumit subiect, dar și atunci când doriți să testați nivelul de cunoștințe. Ghidul vă pune la dispoziție informații despre

utilizarea instrumentelor **Mentimeter** și **PollEverywhere** și prezintă opțiunile oferite de fiecare platformă. Acest tip de aplicații poate fi folosit în diferite momente ale cursului.

De exemplu, pot fi utile pentru a afla care sunt așteptările elevilor, care este nivelul actual de cunoștințe despre o anumită temă, ce concepte asociază cu un anumit cuvânt sau în ce măsură sunt de acord cu o afirmație, pe o scală de la 0 la 10, de exemplu. Aplicațiile pot fi utilizate pentru a testa nivelul de cunoștințe al elevilor (prin adresarea de întrebări cu răspunsuri multiple). Totuși, în acest caz, cele două platforme sunt adecvate pentru un număr redus de întrebări (1-3); pentru a crea teste cu un număr ridicat de întrebări, sunt mai potrivite aplicațiile pentru evaluarea cunoștințelor. Aceste instrumente digitale pot fi folosite pentru a obține feedback cu privire la curs (prin răspunsuri deschise sau prin acordarea de note) sau pentru a le permite elevilor să adreseze întrebări.

Aplicații pentru evaluarea cunoștințelor

Utilizarea unor instrumente digitale poate transforma testarea cunoștințelor într-o activitate distractivă și interactivă, reducând anxietatea pe care mulți elevi o resimt atunci când aud cuvântul „test”. Aceste aplicații sunt folosite mai ales pentru recapitulări sau învățarea prin joc. Se recomandă precauție în cazul în care doriți să le utilizați pentru teste oficiale, la care elevii vor fi evaluați printr-o notă în catalogul școlar, deoarece pot apărea dificultăți tehnice.

Kahoot! este un instrument foarte bun pentru testarea cunoștințelor tuturor elevilor, în timp real, la curs. Este nevoie de prezența profesorului pentru ca elevii să vadă întrebările. Alte aplicații, precum **Educaplay**, **Quizizz** sau **LearningApps**, pot fi utilizate atât la curs, cât și în afara lui (de exemplu, ca temă de casă), deoarece pot fi accesate oricând printr-un link oferit de profesor. **Quizlet** permite crearea de *flashcards*, niște cartonașe foarte utile pentru procesul de învățare, deoarece elevii se pot autoevalua și pot decide ce informații necesită aprofundare.

Aplicații pentru gândire creativă / exerciții de imaginație

Scopul școlii nu este numai acela de a dobândi informații din diferite domenii, ci și acela de a le permite elevilor să gândească critic, să își exprime opiniile sau sentimentele într-un cadru sigur și să formeze relații. Din acest motiv, vă punem la dispoziție două instrumente digitale care pot facilita atingerea acestor scopuri: **Padlet** și **Checkin**.

Padlet le oferă elevilor posibilitatea de a lucra în echipă și de a aduna idei în timp real, eliminând unele probleme care apar, de obicei, în mediul fizic (inhibiția sau frica de a fi judecat, nevoia de a aștepta să ne vină rândul să vorbim). Fiind o aplicație pentru gândire creativă, poate fi utilizată în diferite moduri, scopul depinzând doar de creativitatea profesorului. **Checkin** este un instrument care generează întrebări

ce pot fi folosite pentru a destinde atmosfera sau pentru a-i ajuta pe elevi să se cunoască mai bine între ei.

Aplicații pentru organizare / prezentarea informațiilor

Mediul online a eliminat creta și buretele, dar folosirea de instrumente digitale le permite profesorilor să își prezinte informațiile pe o tablă mult mai interactivă și captivantă. Clasicele prezentări PowerPoint au devenit deja un lucru obișnuit pentru mulți elevi.

Instrumentul cel mai apropiat de o tablă obișnuită este **Classroomscreen** – o tablă digitală care vă permite, pe lângă adăugarea de texte, să faceți cursurile mai interactive. Ca o alternativă la prezentările PowerPoint, propunem atât profesorilor, cât și elevilor, platforma **Prezi**. Cu ajutorul instrumentului **MindMup** puteți crea *mind maps* (hărți mentale care ilustrează modul în care sunt relaționate diferite concepte), iar platforma **Textfixer** poate fi utilizată (și) pentru a genera liste aleatorii – utile, de exemplu, când vrem să împărțim elevii pe echipe.

Acestea sunt doar câteva dintre multele instrumente digitale și metodele pe care le puteți implementa la orele de curs.

În spațiu virtual - digital.educared.ro - sunt centralizate mai multe tipuri de resurse digitale și informații utile, în activitățile educaționale desfășurate, toate resursele colectate pe platformă fiind gratuite.

Pe platformă se regăsesc ghiduri metodologice pentru învățământul preșcolar, primar, gimnazial și liceal, profesional și tehnic, vocațional, dar și pentru învățământul special.

De asemenea, pot fi găsite teste de antrenament pentru Bacalaureat și Evaluarea Națională, lecții pentru învățământul primar, dar și gimnazial, itemi PISA, broșuri cu teste, seminarii oferite online de British Council pentru profesori.

Platforma cuprinde lecții la discipline precum Limba și literatura română, Matematică, Științele Naturii, Istorie, Educație Civică, Arte.

Tot în acest spațiu virtual se găsesc și resurse socio-emoționale care să sprijine elevii.

BIBLIOGRAFIE

- <https://gutenberg.ro/instrumente-digitale-pentru-predarea-online/>
- <https://rm.coe.int/internet-handbook-ro/16809f0b11>
- [https://jpd.rs/images/prirucnik/Prirucnik_za_nastavu%20RUM%20\(002\).pdf](https://jpd.rs/images/prirucnik/Prirucnik_za_nastavu%20RUM%20(002).pdf)
- <http://www.isjiasi.ro/documente/informatica/BROSURA-CERC-FINAL.pdf>

STUDIU DE CAZ PRIVIND CONSUMUL DE PREPARATE CULINARE PE BAZĂ DE DOVLEAC

Profesor Boboc Irina, Colegiul Economic Hermes Petroșani
Profesor Ratzek Veronica-Elena, C.T.C.B. Petrila

Cel mai important instrument utilizat de realizatorii anchetelor, pentru punerea întrebărilor și înregistrarea răspunsurilor la acestea, îl reprezintă *chestionarul*. Conținutul său concret și modul de redactare depind de natura informațiilor care urmează a fi culese prin intermediul lui, impunându-se a fi respectate anumite reguli de construcție și de utilizare.

În esență, chestionarul se prezintă sub forma unui *șir de întrebări* adresate (oral sau în scris) unui anumit număr de *respondenți*. El este administrat, de regulă, de *operatorii* anchetei, existând și situații când este autoadministrat (cazul anchetelor prin poștă sau prin e-mail).

Chiar dacă nu există tipare general valabile, în conceperea chestionarelor se impun respectate anumite reguli.

Fiind un instrument de cercetare foarte complex, elaborarea sa trebuie să fie o acțiune *interdisciplinară*, antrenând (pe lângă cunoștințele de marketing) o serie întreagă de alte cunoștințe (de sociologie, psihologie, statistică, informatică, știința comunicării etc.). Prin urmare, pentru a se asigura succesul în culegerea informațiilor de marketing, cei care le redactează și le utilizează trebuie să stăpânească bine *teoria convorbirilor*, precum și *tehnicele de comunicare*, astfel încât să fie capabili să obțină cooperarea din partea receptorilor (de întrebări), să se facă ușor înțeleși, să poată interpreta în toate felurile posibile răspunsurile primite la întrebări, să sesizeze dificultățile pe care le întâmpină intervievații și erorile pe care ei le comit, să descopere sursele de erori (care trebuie eliminate cât mai rapid posibil) etc.

Proiectarea și elaborarea unui chestionar impun luarea unor decizii cu privire la natură, forma și structura sa, la întrebările pe care le conține, la modul de redactare și de testare, la validarea întrebărilor etc.

Din cauza contextului epidemiologic actual în care ne aflăm, am optat pentru aplicarea unui chestionar online, realizat pe platforma *Google*, cu ajutorul extinderii Google Forms.







Google Forms face parte din pachetul de instrumente pus la dispoziție de colosul din Mountain View numit G.Suite prin care se pot crea sondaje online gratuit. Datele obținute în acest mod intră direct

într-o foaie de calcul, care permite analizarea informațiilor colectate în mod continuu, precum și efectuarea rapidă a unui rezumat al unui chestionar sau sondaj de opinie.

În acest sens, am întocmit, aplicat și interpretat un chestionar online cu zece întrebări privind preferințele și frecvența consumului unor produse gastronomice obținute din dovleac, dar și frecvența achiziționării de dovleci și semipreparate în vederea preparării în bucătăria proprie a unor astfel de produse comercializate de două supermarketuri - *Lidl* și *Carrefour* și o patiserie din Petroșani - *Pan de Vida*.


Oferta magazinelor incluse în chestionar este următoarea:

- *Lidl*:

Plăcintă rulată cu dovleac- 800g	
Prăjitură cu dovleac- 350g	
Plăcintă grecească- 811g	
Melc cu dovleac- 800 g	
Dovleac pentru plăcintă- 800g	
Dovleac plăcintar	

Tabelul 3.1. Oferta supermarketului Lidl

- Carrefour:

Plăcintă rulată cu dovleac- 800g	
Plăcintă grecească 800g	
Plăcintă la tavă cu dovleac- 800g	
Dovleac pentru plăcintă- 800g	
Supă- cremă de dovleac, ceapă și morcovi	
Suc de dovleac, caise și mere- fără zahăr	
Piure BIO cu dovleac, banane și morcovi- 6 luni	
Piure cu mere, dovleac și caise	
Dovleac plăcintar	

Tabelul 3.2. Oferta supermarketului Lidl

- *Pan de Vida:*

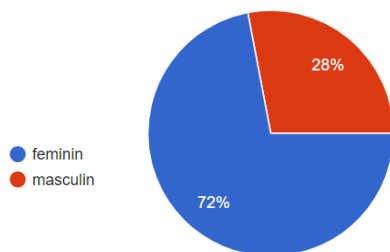
Plăcintă cu dovleac	
Ștrudel cu dovleac	
Prăjitură cu dovleac	

Tabelul 3.3. Oferta supermarketului Lidl

Am adresat acest chestionar unui număr de 100 de persoane, clasificând respondenții în funcție de sex, vârstă și ocupație. Dintre cei 72% femei și 28% bărbați, cei mai mulți dintre respondenți se regăsesc în categoria de vârstă 41-50 de ani (35%), 23% sunt între 31-40 de ani. Persoanele peste 50 de ani (19%) și cele între 21 și 30 de ani (15%), urmați de tinerii cu vârste cuprinse între 16-20 de ani (8%).

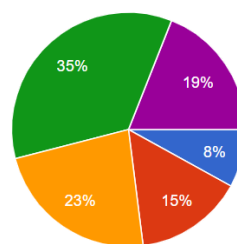
Sexul

100 de răspunsuri



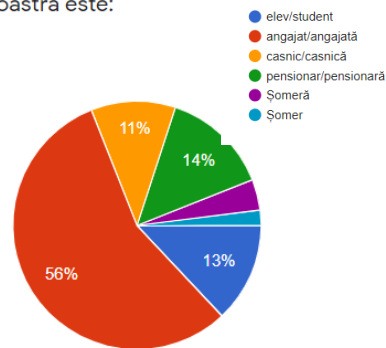
Vârsta:

100 de răspunsuri



Ocupația dumneavoastră este:

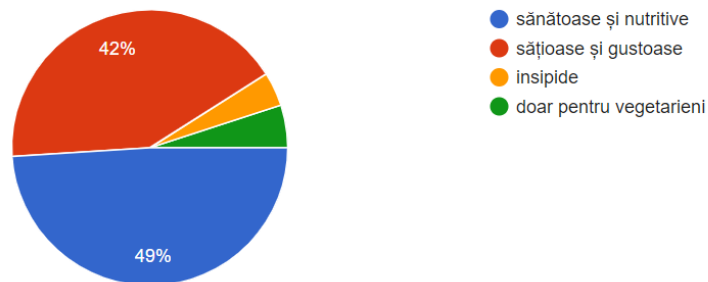
100 de răspunsuri



Majoritatea respondenților sunt angajați (56%), urmând ca celelalte categorii să se distingă printr-un procentaj destul de apropiat, astfel că 14% sunt pensionari, 13% elevi sau studenți, 11% casnici, iar 6% șomeri.

1. Consider că preparatele pe bază de dovleac sunt:

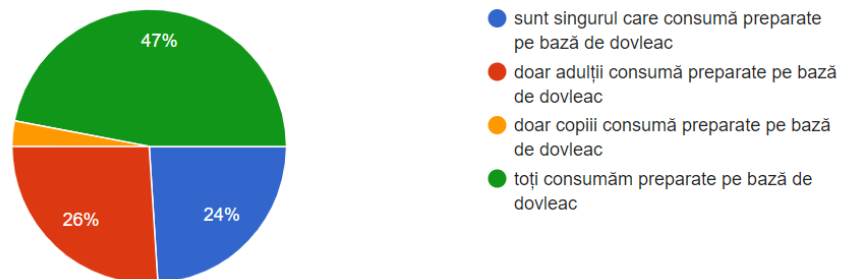
100 de răspunsuri



Majoritatea respondenților consideră că preparatele din dovleac sunt sănătoase și nutritive, 42% le consideră sățioase și gustoase, în timp ce 4% și 5% dintre aceștia sunt de părere că aceste produse sunt insipide sau doar pentru vegetarieni.

2. În familia mea:

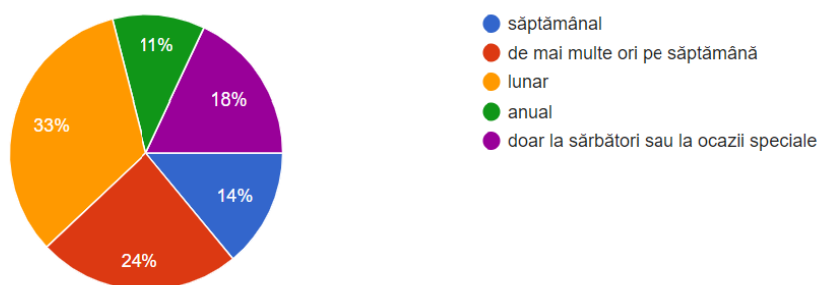
100 de răspunsuri



În 47% dintre familiile petroșănenilor, toți membrii consumă preparate de dovleac, 24% dintre respondenți s-au identificat ca fiind unici consumatori ai acestor preparate, în timp ce în unele familii, acestea sunt consumate doar de către copii (3%) sau adulții (26%).

3. Consum preparate pe bază de dovleac:

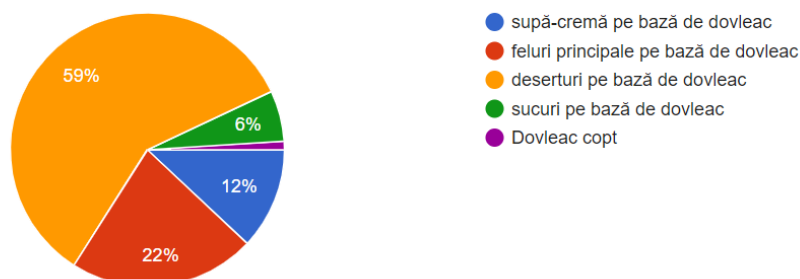
100 de răspunsuri



Consumul preparatelor pe bază de dovleac este unul variat, după cum putem observa în graficul de mai sus: dacă doar 11% dintre petroșăneni consumă anual preparate din dovleac și doar 18% le preferă în cadrul sărbătorilor sau a ocaziilor speciale, pentru 33% consumul lor este un obicei lunar, iar pentru 14% unul săptămânal. Este de remarcat faptul că 24% dintre cei care au răspuns anchetei noastre consumă preparate pe bază de dovleac de mai multe ori pe săptămână.

4. Cel mai des consum:

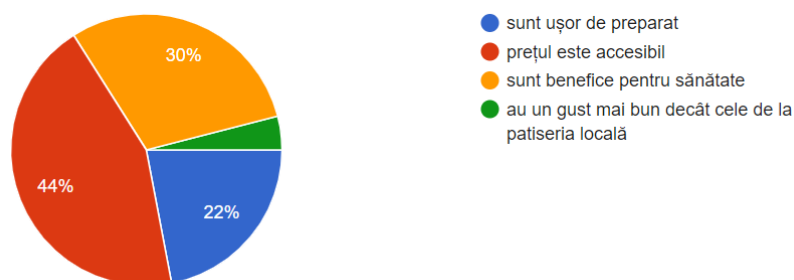
100 de răspunsuri



În topul consumului produselor pe bază de dovleac se regăesc deserturile (59%), urmate de felurile principale (22%). 12% dintre respondenți preferă supele-creme pe bază de dovleac, 6% preferă sucurile, în timp ce doar 1% consumă cel mai des dovleacul copt.

5. Achiziționez semi-preparate pe bază de dovleac din supermarketuri deoarece:

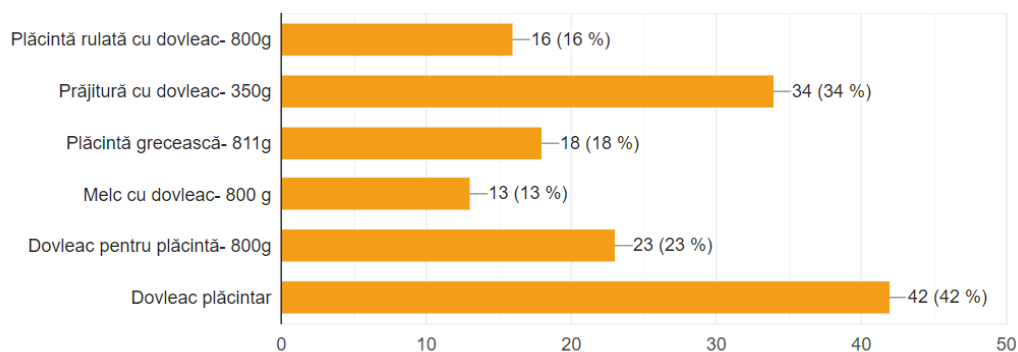
100 de răspunsuri



44% dintre cei care au răspuns la chestionarul nostru achiziționează semi-preparate pe bază de dovleac datorită prețului accesibil, 30% le consideră benefice pentru sănătate, 22% le consideră ușor de preparat, în timp ce 4% le preferă în detrimentul celor de la patiseria locală datorită gustului mai bun.

6. Dintre produsele supermarketului LIDL, cumpăr cel mai des :

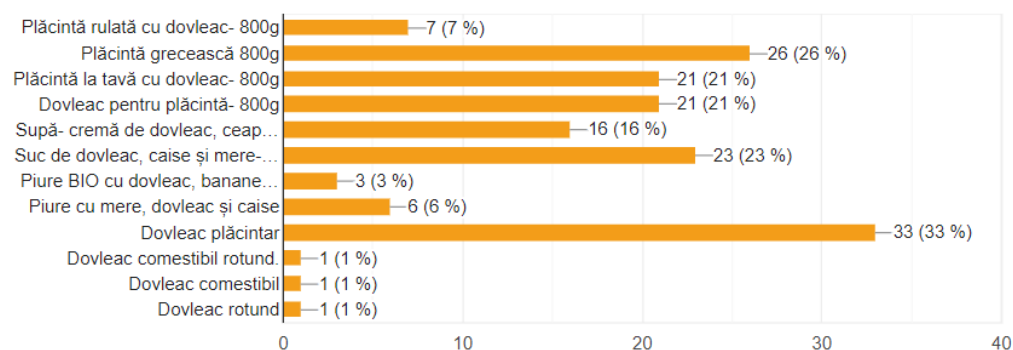
100 de răspunsuri



Din oferta supermarketului Lidl, 42% dintre cei care au răspuns chestionarului nostru achiziționează dovleacul plăcintar pe care îl folosesc în preparatele culinare, ceilalți preferând semi-preparatele pe bază de dovleac, după cum urmează: 34%- prăjitura cu dovleac, 23%- dovleacul pentru plăcintă, 18%-plăcinta grecească, 16%- plăcinta rulată cu dovleac, iar 13% melcul cu dovleac.

7. Dintre produsele supermarketului CARREFOUR, cumpăr cel mai des :

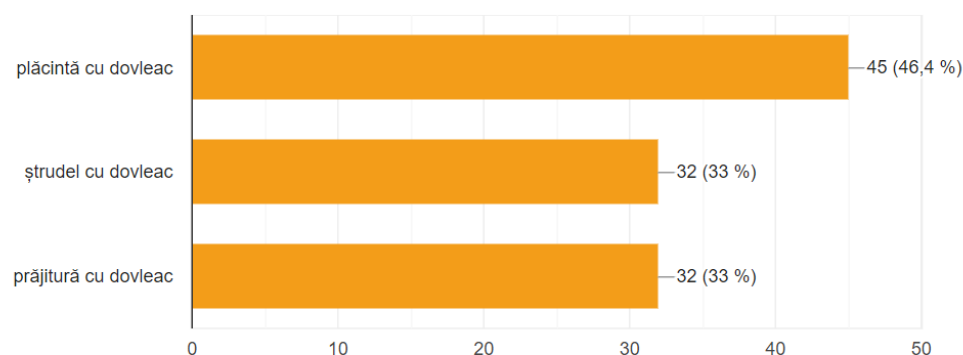
100 de răspunsuri



Dovleacul plăcintar se află deasemenea în topul preferințelor supermarketului Carrefour. Achiziționat de 33% dintre respondenți, acesta este urmat de plăcinta grecească (26%), de sucul-cremă de dovleac, caise și mere-fără zahăr (23%), de plăcinta la tavă și dovleacul pentru plăcintă (21%).

8. Dintre produsele patiseriei locale PAN DE VIDA cumpăr cel mai des :

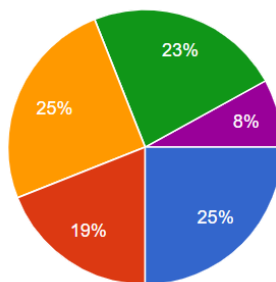
97 de răspunsuri



Patiseria locală, *Pan de Vida*, se remarcă printre preferințele a 45% dintre respondenții noștri datorită plăcintei cu dovleac, urmată în egală măsură de celelalte două preparate din ofertă: ștrudelul și prăjitura cu dovleac (32%).

9. Achiziționez preparate pe bază de dovleac de la patiseria locală PAN DE VIDA deoarece:

100 de răspunsuri

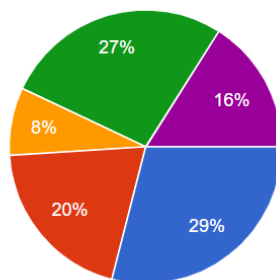


- sunt mai sănătoase decât semipreparatele
- sunt mai ieftine decât semipreparatele
- sunt mai la îndemână decât semipreparatele
- au un gust mai bun și mai autentic decât cele din supermarketuri
- susțin antreprenorii din orașul meu

Sănătoase (25%) și mai ieftine (19%) decât semi-preparatele, produsele patiseriei locale *Pan de Vida* sunt la îndemână pentru 25% dintre respondenți datorită gustului bun și autenticității lor (23%), dar și din dorința de a susține antreprenoriatul local (8%).

10.Îmi prepar singur preparate pe bază de dovleac deoarece:

100 de răspunsuri



- sunt mai sănătoase decât cele din supermarketuri și patiserii
- nu folosesc aditivi alimentari sau alte chimicale care pot afecta sănătatea
- în supermarketuri și patiserii nu sunt respectate normele de igienă
- îmi place să încerc rețete noi, pe care nu le găsesc în supermarketuri sau patiserii
- nu îmi prepar

29% dintre respondenți se îndeletnicesc singuri în prepararea produselor pe bază de dovleac, din dorința de a încerca rețete noi (27%). Chiar dacă preparatele "de casă" sunt sănătoase deoarece nu folosesc aditivi alimentari care pot afecta sănătatea (20%), deși doar 8% consideră că în supermarketurile și patiseria locală nu sunt respectate în totalitate normele de igienă, totuși 16% nu le prepară, optând pentru achiziționarea lor.

În urma interpretării răspunsurilor la chestionar, am constatat că preparatele culinare obținute din dovleac sunt consumate frecvent de către respondenți. Peste 90% consideră aceste preparate ca fiind sănătoase și nutritive, sățioase și gustoase. Sub 10% dintre cei chestionați consideră că aceste produse sunt insipide sau doar pentru vegetarieni.

Chiar dacă aproape 30% dintre petroșeneni consumă anual sau doar la sărbători și ocazii speciale produse culinare obținute din dovleac, pentru 33% consumul este un obicei lunar. Este de remarcat faptul că aproape 40% consumă aceste produse odată sau chiar de mai multe ori pe săptămână.

În mod evident, preferința consumatorilor se îndreaptă către deserturile obținute din dovleac – 59%, urmate de supe creme și feluri principale – 34% și sucuri – 6%. Doar 1% dintre consumatori preferă doar dovleacul copt.

Dintre produsele pe bază de dovleac din supermarketuri, aproape 60% dintre consumatori achiziționează semipreparate pe bază de dovleac, aproape 40% cumpără dovleac plăcintar, ceea ce arată că mulți dintre cei intervievați își prepară singuri preparatele culinare din dovleac consumate, așa cum rezultă și din ultima întrebare. O bună parte dintre ei – 29%, face asta din dorința de a încerca rețete noi, dar și pentru că majoritatea consideră că produsele preparate în casă sunt mai sănătoase, deoarece nu pregătesc aditivi alimentari la pregătirea lor.

Mai sănătoase decât semipreparatele din supermarketuri sunt considerate și produsele pe bază de dovleac ale patiseriei locale, dar și mai gustoase, așa cum consideră peste jumătate dintre cei chestionați. De remarcat că 8% dintre consumatori fac asta și din dorința de a susține antreprenoriatul local.

În urma studiului realizat în vederea elaborării acestei lucrări, am constatat că, deși preparatele culinare pe bază de dovleac au câștigat un binemeritat teren în gastronomia românească, dovleacul nu este valorificat pe măsura calităților sale. Nu am întâlnit aceste preparate culinare în oferta restaurantelor din zona Văii Jiului, și nici din alte zone ale țării vizitate în această perioadă.

Toamna este un anotimp atât de generos în roade ale naturii, încât ne pierdem în abundența de legume și fructe, uitând uneori că dovleacul poate face minuni în bucătărie și pentru sănătatea noastră.

BIBLIOGRAFIE

- *Biochemical and Biophysical Research Communications, Volume 366, Issue 1, 1 February 2008, Page 269*
- Ciofu R. și colab., 2004. *Tratat de Legumicultură*. Editura Ceres, București
- Lagunovschi L.V., 2013. *Legumicultură specială*. București
- <https://healthy.kudika.ro/articol/healthy~medicina-alternativa/36584/beneficiile-dovleacului-placintar.html>

ROLUL TEHNOLOGIEI ÎN PROCESUL DE PREDARE- ÎNVĂȚARE- EVALUARE

Prof Pato Bianca Maria, Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida” Petroșani

Sistemele educaționale, cotate ca fiind cele mai bune din lume, pun foarte mare accent pe folosirea tehnologiei în procesul educațional. Domeniul educațional evoluează o dată cu tehnologia, integrând-o la toate nivelele. Este normal să ținem pasul cu această evoluție și să ne adaptăm vremurilor în care trăim. De ceva timp, tehnologia a început să își facă tot mai mult simțită prezența și în sălile de clasă care se transformă, în metodele de predare care evoluează, în viața elevilor care sunt din ce în ce mai ancorați în realitatea virtuală. Așadar, este necesar să apelăm la acest domeniu în efortul nostru de a oferi o educație modernă, completă, copiilor.

Un rol important pe care îl are implicarea tehnologiei în sfera educațională, este acela că ajută elevii să își crească nivelul de încredere în sine. Lucrul în echipă, dar și individual, în unele cazuri, îi ajută pe copii să se conecteze unii cu alții, să colaboreze și chiar să intre în competiție. În plus, evaluarea nu mai este făcută în funcție de vârstă și de anul de studiu în care sunt. Prin intermediul tehnologiei, vocea studenților este auzită în mod egal și aprecierea se face în funcție de realizările acestora, eliminându-se astfel, din procesul de evaluare, componenta subiectivă. Prin intermediul tehnologiei se poate face chiar și o diferențiere a studenților. Fiecare are o latură pe care o poate dezvolta mai mult. Fie că este vorba despre latura artistică, vizuală, muzicală, practică sau matematică, nu mai există o uniformizare. Fiecare copil are posibilitatea să aleagă cum să se exprime mai bine, care să fie ritmul lui de învățare, precum și metoda.

Ultimii ani au adus o evoluție majoră în privința digitalizării educației. Tot mai multe companii oferă resurse digitalizate pentru învățare. Pe lângă platformele interactive și jocurile educative se regăsesc și manualele, care până acum le aveam doar pe hârtie, în format digital. Acest lucru ușurează procesul de predare, deoarece cadrul didactic poate accesa sutele de resurse de oriunde, cu unica condiție de a avea conexiune la internet. Pe de altă parte, tehnologia în educație se poate utiliza și fără a avea acces la internet. O mare parte dintre resursele pe care le găsim în mediul online se pot descărca pe calculator, astfel ele pot fi folosite oricând de profesori. De asemenea, cadrul didactic poate folosi programe care sunt deja pe calculator, de exemplu PowerPoint, pentru a realiza animații și momente de predare interactive. Așadar, tehnologia în educație poate deveni cu ușurință o parte integrantă a actului

de predare-învățare. Folosind aplicații simple și accesibile, cadrul didactic poate să utilizeze tehnologia în educație pentru a face orele de curs mai interesante și atractive.

Atunci când tehnologia este inclusă în lecțiile de zi cu zi, se așteaptă ca elevii să aibă mai mult interes pentru materiile pe care le studiază. Tehnologia oferă diverse șanse de a face învățarea mai distractivă și plăcută în măsura în care prezintă aceleași informații, dar în maniere mai interactive. În plus, tehnologia poate împuternici o cooperare mai dinamică între elevi și între elevi și profesori, aspect care poate fi dificil de realizat într-un mediu de predare convențional.

Instruirea asistată de calculator prezintă avantaje și dezavantaje, ca orice altă metodă. Această metodă include:

- Predarea unor lecții de comunicare de cunoștințe
- Aplicarea, consolidarea, sistematizarea noilor cunoștințe
- Verificarea automată a unei lecții sau a unei unități de învățare

Profesorii trebuie să știe în ce măsură elevii reușesc să atingă obiectivele de învățare. De asemenea, elevii trebuie evaluați la sfârșitul semestrului și al anului și acordată o notă finală care să reflecte atât înțelegerea, cât și nivelul lor de efort. Instrumentele de evaluare online pentru profesori sunt o parte necesară a învățării la distanță. Dacă avem un control asupra lacunelor lor de învățare, atunci putem ajusta lecțiile pentru a viza respectivele lacune.

Diferite instrumente de evaluare utilizate de profesor pot fi de natură formativă sau sumativă. Instrumentele de evaluare formativă sunt chestionarele, sarcinile și întrebările și discuțiile din clasă pe care profesorii le folosesc pentru a evalua și ghida (sau pentru a forma) procesul de învățare al elevilor lor. Instrumentele de evaluare sumativă sunt eseurile și testele finale date la sfârșitul unui proiect, curs, semestru, unitate, program sau an școlar.

Procesul educațional presupune predare-învățare-evaluare, iar atenția profesorului trebuie acordată nu doar modului în care își organizează lecțiile, ci și felului în care verifică achizițiile elevilor săi. Sigur că profesorul este, în mare măsură, un om care evaluează și, din acest motiv, este preocupat de competențele sale: obiectivitate, rigoare științifică, diplomatie, responsabilitate, integritate, empatie, confidențialitate.

Consider că există numeroase avantaje în utilizarea formelor de evaluare, modernizate prin prisma tehnologiei, care devin o cale de realizare și de mediere: facilitarea rezultatelor evaluării sumative prin evaluare formativă, prin feedback permanent, cu explicații și cu oferirea răspunsurilor corecte, dezvoltarea abilităților de autoreglare a elevilor, atâta vreme cât cel evaluat știe care este nivelul de performanță pe care trebuie să-l atingă. În acest fel, el își fixează obiective proprii pentru atingerea

standardelor de performanță în timp util. Își va găsi propria strategie de învățare, motivația elevului este extrem de importantă și, în contextul procesului educativ desfășurat la distanță, conversația cu profesorului este esențială. Poate de aceea jocurile video, care oferă recompense după fiecare nivel atins (medalii, trofee, statut privilegiat etc.) sunt atât de îndrăgite de elevi, indiferent de vârstă.

BIBLIOGRAFIE

1. GLIGA, L. (coordonator), Standarde profesionale pentru profesia didactică, București: MEC, 2002;
2. LEAHU, Gabriel, LAZĂR, Emil (coordonator), MANOLESCU, Marin, Evaluarea cadrelor didactice din perspectiva contextelor profesionale didactice și a inspecției școlare, Editura Casei Corpului Didactic Bacău, Bacău, 2020.

UTILIZAREA INSTRUMENTELOR DIGITALE ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

Prof. Șarpe Alina, Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida” Petroșani

Prof. Doroșan Manuela, Liceul Tehnologic „Mihai Viteazu” Vulcan

Într-o lume în care utilizarea device-urilor mobile (telefoane, iPhone, tablete etc.) a devenit indispensabilă, lume în care elevii percep aceste tipuri de instrumente ca o necesitate a vieții de zi cu zi, lume în care părinții și profesorii reclamă utilizarea acestora în mod intensiv de către cei mici, tot nouă, adulților, ne revine misiunea de a-i deprinde pe elevi să folosească eficient aceste mijloace și să adaptăm aplicarea multiplă a noilor realități tehnologice la zilele noastre.

Astfel am introdus în activitatea didactică instrumentele web și platformele de studio online pentru a motiva și în același timp, a antrena pasiunea elevilor către tehnologii. Vom prezenta câteva platforme digitale utilizate în activitatea didactică cu exemple privind la modul de utilizare a acestora.

Genially este o platformă online care permite crearea de infografice, video, ghiduri, imagini și prezentări digitale colorate, artistice și creative, dar și jocuri, teste distractive online. Platforma online este disponibilă pentru moment în limbile: engleză (<https://www.genial.ly/>), franceză (<https://www.genial.ly/fr>), spaniolă, italiană și portugheză.

Toate instrumentele oferite de platforma Genially sunt extrem de utile atât pentru cadrele didactice cât și pentru elevi. Ceea ce ține de costurile platformei, în pachetul gratuit avem posibilitatea de a utiliza câte creații dorim din cele gratuite, nefiind o limită. Diferența față de alte servicii existente stă în interactivitatea elementelor ce pot fi create, faptul că se pot crea ușor animații, faptul că se poate colabora

cu membrii echipei atunci când sunt create elementele vizuale, iar Genially se integrează cu alte platforme, pentru importarea sau exportarea de conținut. Platforma permite re folosirea conținutului creat de alți utilizatori, dacă aceștia și-au dat acordul. Practic, pe lângă accesul la template-urile oficiale, se poate folosi orice fel de conținut care ne place și este public. Un exemplu de prezentare interactivă utilizată în cadrul orelor de predare se poate urmări accesând următorul link: <https://app.genial.ly/editor/63ff77d772e6f00018236bc8>

O altă aplicație extrem de versatilă care poate fi utilizată cu succes în activitățile de consolidare a fost Wordwall. Platforma educațională **WordWall** este una din acele platforme care vin în ajutorul cadrului didactic pentru a face o lecție mai interactivă. Ni se propun mai multe forme de joc, chiar și realizând o activitate, elevul are opțiunea să-și schimbe aspectul jocului, condițiile rămânând aceleași; această platformă încadrează cu succes toate categoriile de vârstă, vine cu opțiuni diferite de a crea și a dezvolta creativitatea. Aplicația Wordwall este o aplicație utilă pentru crearea activităților, exercițiilor interactive și distractive pentru elevi. Este interesantă prin faptul că elevii percep aceste exerciții ca drept jocuri, dar prin aceste jocuri le dezvoltăm competențe, le formăm aptitudini și deprinderi utile. Pentru reactualizarea cunoștințelor poate fi utilizat acest test <https://wordwall.net/resource/32857096/9a-reactualizare-refrac%c8%9bia-luminii>)

Livresq (www.livresq.com) reprezintă un editor de resurse educaționale în format digital. Acesta facilitează crearea de lecții interactive, care conțin texte, galerii de poze, animații, audio, video, quiz-uri și alte elemente, fără a fi necesare cunoștințe de programare. Lecțiile realizate pe platforma LIVRESQ pot fi descărcate pentru a fi folosite offline sau pot fi partajate pe internet foarte ușor prin Biblioteca LIVRESQ, elevii putând avea acces la ele de pe orice tip de dispozitiv smart (telefon, tabletă, PC). De asemenea, pachetele de lecții sunt compatibile cu soluțiile de tip Learning Management System, respectând SCORM, standardul consacrat în eLearning la nivel internațional. Platforma are șabloane create deja de către echipa LIVRESQ. Acestea sunt bucăți de conținut (proiecte, secțiuni, quiz-uri, imagini, etc) puse într-o anumită ordine. Nu este nevoie începerea unui proiect de la zero. Pentru a-l accesa, se intră în Organizator și acolo există „Șabloane”. Odată create, lecțiile pot fi publicate în biblioteca LIVRESQ. După acceptarea publicării acestora de către administratori, se poate depune candidatura pentru obținerea certificatului de creator de software educațional. Principala cerință este existența în bibliotecă a cel puțin 3 lecții LIVRESQ.

Două modele de lecții create la fizică și textile pot fi urmărite accesând cele două linkuri: <https://view.livresq.com/view/60b677f7f1e99e0007c48c9f/#introducere>,
<https://view.livresq.com/view/5f57cf3c582a683a6e1adefe/>

Industria textilă modernă se bazează și ea pe tehnologii moderne, tot mai mult în procesele de producție se folosește calculatorul și diverse programe de specialitate.

Un exemplu de aplicație ce utilizează proiectarea asistată de calculator pentru proiectarea îmbrăcăminte este cea creată de firma Gemini Cad Systems. www.geminiCAD.com Cu ajutorul acestui sistem se propune o abordare nouă a problemei, în sensul că în loc să fie stocate sute de valori predefinite, proiectul CAD conține o listă de parametri variabili (întrebări de adresat), opțiuni (alternative posibile din care se alege cea dorită) și acțiuni (operații care se fac asupra modelului în funcție de răspunsurile alese). În acest mod, sistemul CAD nu va mai crea sute de variante predefinite, ci va crea în timp real o singură variantă, cea generată prin răspunsurile primite de la utilizator. Designerul are posibilitatea să editeze întregul scenariu de întrebări și posibile răspunsuri și să definească ce acțiuni se vor produce în funcție de opțiunile alese de client (de obicei, e vorba despre a scoate sau adăuga piese în tiparul articolului). Pentru fiecare întrebare sau răspuns, designerul poate adăuga elemente grafice edificatoare și explicații sau sfaturi pentru client. În același timp, el poate crea diferite reguli și condiții pentru a stabili când este necesară o întrebare și când nu, ori unde trebuie incluse în lista cu opțiuni anumite variante de răspuns.

Pentru elevii liceelor cu profil tehnic, și nu numai, este vital să aibă cunoștințe practice în domeniul pe care îl studiază, și să aplice practic ceea ce învață în anii de liceu.

Utilizând aceste aplicații pentru a realiza multiple activități de consolidare, am constatat că elevii sunt mult mai implicați și mai dornici să răspundă atunci când se folosesc astfel de instrumente digitale, față de momentele în care au în față o simplă fișă de lucru, chiar dacă în fond, conținutul exercițiilor este identic. Chiar și în cazul evaluării orale, faptul că întrebările sunt dispuse pe roata aleatorie sau chiar ascunse în spatele unor numere din care elevii trebuie să aleagă, face ca întregul proces să fie mult mai plăcut pentru ambele părți.

Utilizând instrumente digitale în activitățile didactice, vom reuși să prezentăm conținuturile într-o modalitate de actualitate pentru prezent și pentru viitor.

BIBLIOGRAFIE:

1. Tehnologii digitale în activitatea didactică / Daniela Andron, Ștefania Kifor. - Sibiu : Editura Universității "Lucian Blaga" din Sibiu, 2021
2. <https://genial.ly/>
3. <https://wordwall.net/>
4. <https://livresq.com/ro/>

5. Gemini Cad Systems - www.geminiCAD.com
6. <https://www.netacad.com/portal/teaching>

APLICAȚII ALE MATEMATICII – ABORDĂRI INTERDISCIPLINARE

Prof. GRAD NADIA-Scoala Gimnaziala „MIRCEA CEL BATRAN” Giurgiu

Niveluri ale integrării conținuturilor în învățământul preuniversitar este tot mai des întâlnită tendința de organizare a conținuturilor din perspectiva integrată. În acest sens, a fost elaborat planul cadru care este structurat pe șapte arii curriculare. Ariile curriculare reprezintă un grupaj de discipline care au în comun anumite obiective de formare. De asemenea, la nivelul unor programe pentru învățământul preuniversitar se operează cu teme sau orientări tematice.

Integrarea conținuturilor presupune stabilirea unor relații strânse, convergente între următoarele elemente: concepte, abilități, valori aparținând disciplinelor școlare distincte (De Landsheere, 1992).

Integrarea **interdisciplinară** reprezintă o formă de cooperare între discipline diferite privind un anumit proces, fenomen a cărui complexitate poate fi explicată, demonstrată, rezolvată numai prin acțiunea convergentă a mai multor puncte de vedere.

Interdisciplinaritatea presupune abordarea conținuturilor complexe având ca scop formarea unei imagini unitare asupra unei anumite problematice. Deși interdisciplinaritatea este un principiu care derivă din cercetarea științifică, putem identifica unele modalități de implementare a acesteia și la nivelul curriculum-ului școlar. Acestea se pot realiza atât la nivelul macroeducațional (cel al proiectării și elaborării curriculum-ului: planuri, programe, manuale școlare), cât și la nivelul microeducațional (cel al activităților de predare-învățare-evaluare, desfășurate într-un cadru formal sau nonformal).

Un conținut școlar proiectat, elaborat și utilizat în manieră interdisciplinară corespunde mult mai bine realității prezentate, conducând la o înțelegere cât mai bună și unitară din partea elevilor.

Descartes a inițiat metoda universală de a ne conduce bine rațiunea. Deși nu de la început, matematica avea să joace un rol important în gândirea științifică și metafizica carteziană.

« Îmi plăcea mai ales matematica pentru certitudinea și evidentă raționamentelor ei, dar nu remarcasem încă adevărata lor întrebuințare și crezând ca nu serveau decât artelor mecanice mă miram ca pe aceste fundamente atât de ferme și solide nu s-a construit nimic mai deosebit. »

Să remarcăm punerea în relație a matematicii cu mecanica. Descartes este primul care „interelaționează” două discipline matematice considerate independente, autonome până atunci: geometria și algebra, «interdisciplinaritate» care va genera o nouă disciplină matematică: geometria analitică.

Problema *interdisciplinarității* a preocupat filisofii și pedagogii încă din cele mai vechi timpuri: sofistii greci, Plinius, Comenius și Leibnitz, iar la noi Spiru Haret, Iosif Gabrea, G. Găvănescu și, dintre numeroșii pedagogici ai perioadei contemporane amintim pe G. Văideanu. În opinia acestuia, *intredisciplinaritatea* „implică un anumit grad de integrare între diferitele domenii ale cunoașterii și între diferite abordări, ca și utilizarea unui limbaj comun permițând schimburi de ordin conceptual și metodologic”.

Interdisciplinaritatea este o formă de cooperare între discipline științifice diferite, care se realizează în principal respectând logica științelor respective, adaptate particularităților legii didactice și-l ajută pe elev în formarea unei imagini unitare a realității, îi dezvoltă o gândire integratoare.

În procesul de învățământ se regăsesc demersuri interdisciplinare la nivelul corelațiilor minimale obligatorii, sugerate chiar de planul de învățământ sau de programele disciplinelor sau ariilor curriculare. În înfăptuirea unui învățământ modern, formativ, considerăm predarea – învățarea interdisciplinară o condiție importantă. Corelarea cunoștințelor de la diferitele obiecte de învățământ contribuie substanțial la realizarea educației elevilor, la formarea și dezvoltarea flexibilității gândirii, a capacității lor de a aplica cunoștințele în practică; corelarea cunoștințelor fixează și sistematizează mai bine cunoștințele, o disciplină o ajută pe cealaltă să fie mai bine însușită.

Predarea – învățarea prin corelarea obiectelor de studiu reprezintă noul în lecții, care activează pe elevi, le stimulează creativitatea și contribuie la unitatea procesului instructiv – educativ, la formarea unui om cu o cultură vastă.

Interdisciplinaritatea este „o formă de cooperare între discipline diferite cu privire la o problemă, a cărei complexitate nu poate fi surprinsă decât printr-o convergență și o combinație prudentă a mai multor puncte de vedere.” (Cucuș Constantin „Pedagogie”).

Interdisciplinaritatea implică stabilirea și folosirea unor conexiuni între limbaje explicative sau operații, cu scopul diminuării diferențelor care apar între disciplinele de învățământ, clasice.

În învățământul preuniversitar, se pot identifica trei direcții ale interdisciplinarității :

1. la nivel de autori de planuri, programe, manuale școlare, teste sau fișe de evaluare;
2. puncte de intrare accesibile profesorilor în cadrul proceselor de predare – evaluare (în acest caz programele rămân neschimbate);

3. prin intermediul activităților nonformale sau extrașcolare.

Intervenția profesorului determină corelații obligatorii prevăzute de programele școlare și impuse de logica noilor cunoștințe, fapt ce duce la interdisciplinaritate.

Se pot elabora, în echipă, proiecte de lecții, planificări semestriale sau anuale comune a două sau mai multe discipline (biologie – chimie, biologie – fizică, matematică – fizică sau biologie – fizică – chimie etc.).

Un conținut școlar structurat în chip interdisciplinar este mai adecvat realității descrise și asigură o percepere unitară și coerentă fenomenelor. Astfel avantajele *interdisciplinarității* sunt multiple:

- a. Permite elevului să acumuleze informații despre obiecte, procese, fenomene care vor fi aprofundate în anii următori ai școlarității;
- b. Clarifică mai bine o temă făcând apel la mai multe discipline;
- c. Creează ocazii de a corela limbajele disciplinelor școlare;
- d. Permite aplicarea cunoștințelor în diferite domenii;
- e. Constituie o abordare economică din punct de vedere al raportului dintre cantitatea de cunoștințe și volumul de învățare.

Interdisciplinaritatea asigură formarea sistematică și progresivă a unei culturi comunicative necesare elevului în învățare, pentru interrelaționarea cu semenii, pentru parcurgerea cu succes a treptelor următoare în învățare, pentru învățarea permanentă.

În abordarea interdisciplinară încep să fie ignorate limitele stricte ale disciplinelor, căutându-se teme comune diferitelor obiecte de studiu, care pot duce la realizarea obiectivelor de învățare de grad mai înalt; între aceste se numără și capacitățile metacognitive, cum ar fi **luarea de decizii, rezolvarea de probleme, însușirea metodelor și tehnicilor de învățare eficientă etc.**

Considerând că interdisciplinaritatea are ca principal fundament în transferul metodelor dintr-o disciplină într-alta, B. NICOLESCU (1997) vorbește de trei grade de interdisciplinaritate:

- a) un grad aplicativ: în urma transferului de metode rezultă aplicații practice concrete;
- b) un grad epistemologic: în urma asimilării de metode din alte domenii, în cadrul disciplinei respective se inițiază analize profitabile privind propria sa epistemologie;
- c) un grad generator de noi discipline: transferul de metode între două sau mai multe discipline conduce la apariția unui domeniu autonom.

Competențele, valorile și atitudinile de care au nevoie elevii pentru reușita personală și socială în contextul dinamicii societății contemporane nu pot fi formate în întregime prin intermediul disciplinelor școlare clasice (formale).

BIBLIOGRAFIE:

- [1] C. Iacob, Matematică aplicată și mecanică, Editura Academiei, București, 1989
- [2] A. Carabineanu, Mecanica teoretică, Editura MatrixRom, București, 2003
- [3] E. Rogai, Probleme de mecanică, Editura Universitaria, București, 1986

COMPETENȚA DE A ÎNVĂȚA SĂ ÎNVEȚI UTILIZÂND GADGETURILE VREMII ACTUALE

Prof. învă. primar BOLOG RODICA-Școala Gimnazială I. D. Sîrbu Petrila

Elevii de astăzi sunt nativi digital și ei înțeleg și abordează extrem de repede și facil programe și jocuri diverse, pe telefoane, tablete sau calculatoare. Se mai vehiculează ideea că elevii actuali se îndepărtează de învățatură, tocmai din cauza accesării asidue a mijloacelor digitale... Atunci, de ce să nu îi motivăm să învețe, să participe efectiv, cu drag, la demersul didactic, atrăgându-i creativ, ca într-un joc, spre o învățare experiențială, de durată, care poate trece dincolo de pereții sălii de clasă? ... Așa încât, fără să știe, ei dezvoltă competența de a învăța să înveți în mod involuntar, făcând ceea ce le place mai mult – utilizând gadgeturile vremii actuale.

De precizat că sunt anumite momente, ore, tipuri de lecții unde se pretează aducerea la școală a telefoanelor, tabletelor. Nu se poate oricând, oriunde și oricât ... Însă, dacă educatorul își proiectează astfel de momente, cel puțin o oră pe săptămână, la lecții de predare-învățare, unde elevii pot să descopere și să prelucreze informații, accesând Internetul, la lecții de consolidare, unde, utilizând aplicația Word Cloud pe telefon, pot crea la Comunicare în limba română sau la Limba și literatura română familii de cuvinte, simboluri, mesaje, caracterizări succinte ale personajelor literare; la matematică, recapitulând cunoștințe și deprinderi de calcul cu Kahoot; la științe, creând colaje foto cu specii de plante, animale, cu Pick Collage, este extraordinar... De semnalat un aspect deosebit al acestor lecții speciale: elevii lucrează mult în echipe, constituite aleatoriu, cei mai buni explicând și ajutându-i pe ceilalți, cu empatie și toleranță. Cei mai timizi capătă încredere și stimă de sine, prezentându-și, în fața colectivului, micile realizări. Se dezvoltă mult procesele psihice: gândirea logică, atenție, memoria, limbajul, inteligența creatoare. De asemenea, laturile personalității capătă profunzimi, în sens pozitiv.

În cele ce urmează, am să prezint câteva instrumente, aplicații și platforme, pe care le-am folosit, cu elevii în cadrul lecțiilor.

O aplicație extraordinar de frumoasă și de ușor de utilizat este **ChatterPix Kids**. Se descarcă din magazinul Play al telefonului Smart. Intrând în aplicație, se fotografiază un desen al elevului, o imagine a unei plante, viețuitoare, fenomen al naturii, de exemplu, apoi cu degetul, se trasează linia gurii acestuia, după care elevul înregistrează un mic discurs (de 60 de secunde) – o descriere, un concept. Se salvează la secțiunea Videoclipuri, apoi se trimite profesorului, dacă a fost o temă pentru acasă. Această aplicație am folosit-o cu succes și eu, ca profesor, în cadrul lecțiilor, imaginea ”vorbitoare” prezentată cu ajutorul videoproietorului constituind un element-surpriză minunat pentru elevi.

Platforma **Canva** necesită un cont și poate fi utilizată atât pe telefon, cât și pe laptop. Are foarte multe disponibilități și funcționalități, dar noi, la ciclul primar, am utilizat-o cu preponderență pentru realizarea de postere, afișe, invitații, felicitări. Are în stânga o succesiune de comenzi, care permit realizarea acestor produse digitale. De remarcat este faptul că pune la dispoziție propria librărie de imagini-fundaluri sau imagini, dar permite și încărcarea fotografiilor proprii, pentru realizarea unor produse originale.

Aplicația **Stop Motion** se descarcă gratuit din magazinul Play și permite realizarea unui filmuleț animat grozav, dintr-o succesiune de fotografii, făcute la realizarea, pas cum pas, a unui produs. Noi am folosit-o la lecții de științe,, când elevii au realizat o animație cu părțile componente ale unei plante-lipind, pe rând, într-un colaj, rădăcina, tulpina, câte o frunză, câte o floare, etc. se pornește editarea, după finalizarea seriei de cel puțin 40 de fotografii, se salvează și se postează unde e nevoie. De asemenea, am realizat filmulețe cu această animație în preajma vacanței de iarnă, când elevii au lucrat la Arte vizuale și abilități practice, podoabe pentru pomul de Crăciun.

Platforma **Genially** este genială și, de departe, preferata elevilor mei, surclasând pe tradiționalul Power Point sau pe altele, cunoscute. Are o gamă mare de utilități, permițând, în varianta gratuită, realizarea de foarte multe produse digitale: afișe, postere, quiz-uri, imagini interactive, prezentări animate grozave. Interfața prietenoasă și modul de lucru care permite exersarea abilităților digitale și dezvoltarea creativității a incitat elevii, care au lucrat intens și au creat foarte multe lucrări, cum ar fi ”Sistemul Solar”, ”Delta Dunării”, ”Animale dispărute”, ”Apa în viața noastră”.

Acestea sunt doar câteva dintre rezultatele preocupărilor în domeniul tehnologiilor digitalizate, cu elevii, realizate cu instrumentele, aplicațiile și platformele pe care le-am utilizat, înregistrând reale progrese în învățare, căci elevii s-au jucat, învățând și au învățat, jucându-se, într-o atmosferă de bucurie a acumulării de cunoștințe și de exersare a deprinderii de a da și altora din ceea ce ei au dobândit.

BIBLIOGRAFIE:

1. "Educație digitală în școlile din Europa, Raport Eurydice", Luxemburg: Oficiul pentru Publicații al uniunii Europene, 2019;
2. Ceobanu, Ciprian, "Învățarea în mediul virtual", Editura Polirom, Iași, 2016.

INSTRUMENTE ȘI RESURSE DIGITALE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

Prof. înv. primar SCAFARIU CORINA-Școala Gimnazială I. D. Sîrbu Petrila

Utilizarea noilor tehnologii în cadrul activităților integrate din învățământul primar au o importanță deosebită pentru dezvoltarea performanțelor cognitive ale elevilor și cadrele didactice le pot utiliza cu succes în toate etapele unei activități: captarea atenției, reactualizarea/fixarea cunoștințelor, dirijarea învățării, obținerea performanței, evaluarea cunoștințelor. Utilizarea tehnologiei informațiilor și comunicațiilor se impune din următoarele motive: nevoile și cerințele școlarilor pretind învățătorilor o schimbare de abordare a activității educaționale; tehnologia contribuie la dezvoltarea competențelor pentru secolul XXI, stabilite de UNESCO ca fiind: comunicarea, colaborarea, experimentarea, gândirea critică, rezolvarea de probleme; trăim în era informațională, de aceea este necesar să formăm copiii abilitați pentru a putea gestiona volumul foarte mare de informații.

În vederea utilizării într-o mai mare măsură a noilor tehnologii în activitățile instructive-educative din învățământul primar, consider că sunt necesare următoarele:

- dotarea fiecărei clasă cu videoproiector, tablă interactivă și softuri educaționale;
- participarea tuturor cadrelor didactice la cursuri de formare în domeniul TIC (tehnologia informațiilor și comunicațiilor);
- diseminarea unor exemple de bună practică a utilizării noilor tehnologii în cadrul comisiilor metodice, cercurilor pedagogice, reviste de specialitate, ghiduri metodice etc.

Copiii de vârstă școlară vin cu un apetit vorace pentru învățare, iar cadrele didactice trebuie să găsească strategiile și chiar tehnologiile potrivite pentru a-l menține viu. Cu răbdare și perseverență, dar mai ales cu profesionalism și responsabilitate, veți reuși să aplicați și să vă bucurați în egală măsură de oportunitățile pe care noile tehnologii le deschid în beneficiul elevilor dumneavoastră.

Aduc în atenție o cercetare care a urmărit identificarea opiniilor cadrelor didactice privind eficiența utilizării resurselor digitale asupra activităților didactice din învățământul primar. În urma prelucrării, analizei și interpretării datelor colectate prin metoda anchetei pe bază de chestionar adresat cadrelor didactice din învățământul primar și prin interviuri individuale semistructurate adresate acestora, se pot prezenta următoarele concluzii:

- Resursele și instrumentele digitale sunt folosite zilnic în procesul instructiv-educativ de către cea mai mare parte a respondenților;
- Utilizarea instrumentelor/ resurselor digitale îi atrage pe elevi în activitățile de predare, este o modalitate de a aduce lumea lor, de nativi digitali, în sala de clasă, de a-i motiva să învețe;
- Instrumentele digitale fac învățarea mai eficientă, activitățile devin mai atractive, captivante, iar elevii devin mai curioși, captivați.
- Elevilor le place să învețe utilizând instrumente și resurse digitale;
- Elevii înțeleg mai repede noțiunile noi atunci când se apelează la instrumente digitale;
- Perioada de suspendare a cursurilor față în față a permis profesorilor și elevilor să se concentreze pe dezvoltarea de capacități și competențe utilizând instrumente digitale; competența digitală este esențială pentru educație, viață profesională și participare activă în societate;
- Aproape 90% dintre respondenți consideră că utilizarea resurselor/instrumentelor digitale duce la creșterea gradului de implicare a tuturor elevilor în propria învățare, pregătirea a devenit individuală, ținând seama de caracteristicile personalității, interesele și nevoile fiecărui elev.

În opiniile învățătorilor chestionați în legătură cu mediul online de învățare, acesta a însemnat autodepășire – învățarea unor lucruri noi în domeniul digital i-a făcut să fie la curent cu inovațiile în domeniu, în mod special cu instrumentele și aplicațiile digitale. Cadrele didactice au înțeles că se pot face lecții online uimitoare, iar dacă elevul vrea să învețe, lecția online oferită de către învățător devine de neuitat.

În perioada pandemiei, profesorii au fost nevoiți să integreze noile tehnologii de predare într-un timp scurt. Au înțeles că organizarea procesului de învățare în mediul online presupune o pregătire specială în ce privește adaptarea și gestionarea conținutului, asigurarea mijloacelor necesare procesului de instruire și, mai ales, în ce privește climatul învățării și asigurarea unei relații firești pentru astfel de experiențe didactice mediate. Trecerea la învățare online a determinat conștientizarea lacunelor, a deficiențelor referitoare la abilități digitale, conectivitate și utilizarea tehnologiilor în educație. Activitatea online a fost la început o provocare, iar ulterior s-a transformat într-o constantă constructivă a cărei eficiență creștea de la o zi la alta.

După părerea cadrelor didactice interviewate cu privire la valorificarea în activități viitoare a instrumentelor digitale folosite în perioada online, am constatat că se dorește crearea unor oportunități de a interacționa cu elevi și profesori din școli, județe, sau chiar alte țări, continuarea utilizării materialelor didactice cu suport tehnologic în abordarea inter și transdisciplinară a temelor alese, stimulând astfel interesul și gândirea critică în aprofundarea cunoștințelor, dar și pentru dezvoltarea creativității elevilor.

BIBLIOGRAFIE

1. „Educația digitală în școlile din Europa, Raport Eurydice”, Luxemburg: Oficiul pentru Publicații al Uniunii Europene, 2019.
2. Ceobanu, Ciprian, „Învățarea în mediul virtual”, Editura Polirom, Iași, 2016.

DIGITALIZAREA BIBLIOTECILOR , NECESITATE SAU INFLUENȚĂ?

Bibliotecar, Ianc Mariana, Liceul Tehnologic „Mihai Viteazu”, Vulcan Hd

De-a lungul timpului, *cartea* și-a schimbat formatul și astfel rolul ei în societate este modificat prin influența epocii. Cert este că o carte rămâne un instrument de lucru, un obiect nobil pentru formare și informare. Astfel, cartea poate fi definită ca un depozit de cunoaștere și pentru cunoaștere. Cartea, ca și produs vechi, are o încărcătură spirituală puternică atât timp cât transmite ceva nou și un conținut de valoare. De aceea, în cazul bibliotecilor, ne putem întreba dacă această adaptare tehnologică vine pe filiera necesității sau a influenței secolului în care trăim, atât timp cât tehnologia vine peste fiecare domeniu de activitate. În acest context, nu mai vorbim de o carte clasică, precum în celelalte secole, cât mai degrabă ne interesează cum să-i atragem pe cititorii moderni, obișnuiți cu smartphone-uri sau tablete.

Schimbarea unei biblioteci pe filieră digitală vine ca o nevoie a dezvoltării Tehnologiei Informației și a Comunicațiilor (TIC), iar „ideea de digitizare a apărut încă din 1971, la momentul când Michael Hart a introdus pe calculator Declarația de independență a Statelor Unite, primul document digitizat, sub formă de e-book, și a transmis-o altor utilizatori prin internet, dând astfel naștere primului proiect de digitizare, Proiectul Gutenberg.

Explozia noilor tehnologii și a internetului, natura și formatul informației, precum și schimbarea profundă a consumatorului de informație au permis evoluții spectaculoase în dezvoltarea serviciilor de bibliotecă, transformând-o dintr-o bibliotecă tradițională, clasică, într-o bibliotecă „hibridă.” Sigur că în acest caz al cărților, utilizatorul poate avea contact direct cu o carte digitală, având impresia că ea este

fizică, deși se află pe un „device”, însă un lucru foarte important constă în modul cât de fidel este convertirea acestei carte – fie o simplă scanare transpusă într-un document *pdf*, fie prin transpunerea materialului în format *3D* pentru un efect special (precum în țările din Occident). *Digitizarea cărții* înseamnă practic scanarea acestora, convertirea și transpunerea lor în tehnologii avansate. Totuși, nu putem digitiza chiar tot ce există în bibliotecă, iar unele cărți digitale (nu neapărat scanate) ar putea să nu aibă concordanță cu formatul printat.

Țările din Occident au început digitizarea cărților de câțiva ani buni, bibliotecile de aici având cărți tehnologizate, căci această mișcare înseamnă chiar viitorul. Viitorul cărților prevede tocmai această transpunere a lor în lumea virtuală, ceea ce constituie o influență a tehnologiilor avansate. Pe de altă parte, putem observa că aceste tehnologii formează calea spre o nouă formă de lectură, spre o nouă convertire: de la *clasic* la *contemporan*, sau de la *book* la *e-book*. Cartea clasică, mai ales cartea tipărită în secolele al XVIII-lea – al XIX-lea, rămâne pe raftul bibliotecii, fără să circule la utilizatori, datorită transunerii ei într-un document *pdf*.

Avantajul acestei transformări constă în faptul că o carte de patrimoniu sau o scriere de valoare *este și va fi protejată* în continuare, prin solicitarea cărții doar în forma digitală.

Dezavantajul acestei convertiri moderne a cărții în formate digitale presupune pierderea contactului direct cu aceste pagini autentice, cu farmecul și mirosul cărților legate în mod clasic. Prin urmare, vom alege farmecul cărților clasice sau eficiența cărților digitale?

Integrarea și utilizarea diverselor tipuri de tehnologii în procesul educațional, ne determină să concluzionăm următoarele:

- . Digitizarea cărților devine o necesitate atâta timp cât dorim utilizarea cărților în generația tehnologică.
- Dacă vrea să fie în pas cu secolul, o bibliotecă trebuie să aibă și posibilitatea de a oferi utilizatorilor resurse digitale.
- Protejarea Patrimoniului Cultural dintr-o bibliotecă este necesară și posibilă astăzi prin tehnologia avansată.
- Necesitatea digitizării ca influență a secolului al XXI-lea plasează cartea într-o nouă postură, întrebarea este: *ce și cât* digitizăm?
- Digitizarea cărții este o necesitate ca influență a secolului al XXI-lea.
- Cartea clasică primește un nou format (*pdf*), accesibil cititorului amator de tablete sau telefoane mobile, iar Patrimoniul Cultural este astfel protejat.

- Conform specialiștilor, putem aduce o carte într-o formă digitală, și chiar este necesar acest lucru, pentru că orice bibliotecă ce vrea să fie în pas cu realitatea, trebuie să facă anumite schimbări de ordin tehnologic; iar exemple vedem accesând site-urile
- bibliotecilor digitale din țările occidentale sau chiar și din România, unde există.

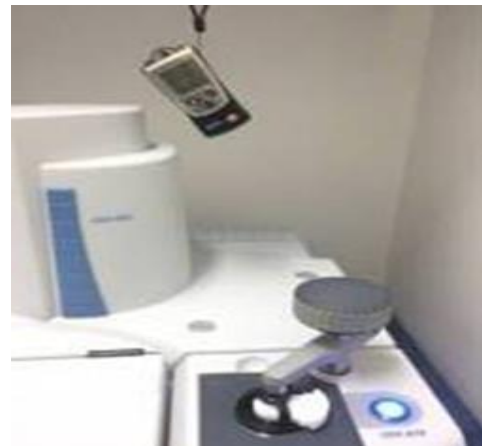
BIBLIOGRAFIE:

- 1) Ionescu, M. (coord.), 2011, Instrucție și educație. Paradigme educaționale moderne, Editura Eikon, Cluj-Napoca;
- 2) Momanu, Mariana, 2002, Introducere în teoria educației, Editura Polirom, Iași
- 3) Radu Ecaterina, 2017, *Criterii de digitizare a publicațiilor. RESTITUTIO – Platforma digitală a Bibliotecii Centrale Universitare „Carol I” din București*, în revista: „BIBLOS”, Nr. 29/ 2017, adresa redacției: Biblioteca Centrală Universitară „Mihai Eminescu” Iași, p. 81.
- 4) Regneală, Mircea (coordonare generală), 2013, *Tratat de biblioteconomie*, vol. I – Biblioteconomie generală, Editura ABR, București, , p. 116.
- 5) Șoitu, L., 2002, *Pedagogia comunicării*, Editura Institutul European, Iași;

IMUNITATEA CORPULUI – ANALIZA SPECTRALĂ PLANTE MEDICINALE ȘI AERUL INHALAT ZI DE ZI

Prof. SZÖLLÖSI-MOȚA CRISTINA- Școala Gimnazială NR.7 Petroșani

Toate aceste investigații au fost realizate cu Echipamentul FTIR tip Nicolet IS 50. Spectrele de absorbție în infraroșu au fost înregistrate la o rezoluție de 4 cm^{-1} prin utilizarea tehnicii de analiză ATR, (atenuarea reflexiei totale), efectuate direct pe probe – analiză nedistructivă. Pentru fiecare spectru au fost efectuate 32 scanări. Datele experimentale obținute au fost evaluate folosind soft-ul OMNIC (Thermo Nicolet Corporation), cât și prin spectrometrie în infraroșu, utilizând echipamentul FTIR tip Nicolet IS 50, cu modul ATR.



Modul ATR integrat, cu cristal de diamant, în domeniul (4000-400) cm^{-1} .

Fig. 1 Spectru comparație -IR Paracetamol-medicamente

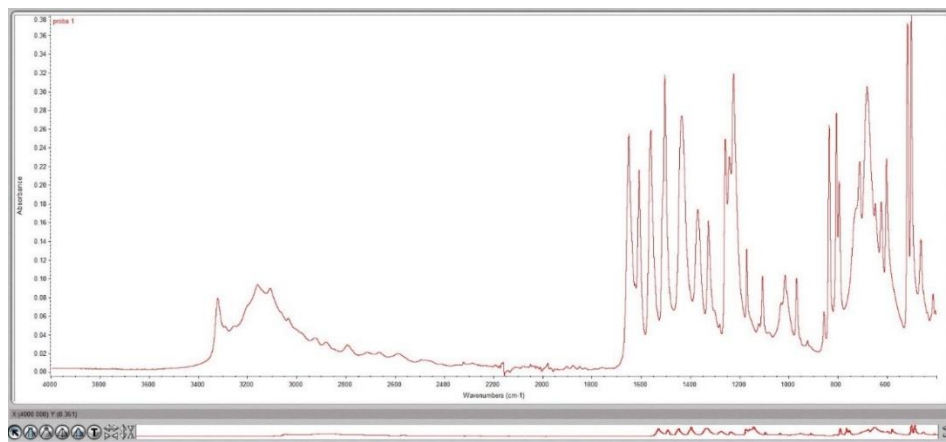
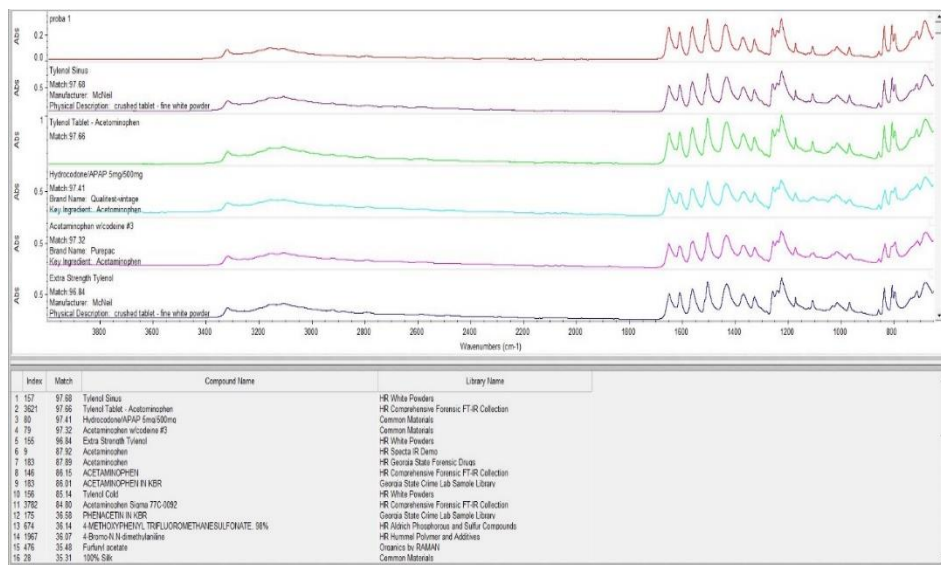


Fig. 2 Spectru IR Paracetamol-Absorbanță (antipiretic)

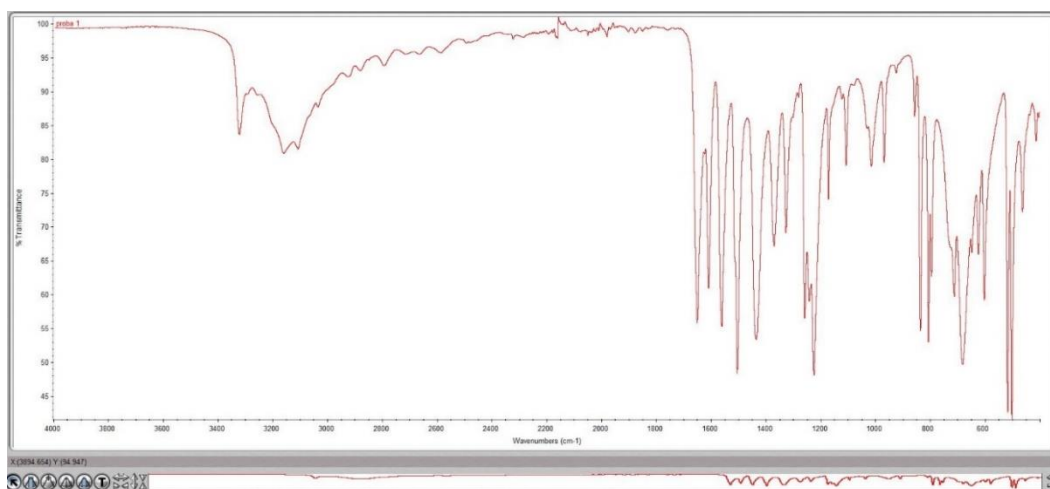


Fig. 3 Spectru paracetamol- Transmitanță

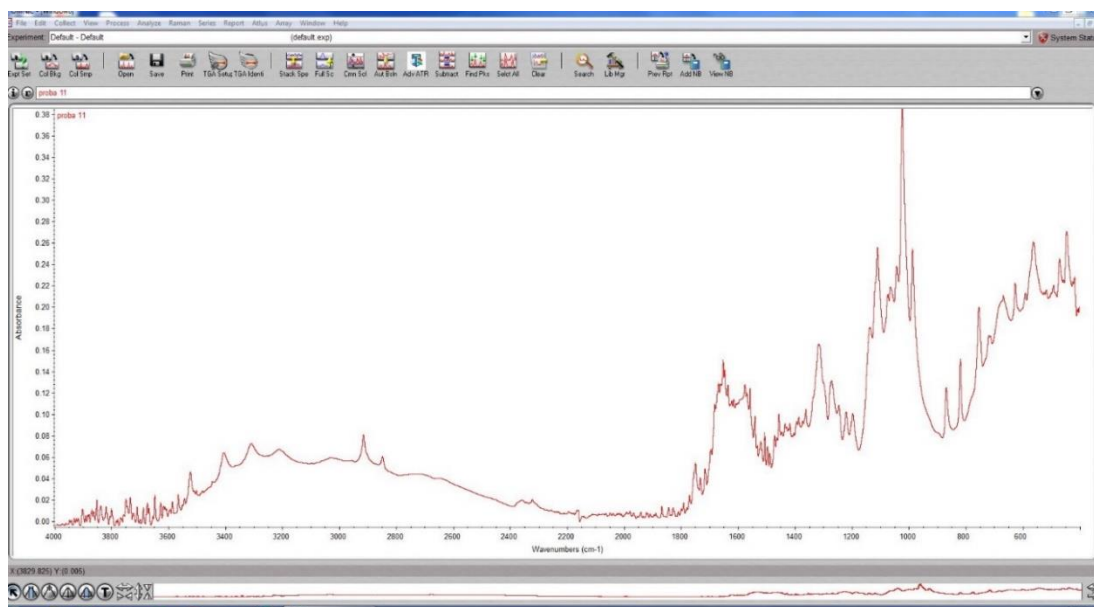


Fig. 4 Spectru vitamina C-Absorbanță

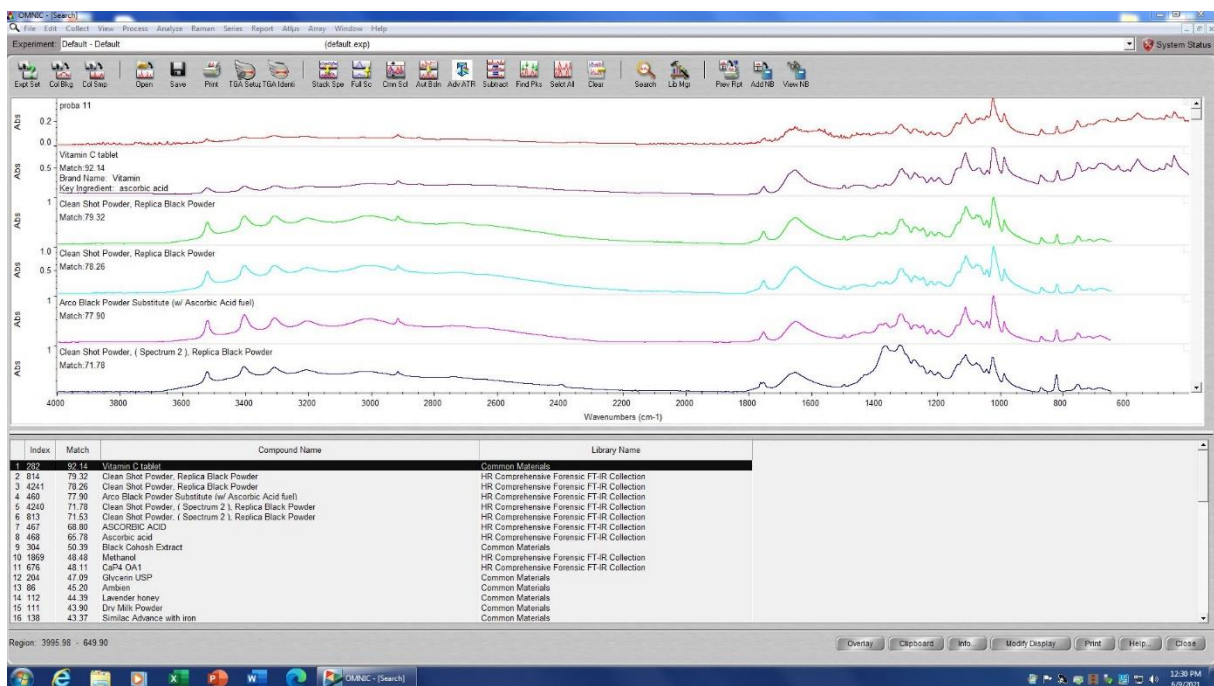


Fig. 5 Spectru IR -vitamina C-spectru comparație

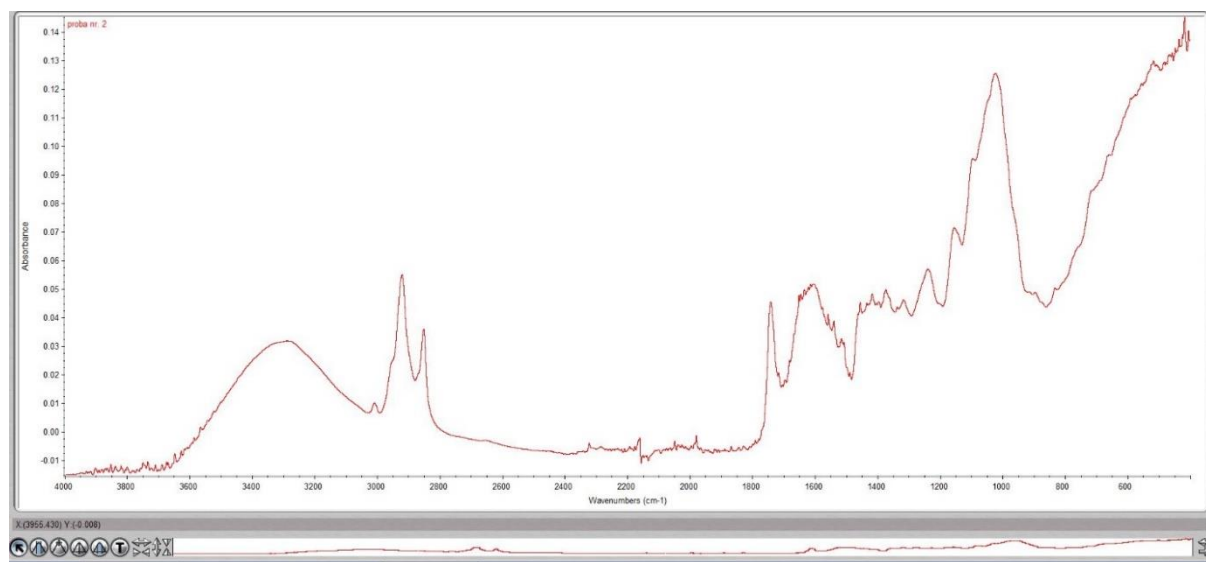


Fig. 6 Spectru IR plante medicinale -mușețel

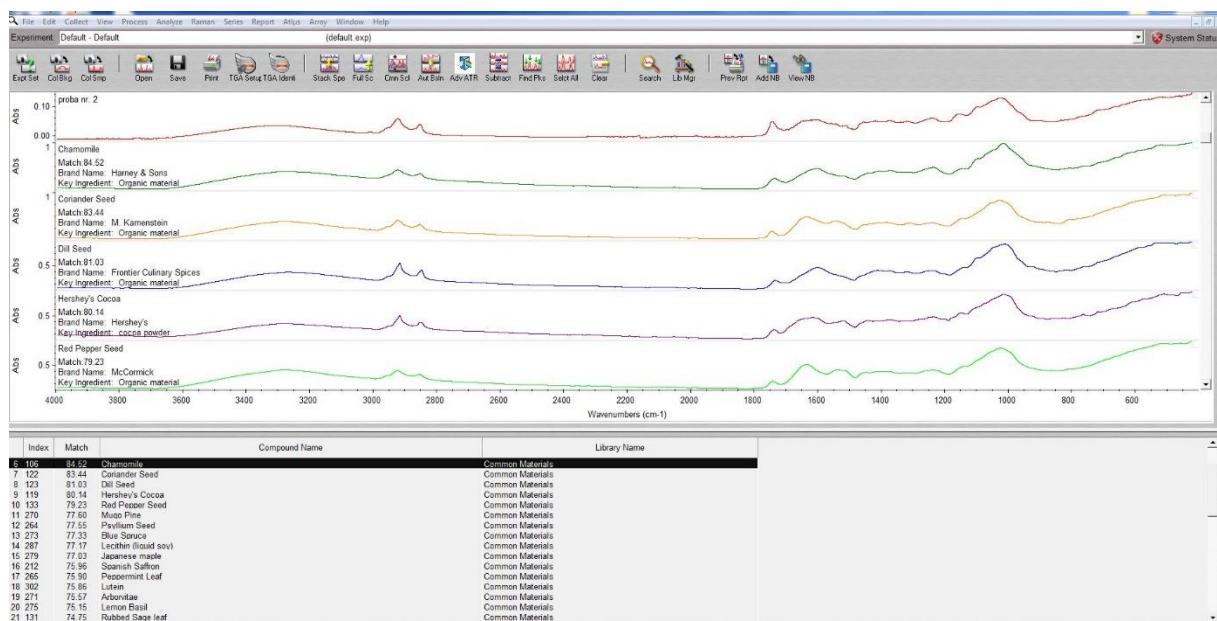


Fig. 7 Spectru IR comparație mușețel-plante medicinale-spectru comparație

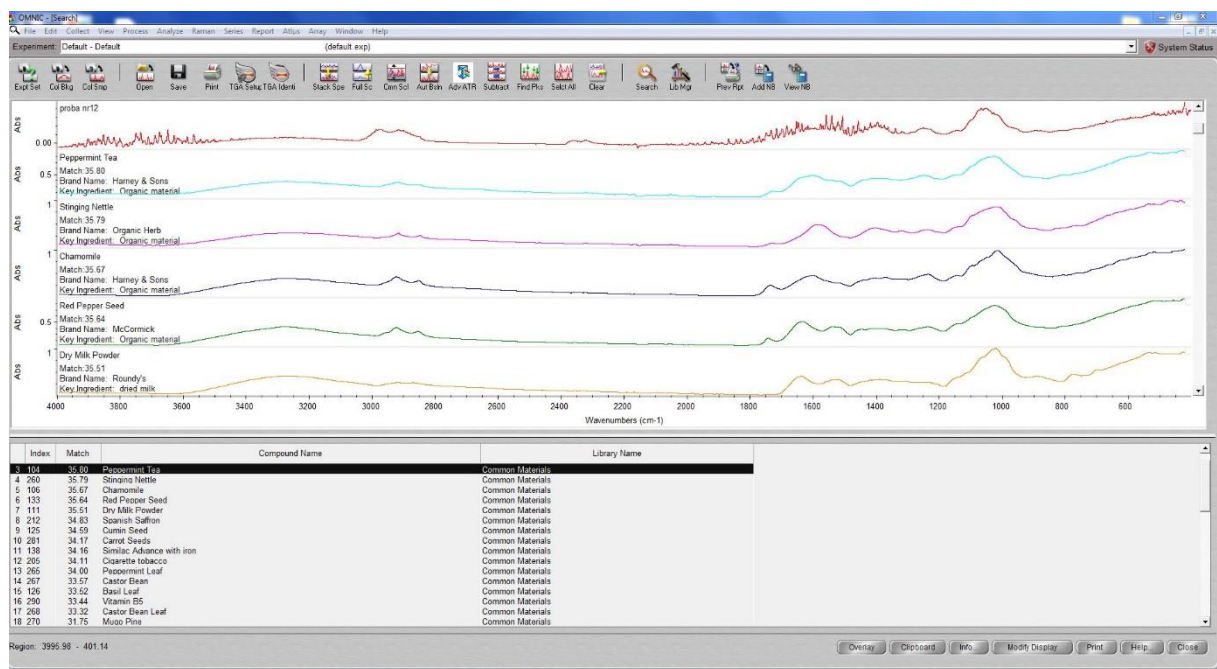


Fig. 8 Spectru IR comparație mentă-plante medicinale-spectru de comparație

Studiul compoziției chimice a particulelor (PM) este foarte important datorită efectelor negative ale acestora privind sănătatea umană. Particulele aeriene există în stare solidă sau lichidă, cu diametre cuprinse între 0,002 și 100 μm, cu un diametru aerodinamic de 2,5 μm (PM 2.5) sunt considerate particule fine cu un risc ridicat pentru sănătate. Cele cu dimensiuni mai mari de 2,5 μm sunt clasificate ca particule de curs.

O serie de studii epidemiologice au arătat că o creștere a concentrațiilor de PM 2,5 în atmosfera a dus la o creștere a bolii cardiovasculare și a căilor respiratorii în rândul populației din planetă. În zonele urbane, unde sunt emisii predominante (traficul, industria energetică, activitățile interne) și emisiile naturale, materia suspendată are o compoziție complexă, inclusiv metale grele, apă, compuși anorganici și organici. În zonele rurale, aceste particule provin în principal din natură, dar există și o influență moderată a omului activității (ocupații domestice și agricole). Particulele conțin, în principal, următoarele componente ioni (sulfat, amoniu, azotat, clorură, sodiu, calciu, magneziu, potasiu), 20 de metale grele (de ex. Ag, As, Ba, Be, Ce, Co, Cu, Fe, Mn, Nd, Ni, Pb, Sb, Se, Sr, Ti, V și Zn), cel puțin 160 de compuși organici, anorganici, carbon elementar etc.

Tehnicile FTIR în cercetarea MP au crescut enorm din 2004, există încă câteva provocări de depășit în domeniul standardizării protocoalele operaționale de identificare și cuantificare. Tehnica de reflectanță totală atenuată (ATR), combinată cu spectroscopia FTIR, este utilizată pe scară largă pentru a caracteriza MP-urile de dimensiuni mari, în timp ce mai mici MP necesită utilizarea FTIR cuplat cu detector, în special FTIR împreună cu detectorul de planuri focale facilitează o generație mult mai rapidă a imaginii chimice a parlamentarilor prin scanarea simultană a câtorva mii de spectre într-o singură măsurare. [11]

Tehnica FTIR este de asemenea folosită pentru a studia modificările structurilor legăturilor chimice (grupări hidroxil, carbonil și carbon-oxigen) a deputaților în timpul diferitelor procese meteorologice precum și pentru a înțelege efectele ecologice ale deputaților ingerați și a acestuia poluanți asociați și variații biochimice la nivel celular.

- Am realizat un mic studiu privind compoziția aerului din localitatea Petroșani

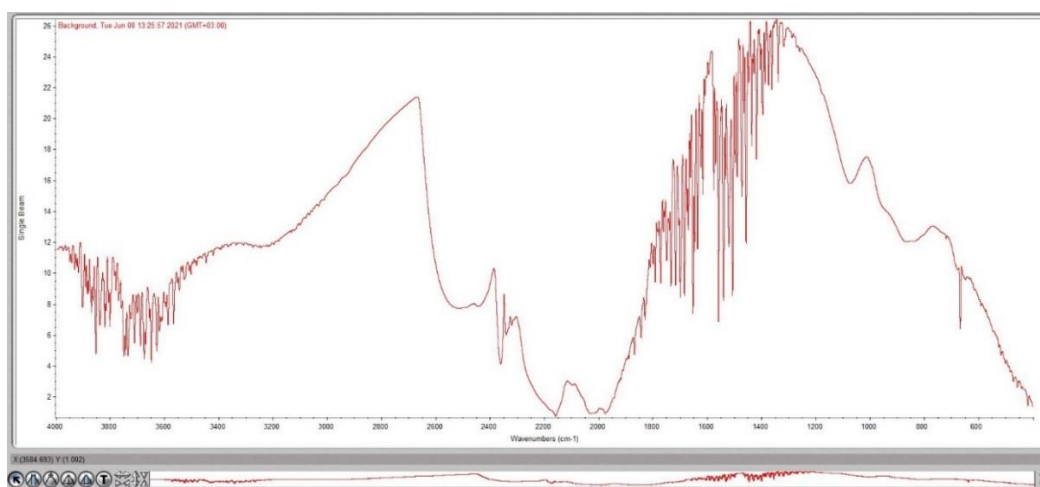


Fig. 9 Imagine spectru IR blank în aer-se regăsește umiditatea din aer

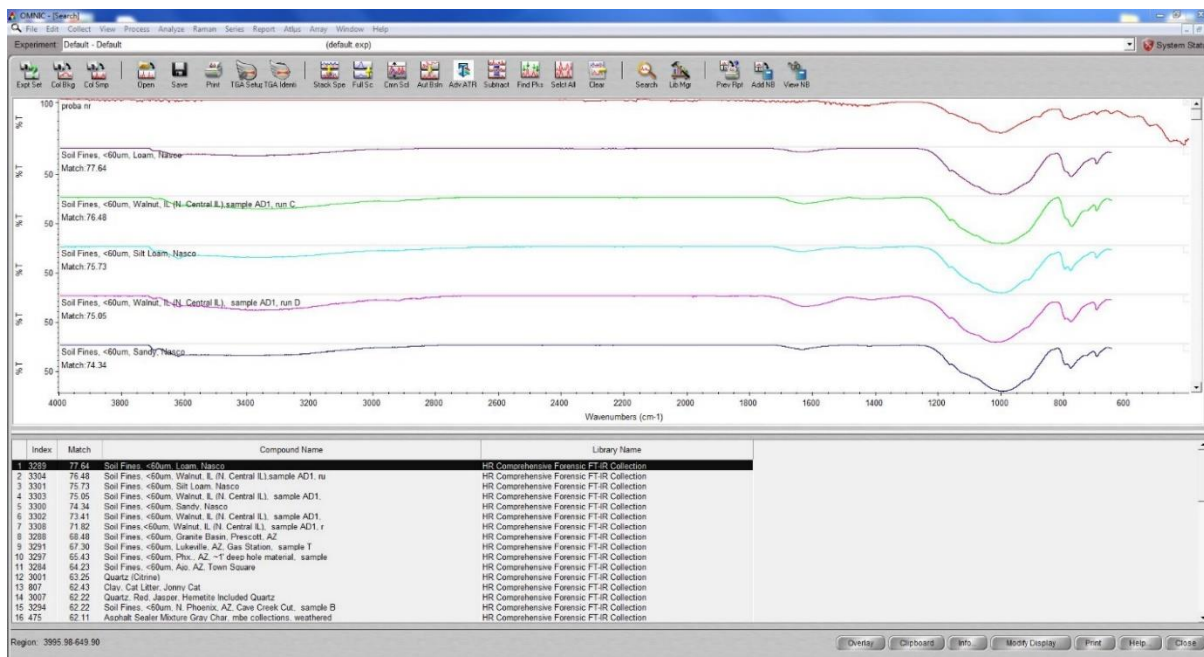


Fig. 20 Spectru IR praf stradal Petroșani zona Colonie -format din sol, dioxid de siliciu, asfalt-hidrocarburi

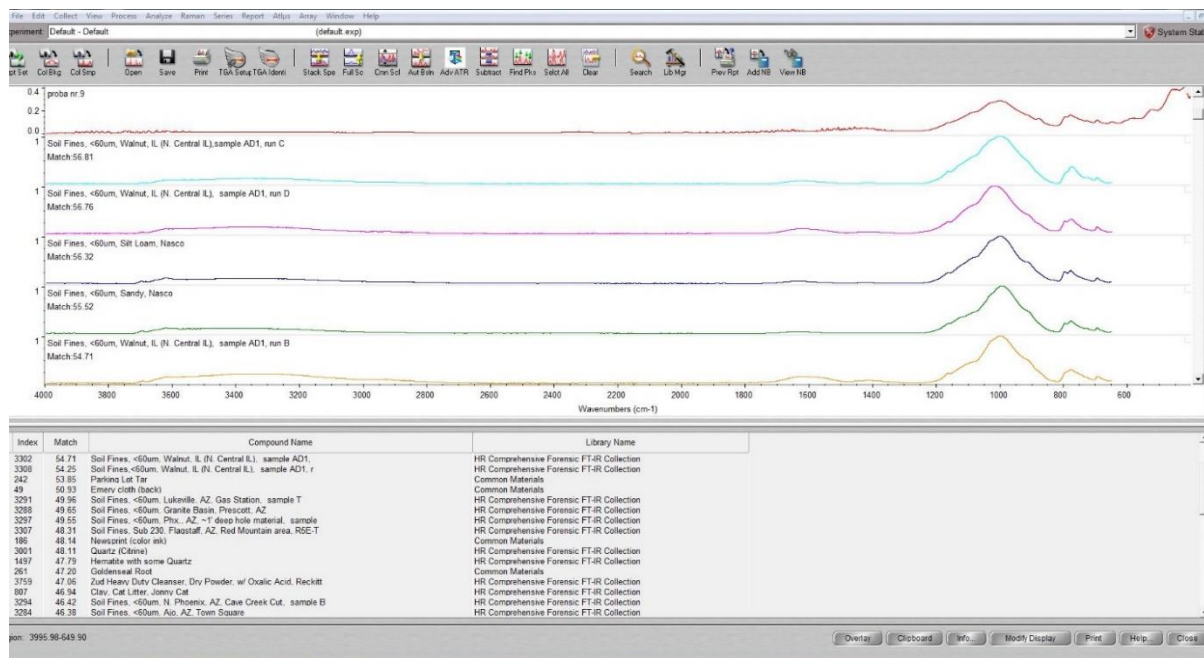


Fig. 21 Spectru IR praf stradal în vecinătatea Judecătoriei Petroșani-spectru comparație-substanțe identificate sol, dioxid de siliciu, vopseluri

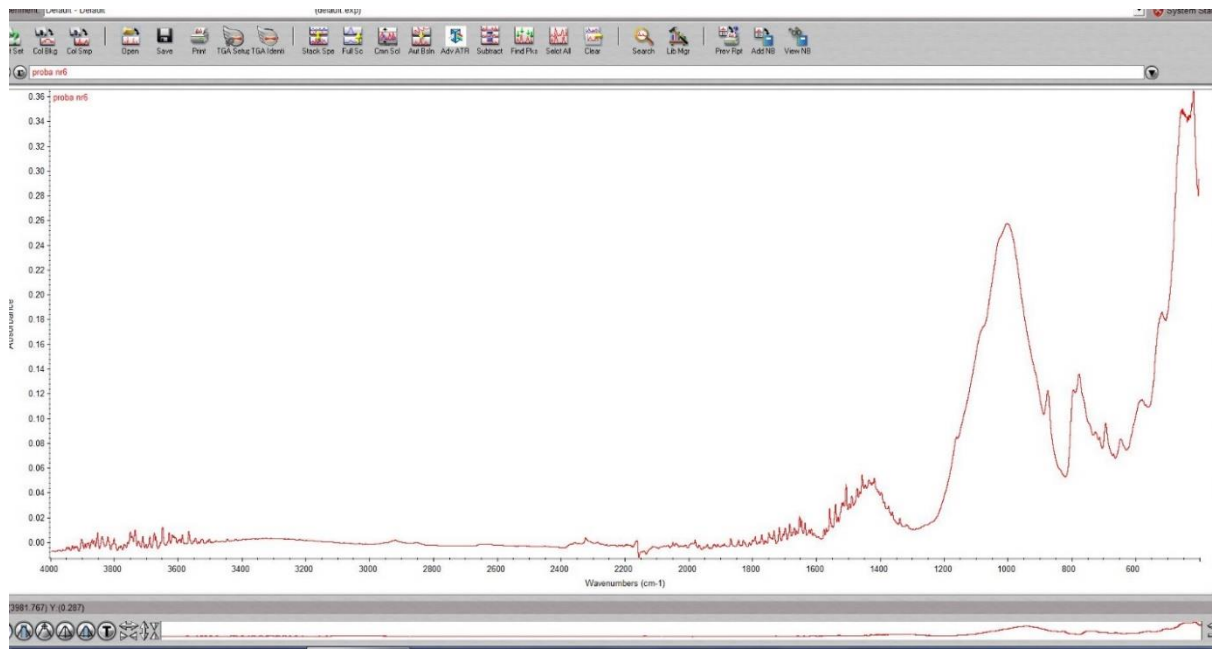


Fig. 22 Spectru IR praf stradal vecinătate grădinița str. Aviatorilor

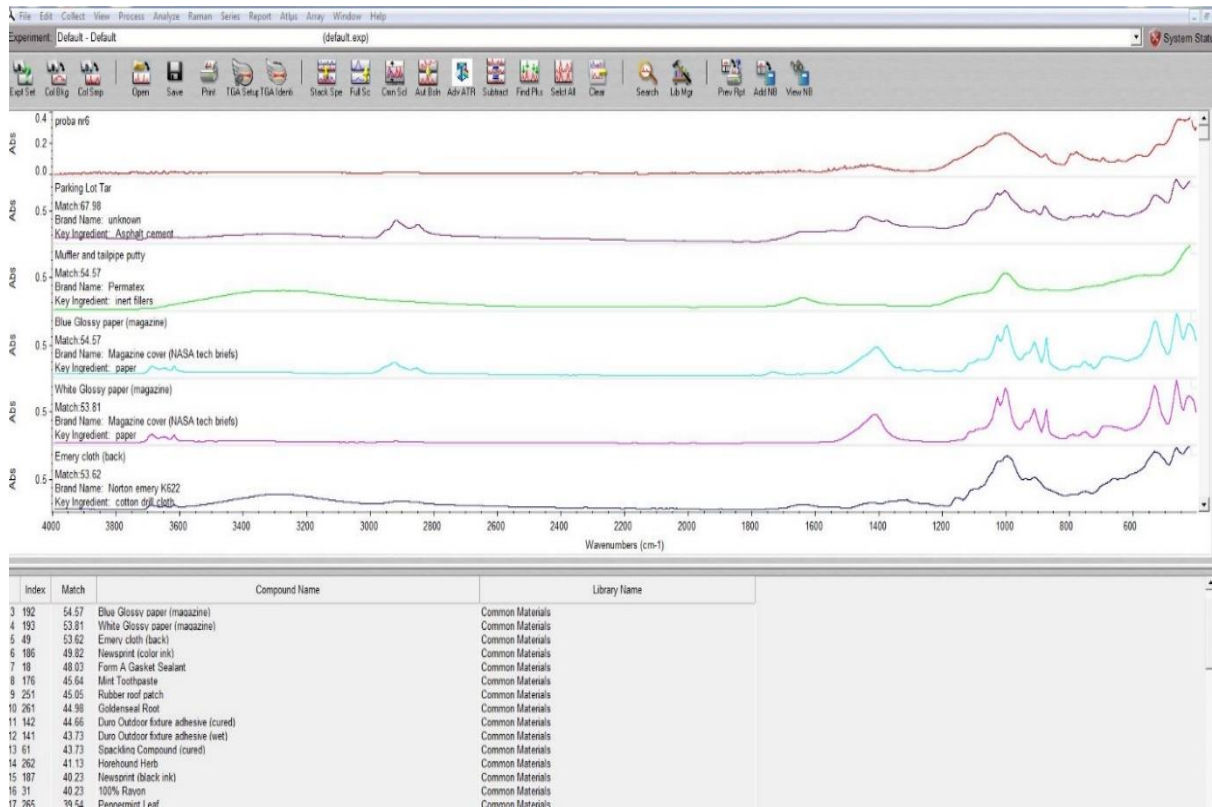


Fig. 23 Spectru IR praf stradal vecinătate grădinița str. Aviatorilor-spectru de comparație

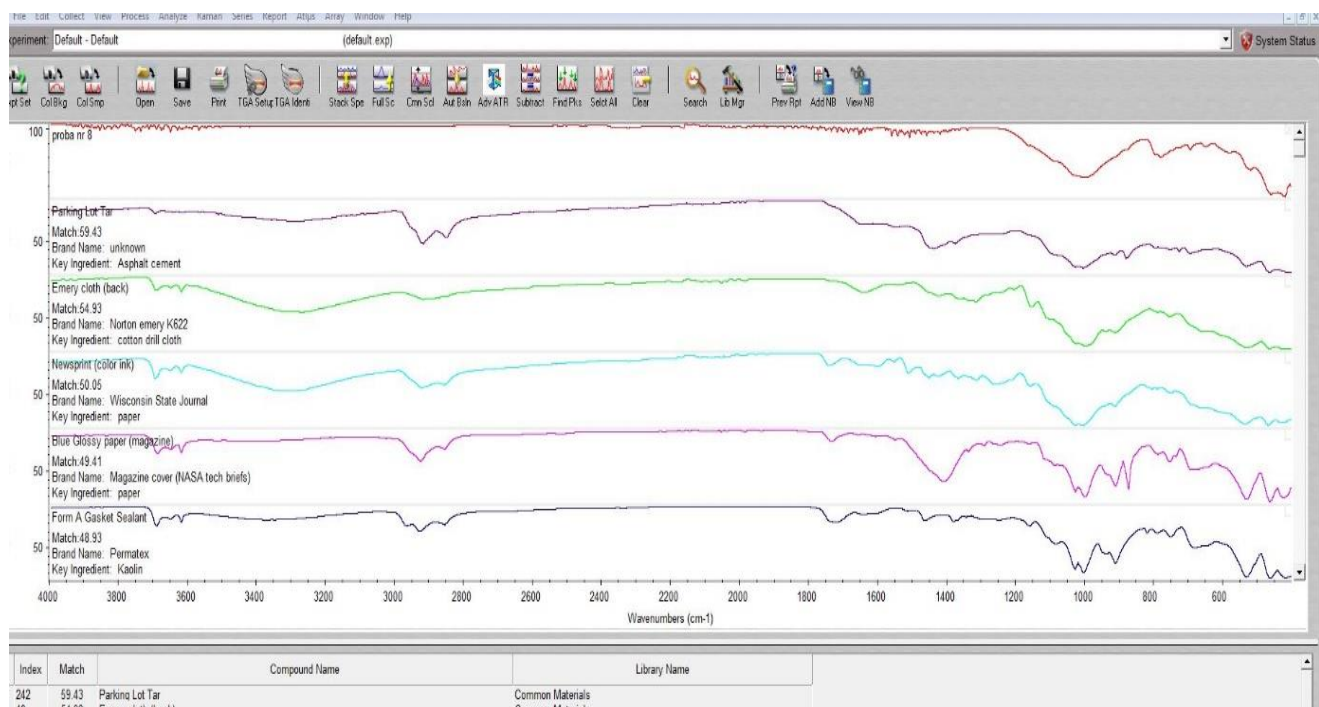


Fig. 24 Praf stradal strada Independenței-spectru comparație

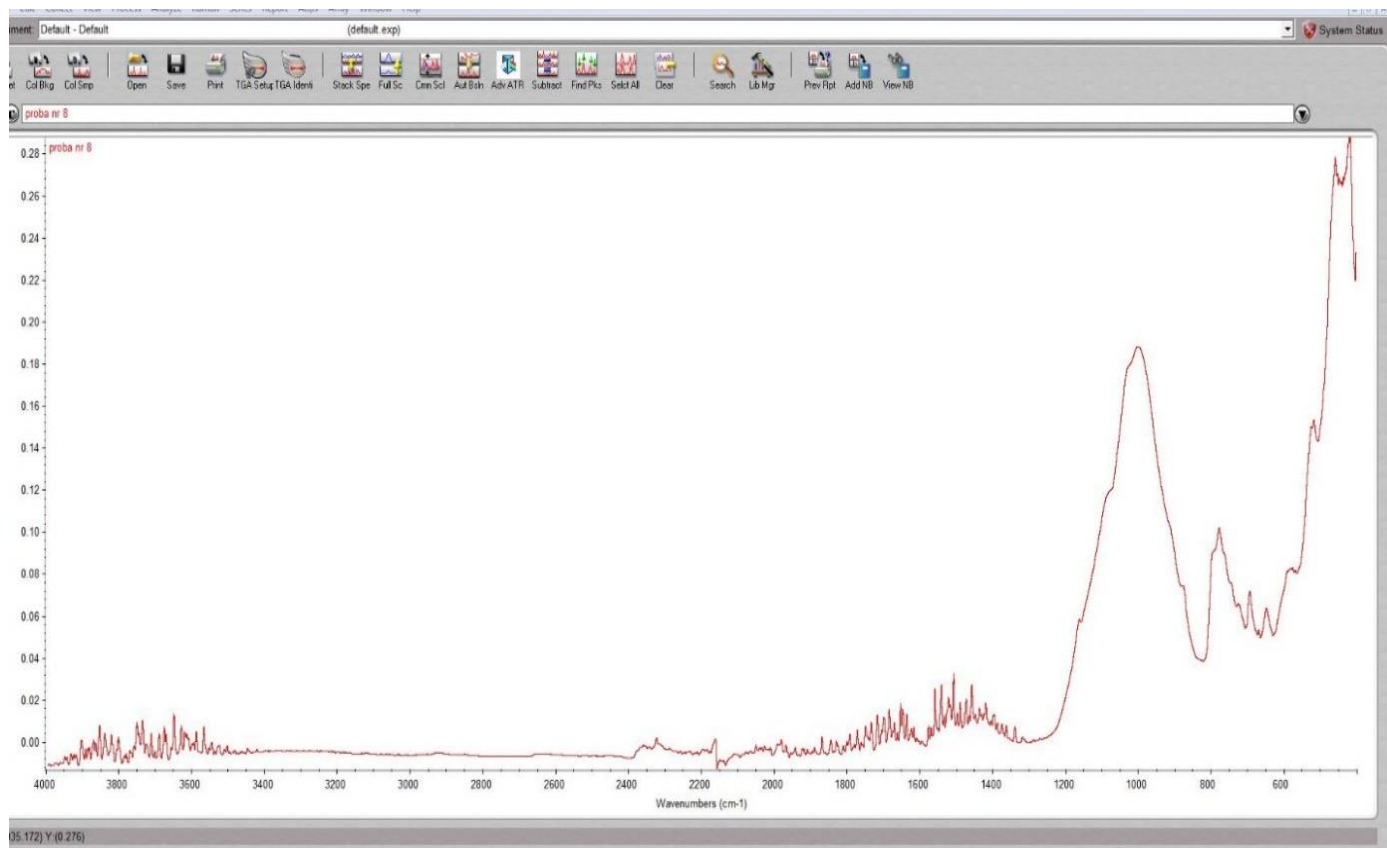


Fig. 25 Praf stradal strada Independenței - spectru absorbanță

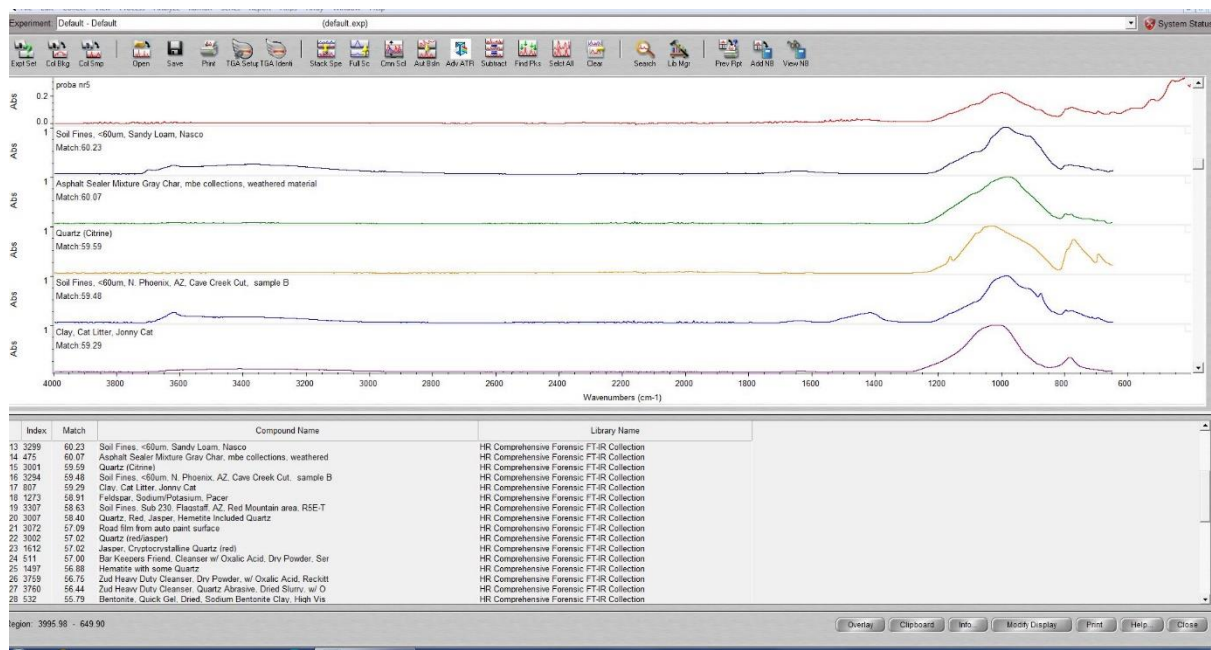


Fig 26 Praf stradal zona Stadion-spectu de comparație-sol, asphalt, cuarț, clei, vopseluri, vopseluri auto etc.

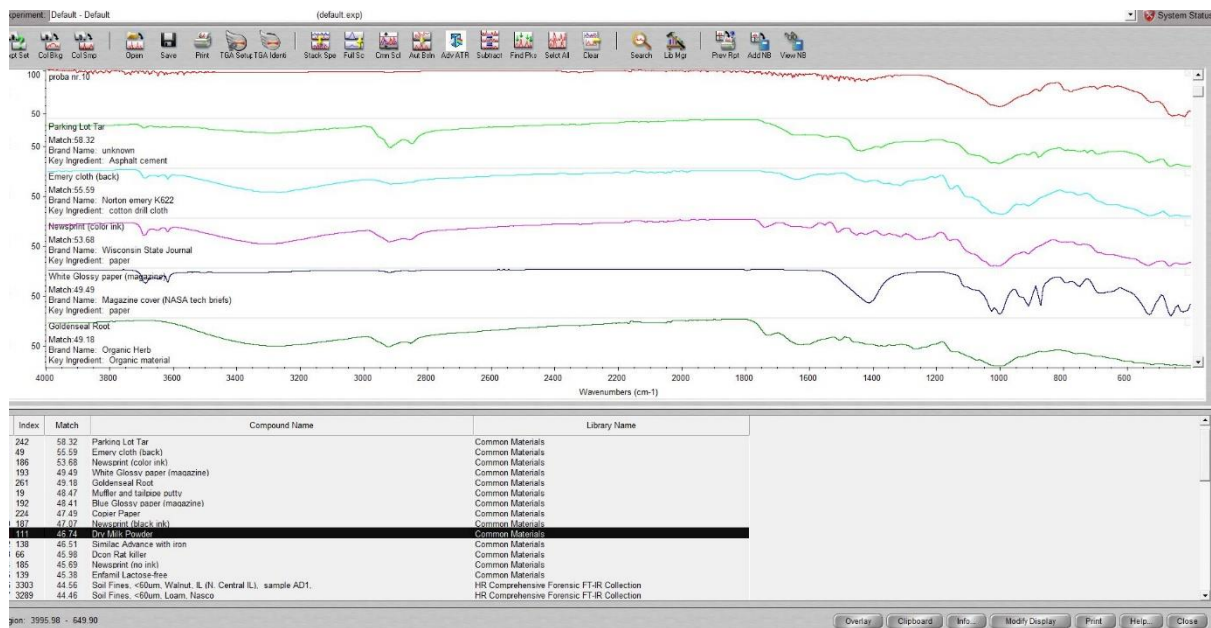


Fig. 27 Praf stradal -IR zona Mină-ingredinte, sol, mixtură asfaltică formată din hidrocarburi

CONCLUZII

Rezultatul muncii în domeniul spectroscopiei diferențiale FTIR ilustrează faptul că potențialul tehnicii se extinde mult dincolo de domeniul tradițional de aplicare în cercetarea fotobiologică fundamentală.

Imagistica spectroscopică FTIR în modul ATR (Reflecție totală atenuată) este un instrument puternic pentru studierea probelor biomedicale.

Experimentele pot extrage informații foarte detaliate din biomolecule relevante pentru diagnosticul clinic și alte routine sarcini bioanalitice.

Datorită dezvoltării permanente a altor metodologii și aplicații pe această linie Spectroscopia FTIR are un viitor promițător nu numai în mâinile unui spectroscopist biologic și fizician expert, ci și ca un instrument indispensabil în laboratorul biomedical.

BIBLIOGRAFIE

1. **Avram N.M** ,1986, *Fizica Atomului și Moleculei*", Editura Universității de Vest din Timișoara;
2. **Gong F., Q., Zhang, J., Zhang**, 2009. *Quality Assessment of Herbal Medicine with Chromatographic Fingerprint*. Journal of Drug Addition, Education and Eradication 4: 257-302;
3. **Gong, F., B.T., Wang, F.T., Chau and Y.Z., Liang**, 2005, *Data preprocessing for chromatographic fingerprint of herbal medicine with chemometric approaches*. Anal. Lett., 38, 2475- 2492;
4. **Hashimoto A & T., Kameoka**, 2008. *Applications of Infrared Spectroscopy to Biochemical, Food, and Agricultural Processes*. App Spectrosc Rev 43: 416-451;
5. **Jantschi L.**,2004 *Chimie Fizică -Analize Chimice și Instrumentale* Editura AcademicDirect <http://ph.academicdirect.ro> ISBN 973-86211-7-8;
6. **Li Y., S., Sun, Q., Zhou, Z., Qin, J., Tao, J., Wang, X., Fang** ,2004 b. *Identification of American ginseng from different region using FT-IR and two-dimensional correlation IR spectroscopy*. Vibrational Spectroscopy 36, 227-232;
7. **Liu H., S. Sun, G. Lv, KKC Chan**, 2006. *Study on Angelica and its different extracts by Fourier transform infrared spectroscopy and two-dimensional correlation IR spectroscopy*. Spectrochim Acta part A 64, 321-326;
8. **Nașcu H.I., Jantschi L.**, 2006, *Chimie Analitică și Instrumentală -Editura Academică pres & Academic Direct*;
9. **Ștef. M.**, 2017, *Spectroscopie și laseri notițe de curs -Universitatea de Vest Timișoara Facultatea de Fizică, Editura Universității de Vest Timișoara*;

10. **Tămaș M., I. Oniga**, 2000, *Produse fitoterapeutice românești*, Litografia UMF” Iuliu Hațieganu”, Cluj Napoca.
11. **Tkachenko, N.V**, 2006, *Optical Spectroscopy. Methods and Instrumentation*", Elsevier, Amsterdam, Boston
12. **Utrilla M. P.**, 1996., *Natural products with hepatoprotective action*. *Methods Find Exp Clin Pharmacol* 18 (B), 11-2.

UTILIZAREA PROGRAMELOR AUTOCAD ȘI GEMINICAD IN PREDAREA MODULELOR DE PROIECTARE A TIPARELOR ȘI REPREZENTARE A PIESELOR MECANICE

Prof. Doroșan Manuela, Liceul Tehnologic ”Mihai Viteazu” Vulcan

Prof. Dumitru Gabriela, Liceul Tehnologic ”Mihai Viteazu” Vulcan

Informatizarea structurilor de învățământ are ca obiectiv principal perfecționarea exercițiului permanent al minții, exersarea în mod superior a forțelor de cunoaștere, formarea și șlefuirea unei gândiri metodice, sistematizate, selective, algoritmice rapide – într-un cuvânt eficiente, o gândire modelată în concordanță cu cerințele de perspectivă ale dezvoltării sociale.

GeminiCad este un sistem integrat, alcătuit atât din aplicații software cât și din echipamente specializate, destinat susținerii întregii activități de proiectare și croire a produselor de confecții textile. Cu ajutorul acestui program sunt realizate computerizat următoarele operații: proiectarea, digitizarea, gradarea, măsurarea și verificarea șabloanelor, planificarea tăierii, optimizarea încadrărilor, tipărirea markerelor.

Principalele aplicații software din pachetul Gemini sunt:

1. *GEMINI PATTERN EDITOR-*

Programul conține o colecție variată de funcții pentru proiectare, modificare, digitizare, pregătire tehnică pentru producție, gradare și verificare a șabloanelor utilizate în croirea detaliilor produselor din fabricile de confecții.

2. *GEMINI CUT PLAN*

Este veriga de legătură între proiectantul de tipare și sala de croit. Este un program extrem de util. Asigură tipărirea încadrărilor pe plotter și exportul către capul de croire automat, fiind compatibil cu aproape toate tipurile de plottere și capuri de croit automate existente pe piață.

3. *GEMINI NEST EXPERT*

Este una dintre cele mai avansate soluții software pentru optimizarea automată a încadrărilor pentru industria textilă. Datorită performanțelor deosebite ale programului, el este utilizat nu doar de firmele care folosesc întregul pachet software Gemini, ci și de firmele care utilizează alte sisteme CAD, care nu au în dotare module de optimizare automată a încadrărilor. El este bazat pe o tehnologie de cel mai înalt nivel, înglobând algoritmi de încadrare ce furnizează rezultate excelente din punct de vedere al timpului necesar și al eficienței obținute. Gemini Nest Expert poate trimite încadrările optimizate direct către plotter sau mașina de tăiat automată, sau poate exporta rezultatul în format DXF pentru a fi preluat în alte aplicații CAD.

AutoCAD-ul este un pachet de programe destinat desenării și proiectării asistate de calculator (CAD), un instrument de lucru profesional și totuși accesibil, utilizat pe echipamentele cele mai obișnuite (calculatoare personale din familia IBM-PC) și destinat celor mai diverse domenii de activitate: inginerie mecanică, electrică, chimică, arhitectură etc..

La un prim nivel de percepție se poate spune că AutoCAD-ul înlocuiește complet teul și planșeta, creionul, rigla și compasul, radiera – pe scurt toate instrumentele clasice de lucru ale proiectantului. Însă, adevărata putere a AutoCAD-ului se relevă în construcțiile 3D (tridimensionale) și obținerea unor imagini virtuale ale obiectelor proiectate, în multiplele posibilități de evitare a oricărei munci de rutină, în asistența oferită în proiectare și în capacitatea sa de adaptare la exigențele utilizatorului. Cu alte cuvinte, AutoCAD-ul reprezintă „doar” nucleul grafic, comenzile primare pe care se structurează diversele aplicații. Numărul foarte mare de utilizatori ai AutoCAD-ului din întreaga lume (cca 1,5 milioane) au transformat practic acest program într-un *standard CAD*.

Pornind de la premisa că elevii sunt în posesia elementelor teoretice de bază, necesare pentru înțelegerea și utilizarea calculatorului, se va pune un accent deosebit pe descrierea și exersarea facilităților oferite și pe formarea în vederea orientării școlare și profesionale.

Programele sunt destinate în special pentru elevii care studiază în domeniul confecțiilor textile și domeniul mecanic și apoi se referă și la ceilalți elevi care doresc să aprofundeze acest domeniu. Acest fel de activități favorizează completarea instruirii școlare și a educației având, în același timp, efecte pozitive în privința sprijinirii procesului de orientare profesională.

Utilizarea programului aduce elevilor sentimentul de utilitate socială, valoare personală, de trezire a încrederii în sine, de stabilire a unor contacte sociale și nu în ultimul rând, contribuție la formarea unui grad de autonomie cât mai mare. Prin toate acestea se completează cunoștințele dobândite în activitățile din învățământ, activități care au de cele mai multe ori un pronunțat caracter corectiv -compensator și terapeutic.

Desfășurarea unei activități eficiente din partea elevilor presupune existența unor aptitudini corespunzătoare profilului activității. Dacă nu există asemenea aptitudini elevul nu se bucură de succes și ca atare, îl va abandona, căutând un alt domeniu de activitate unde să obțină rezultate.

Dacă acceptăm ca o stare de fapt ideea civilizației informatice la a cărei apariție în lume suntem martori, atunci trebuie admis și faptul că purtătorii acestei civilizații, cei care au menirea de a o dezvolta și de a o duce mai departe se află acum în bănci, în săli de clasă și că acestora trebuie să li se asigure o formare și educație în spiritul atragerii la lucru a celei mai de preț, nepuizabile și neconsumabile resurse de care dispune omenirea – *informația*.

BIBLIOGRAFIE:

1. Erich Gamma Richard Helm r. Johnson J. Vlissides; Design Patterns, Sabloane de proiectare, Editura Teora, București, 2006.
2. **** , Manual de utilizare rev 3.0, Gemini Pattern Editor, © 2007 Venus Technologies Provider ITN 0012, rev 01.2007

LEARNINGAPPS, SPRIJIN ÎN PROCESUL DE INSTRUIRE PRIN METODE INTERACTIVE

Prof. învățământ primar-Chiroșcă Simona Camelia-Școala Gimnazială Nr. 3 Lupeni, Hunedoara

Learning Apps.org este o aplicație concepută pentru a sprijini procesul de instruire prin metode interactive. Modulele/exercițiile (denumite Apps) existente pot fi integrate direct în conținuturile de învățare corespunzătoare, sau redactate/ajustate la necesitate, dar pot fi și elaborate online de utilizatorii. Aplicația are ca scop de a aduna module care pot fi reutilizate și de a le pune la dispoziția utilizatorilor. Acestea se pot insera cu succes într-un scenariu de lecție dând lecției un caracter dinamic, plăcut, interactiv și eficientizând învățarea.

Aplicația dispune de o varietate de modele de exerciții pornind de la: cuvinte încrucișate, jocul milionarii, marchează în text, quiz cu alegere, quiz cu alegere, completează tabel, quiz cu introducere, grilă ordonare, joc-perechi (perechi imagini), joc-perechi (text/imagini), ordonare cu hartă, ordonare grupe, ordonare pe imagini, ordonează perechi, puzzle – grupe, tabel ordonare, rebus, spânzurătoarea, text spații goale, completează tabel.

LearningApps l-am găsit ajutor în predare încă de la clasa I. Astfel am avut posibilitatea să structurez materialul lecției „Povestea literei J” – „Jack și vrejul de fasole”, după Joseph Jacobs în cel mai bun mod, sau să se folosească exerciții variate care să mă ajute la atingerea obiectivelor propuse.

Cu ajutorul aplicației LearningApps, prin interactivitate, elevii au învățat mai ușor, permițând individualizarea procesului didactic și acordând atenție fiecărui elev.

Stabilirea ordinii cronologice a desfășurării momentelor povestirii.

☞ *Trăia odată o femeie săracă împreună cu fiul său. Pe băiat îl chema Jack.*

☞ *Au hotărât să vândă vaca la piață pentru bani.*

☞ *În drum spre piață, Jack a întâlnit un bărbat și a schimbat vaca pe un pumn de fasole magică.*

☞ *Când Jack a ajuns acasă, mama lui, supărată, a aruncat fasolea pe geam.*

☞ *În dimineața următoare, la fereastră, Jack a văzut un vrej de fasole.*

☞ *Jack a urcat pe vrejul de fasole spre nori.*

☞ *Pe acel tărâm trăia un uriaș. Acesta era temut de toată lumea. Uriașul a simțit prezența lui Jack și a strigat: „Fe-fi-fo-fum!”*

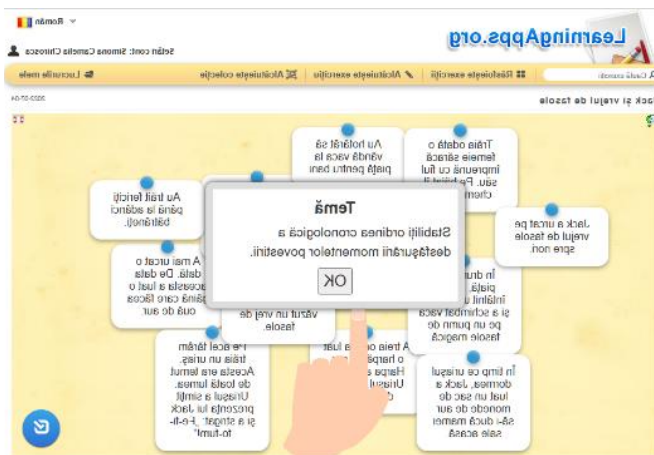
☞ *În timp ce uriașul dormea, Jack a luat un sac de monede de aur să-i ducă mamei sale acasă.*

☞ *A mai urcat o dată. De data aceasta a luat o găină care făcea ouă de aur.*

☞ *A treia oară a luat o harpă de aur. Harpa a cântat. Uriașul a pornit după Jack.*

☞ *Jack a coborât pe vrejul de fasole. Apoi a cerut mamei sale un topor. A tăiat vrejul de fasole cu toporul. Așa au scăpat de uriaș.*

☞ *Au trăit fericiți până la adânci bătrâneți.*

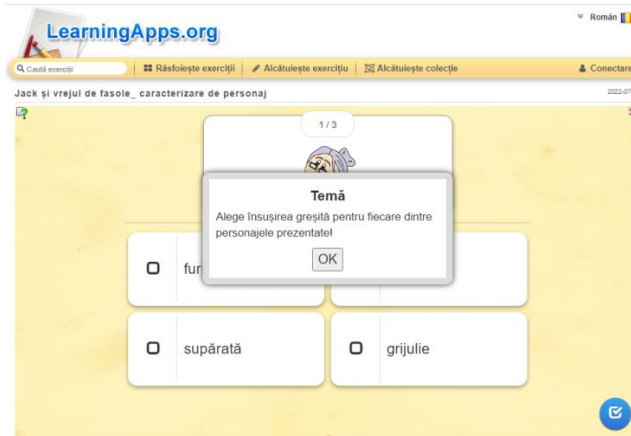


Atenți la materialul expus, pe rând, asociază trăsăturile cu personajul căruia i se potrivește.

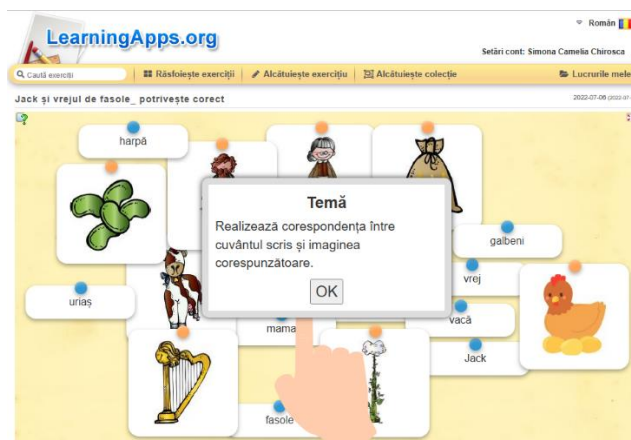
mama lui Jack: grijulie, supărată, furioasă;

Jack: fericit, frumos, prietenos, inteligent, cinstit, înțelept, curajos, calm, sărac;

Uriașul: nepoliticos, urât, rău, înfricoșător, nemilos, crud.



Exerciții de asociere a imaginii cu cuvântul scris.



Avantajul major al acestei aplicații este acela că se distribuie gratuit și cu codul sursă deschis pentru utilizator. Acest fapt permite utilizarea cu mult mai eficientă. Aplicația LearningApps este simplă pentru folosire, se integrează ușor în procesul de învățământ și se adaptează foarte ușor pentru orice programă a oricărei instituții de învățământ.

Bibliografie:

- <https://learningapps.org/display?v=ps6eosntk22>
- <https://learningapps.org/display?v=pdjwyghr522>
- <https://learningapps.org/display?v=padzb66aa22>

IMPORTANȚA COMPETENȚELOR DIGITALE ALE PROFESORILOR

prof. Petrescu Florentina – Colegiul Economic "Hermes" Petroșani

Folosirea tehnologiilor moderne în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție firească la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor.

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.

Educația în era digitală reprezintă un subiect care este mereu în schimbare. Ce a fost valabil acum un an, astăzi poate fi privit total diferit. Uniunea Europeană și-a propus ca între 2021 și 2027 să îmbunătățească educația digitală. Primul scop pe care și l-au propus este „*Încurajarea dezvoltării unui ecosistem de educație digitală de înaltă performanță*”, iar al doilea constă în „*Dezvoltarea aptitudinilor și competențelor digitale relevante pentru transformarea digitală.*”.

A fi competent digital în lumea de astăzi nu presupune doar accesul și utilizarea tehnologiilor informației și comunicării, ci și cunoștințe, abilități și atitudini adecvate față de acestea.

Competența digitală nu presupune doar să știi cum să navighezi pe Internet. Ea poate fi defalcată într-o serie de componente mai mici. Cadrul european al competenței digitale pentru cetățeni, cunoscut și sub denumirea de DIGCOMP, conturează cinci domenii care definesc cetățeanul „competent digital”: *procesarea informației, comunicarea, crearea de conținut, siguranța și soluționarea problemelor.*

Pentru educația în era digitală, tehnologia are un rol important în învățare. Deși, inițial se credea că tehnologia ar împiedica și îngreuna procesul de învățare și predare, s-a constatat că de fapt pentru generația actuală este un sprijin imens. De asemenea, profesorii făceau tot posibilul ca elevii să nu mai aibă acces la telefon, laptop sau internet. Acum, acest lucru s-a schimbat. Mulți profesorii au realizat că este bine să provoace copiii la studiu individual cu ajutorul tehnologiei sau la căutarea de informații atunci când este nevoie.

Elevii din ziua de astăzi sunt diferiți de generațiile anterioare. Majoritatea acestora, mai ales în mediul urban, au deja ca rutină folosirea internetului și a email-ului, a sms-urilor sau a rețelelor de socializare de tip Facebook, Instagram sau Tik Tok. . Acest mod de comunicare se face simțit și în modul lor de a învăța. Chiar dacă profesorul folosește sau nu la clasă **tehnologia informației și a comunicării** (TIC), *acasă*, elevii vor folosi cu siguranță mijloacele moderne de informare ca sprijin pentru teme.

Comunicarea scurtă sau abreviată de tip chat sau sms se face simțită deja și la nivelul standardelor gramaticale și al ortografiei și este clar că folosirea TIC acasă crează inegalități între elevi. Că vrem sau nu, când se schimbă contextul de viață, se schimbă și felul în care elevul învață.

Profesorul trebuie să se simtă liber să răspundă *critic*, dar în același timp *creativ* noilor tehnologii și sub nici o formă nu poate să ignore acest aspect dacă vrea să comunice cu elevii.

În era digitală în care trăim, paradigma cunoașterii trebuie să fie una a **dialogului**, educația trebuie să meargă dincolo de instrumentele culturale specifice, dar fără a fi redusă la abstracția oferită de psihologia cognitivă.

Dezvoltarea educației în direcția **dialogului** nu poate fi decât rezultatul unui mod de predare-învățare-evaluare la un nivel de conceptualizare mai ridicat decât în trecut. Pentru că **dialogul** presupune deschidere, lărgirea orizontului și adâncime, acest mod de învățare este atât o direcție individuală pentru elev, cât și una socială pentru școală ca întreg.

Dezvoltarea în direcția unei gândiri creative libere poate fi promovată prin îndepărtarea unor factori de constrângere și încurajarea schimbului de perspective între elevi.

În tradiția socio-culturală, **TIC** este definită ca *miloc de mediere pentru cunoaștere*, iar din perspectiva dialogică, e văzută ca mijloc de deschidere, adâncire și lărgire a spațiilor de dialog. Nu trebuie să uităm că învățarea nu presupune doar acumulare de cunoștințe, ci creștere, îmbogățire, evoluție.

Până la urmă, nu e nimic nou sub soare, deci nici tehnologiile moderne nu sunt ceva ieșit din comun. Papyrus și hârtie, cretă și carte tipărită, retroproiectoare, jucării și emisiuni educative, toate au fost văzute ca inovații la început. PC-ul, Internetul și mai noile *tehnologii* complementare mobile sau wireless nu sunt decât alte dovezi ale creativității umane pe care le putem vedea în jurul nostru. Ca și celelate inovații menționate, acestea *pot fi asimilate în practica pedagogică fără să afecteze fundamentele învățării.*

BIBLIOGRAFIE

- Apostolache R., *Competența pedagogică digitală*, editura Polirom, Iași, 2022;
- Ceobanu C, Cucos C., Istrate O., Pânișoară, I.O., *Educația digitală*, Ed. Polirom, București, 2020;
- Logofătu, M.- Educație permanentă prin învățământ virtual la Universitatea din București, Sesiunea anuală de comunicări științifice – Universitatea Națională de Apărare, Secțiunea eLearning și soft educațional, București, 14 – 15 Aprilie 2005, ISBN 9730 -663-177-X

- Logofătu Bogdan, Educație digitală, curs CREDIS 2021, sites.google.com/credis-virtual.net/sime-2019-prof-stud/2-educatia-vs-noile-tehnologii-digitale
- Ordinul Ministrului Educației 4150 din 29 iunie 2022

UTILIZAREA TEHNOLOGIEI – FACTOR DE CREȘTERE A MOTIVAȚIEI ÎN CADRUL ORELOR DE MATEMATICĂ

Profesor Andrei Roxana, Școala Gimnazială Nr.28, Galați

Trăim într-o lume aflată într-o continuă schimbare, în care, pe lângă factorii economici, politici și sociali care își pun amprenta asupra societății, apar și factori imprevizibili, cum ar fi pandemia de coronavirus, care schimbă traiectoria firescului și impune adaptare pe toate planurile. Bineînțeles, că, în acest context și procesul de învățământ suferă modificări.

Pandemia de coronavirus a grăbit procesul de digitalizare a sistemului de învățământ, iar cadrele didactice și elevii au fost nevoiți să se adapteze unei noi realități, plină de provocări. Pentru o perioadă, activitatea didactică s-a mutat în mediul online, provocând fiecare cadru didactic la o cercetare amănunțită în ceea ce privește resursele educaționale deschise, soft-urile educaționale, menite să favorizeze învățarea online. Contextul pandemic a scos la iveală faptul că profesorii s-au ancorat mai degrabă în pedagogie cu metodele ei tradiționale, decât în tehnologie. Perspectiva s-a modificat și s-a ajuns la concluzia că formarea bazată pe noile tehnologii ale informației și comunicării nu presupune înlocuirea tipurilor tradiționale de formare, ci completarea lor în scopul mării randamentului acestora.

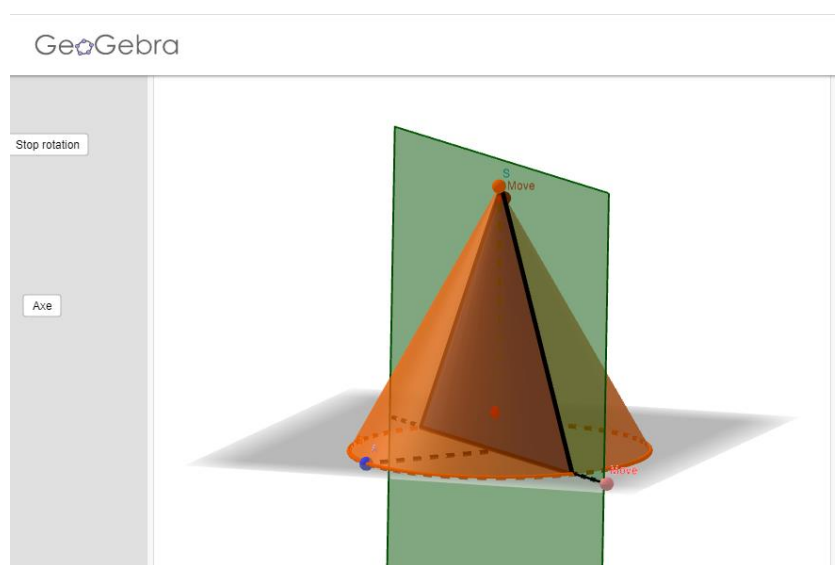
Datorită noilor tehnologii ale informației și comunicării, meseria de profesor evoluează de la centrarea pe cadrul didactic, bazată pe predare, la o instruire interactivă, centrată pe elev. Pentru a susține activități de învățare interactive la orele de matematică, și nu numai, profesorii și elevii folosesc diferite mijloace specifice, cum ar fi:

- Utilizarea resurselor educaționale deschise (inclusiv manuale digitale) și conținut digital, cum ar fi site-uri cu informații și ilustrații, biblioteci online, simulări, soft educațional (Geogebra), Digitaliada, Europeana, etc
- Platforme specializate de e-learning: Moodle, Google classroom, Edmodo etc.
- Instrumente și aplicații online pentru activități de învățare: Kahoot, Padlet, Wordwall, Desmos.

În cele ce urmează vom prezenta câteva dintre aceste mijloace de învățare și aplicabilitatea lor în cadrul orelor de matematică.

Softul educațional Geogebra este un instrument didactic care eficientizează considerabil instruirea matematică a elevilor de gimnaziu și liceu. Este un program gratuit atât on-line pe site-ul Geogebra, cât și off-line. Softul Geogebra are o versiune mai ușoară, adecvată pentru studiul matematicii în gimnaziu și o versiune completă pentru liceu și învățământ superior. Tutorialele scrise și video sunt disponibile în mai multe limbi. Procesul de învățare-evaluare a geometriei euclidiene presupune eforturi susținute din partea profesorului, având în vedere necesitatea de a proiecta și pregăti, în funcție de potențialul colectivului de elevi, suportul teoretic și aplicațiile practice care asigură condițiile bunei înțelegeri a noțiunilor și conceptelor, realizarea figurilor corecte, timpul necesar modelării corpurilor și desfășurării acestora (cu ajutorul hârtiei, cartonului, plasticului, etc), dificultatea evidențierii elementelor componente ale construcțiilor.

Prin folosirea softului Geogebra aceste dificultăți sunt depășite prin numeroasele avantaje oferite: realizarea construcțiilor geometrice, evidențierea elementelor componente și mobilitatea lor controlată,



vizualizarea diverselor perspective spațiale prin animație, salvarea și imprimarea desenelor, etc. Parcurgerea procesului digital prin care sunt realizate construcțiile geometrice motivează și provoacă elevii să exploreze, să facă propriile descoperiri, să analizeze rezultatele obținute.

Classroom este un instrument nou din suita Google Apps for Education cu care profesorii pot să creeze și să organizeze rapid teme, să ofere eficient feedback, precum și să comunice ușor cu studenții. Cu aplicația Classroom elevii pot să-și organizeze temele în Google Drive, să le finalizeze, să le predea, precum și să comunice direct cu profesorii și cu colegii.

Aplicația Classroom funcționează cu Documente Google, Drive și Gmail. Astfel, profesorii pot să creeze și să strângă teme, fără ca acestea să fie pe hârtie. De asemenea, pot să vadă cine și-a terminat tema, precum și să ofere feedback direct și în timp real fiecărui elev.

Profesorii pot să posteze anunțuri și întrebări. Classroom creează automat dosare Drive pentru fiecare elev și temă în parte. Astfel, aceștia pot păstra evidența temelor care trebuie predate.

Wordwall.net permite profesorilor să creeze jocuri interactive și materiale tipărite pentru elevii lor. Profesorii introduc conținutul pe care îl doresc, iar aplicația se ocupă de automatizarea informației. Este un instrument care poate fi folosit în anumite secvențe de lecție, de exemplu, pentru asigurarea feedbackului. Acesta verifică răspunsurile introduse, contorizând variantele corecte și durata de timp în care a fost rezolvată sarcina de lucru.

wordwall.net/resource/12557527/introducerea-întregilor-în-fracție

Wordwall Create better lessons quicker Home Features Price

0:04

$1\frac{4}{9}$	$7\frac{1}{5}$	<input type="text"/>	$\frac{8}{5}$	<input type="text"/>	$\frac{13}{9}$
$1\frac{3}{5}$	$2\frac{7}{9}$	<input type="text"/>	$\frac{25}{9}$	<input type="text"/>	$\frac{36}{5}$
$4\frac{1}{18}$		<input type="text"/>	$\frac{73}{18}$		

Submit Answers

Introducerea întregilor în fracție

Share

Resursele educaționale deschise (RED) sunt instrumente folosite în procesul de predare-învățare. Definiția acceptată, preluată din directivele Comisiei Europene, este: „tipuri de materiale de învățare, suporturi de curs, proiecte, experimente și demonstrații, dar și programe școlare, ghiduri pentru profesori, alte materiale educaționale cum ar fi articole, module, prezentări ce acoperă atât sfera curriculară cât și cea extracurriculară”. RED pot fi ajustate în funcție de nivelul de studiu al elevilor, al preferințelor acestora, dar și a altor criterii, care ajută la atingerea obiectivelor și rezultatelor educaționale dorite. De asemenea, prin accesul lor liber, acestea ajută la stimularea creativității și inovației, contribuind la o educație accesibilă și de calitate. Dintre acestea, în cadrul orelor de matematică, se pot folosi: manualele digitale, materiale Aspireteachers.ro, materiale Europeana.eu, diferite site-uri de profil.

Ca oricare alte mijloace didactice, instrumentele care folosesc tehnologia și internetul nu pot înlocui dialogul științific și afectiv emoțional realizat în orele de clasă între profesor și elevi, dar nici munca individuală susținută și serioasă, necesară elevului pentru însușirea temeinică a cunoștințelor de matematică. Profesionalismul și devotamentul profesorului în a împărtăși cu generozitate elevilor cunoștințele și experiența acumulată vor rămâne întotdeauna cele mai importante condiții care asigură succesul elevilor, dar utilizând mijloace didactice informatice, eforturile sale vor fi substanțial reduse, iar satisfacțiile imediate și mai mari.

Bibliografie:

1. Botnariuc P., Cucos C., Glava C., Iancu E., Ilie D., Istrate O, Velea S, 2020 – Școala online – elemente pentru inovarea educației, Editura Universității, București,
2. Chirilă C., Hardulea A., 2012 - Formarea continuă a profesorilor de matematică în societatea cunoașterii, Iași
3. <https://www.twinkl.ro/teaching-wiki/resursele-educationale-deschise>
4. <https://chrome.google.com/webstore/detail/google-classroom/mfhehppjhmmnlfbopchdfldgimhfhfk?hl=ro>

VALORILE RELIGIOASE ȘI POSIBILITATEA DESCHIDERII INTERCULTURALE

Prof. învățământ primar-Vulc Elena Mihaela-Colegiul Național „Mihai Eminescu” Petroșani

Abordarea interculturală în educație constituie o nouă manieră de concepere și implementare a curriculumurilor școlare și o nouă atitudine relațională între profesori, elevi, părinți. Perspectiva interculturală deschide noi piste de manifestare a diversității și diferențelor. Poziționarea interculturală nu se reduce la o prezentare cumulativă a unor cunoștințe despre valorile altora, ci înseamnă cultivarea unor atitudini de respect și de deschidere față de diversitate.

Cumulul religios constituie un imens capital simbolic, care poate facilita întâlnirea și comunicarea persoanelor. Înțelegerea și iubirea aproapelui reprezintă o valoare fundamentală a religiei creștine. Este foarte important ca între religii sau confesiuni să se instaureze relații de comunicare, de înțelegere mutuală. Visul unei Europe unite, despre care se vorbește acum, nu poate fi conceput și întrupat dacă nu se iau în seamă și referințele religioase ale indivizilor sau comunităților. De altfel, unul dintre fundamentele acestei unități îl constituie creștinismul, care marchează cea mai mare parte a continentului.

Creștinii sunt majoritari, dar această majoritate trebuie bine întreținută și gestionată. Într-o modalitate sau alta, cerința respectării drepturilor omului este prezentă în toate culturile.

Se știe că religiile sau confesiunile sunt destul de diverse. Chiar dacă aparent ele se trag din aceleași rădăcini sau prezintă unele similarități de ordin dogmatic (de pildă, reclamă aceeași sursă și fundament al mundanului - transcendentul), acestea se diferențiază în funcție de conținuturile doctrine, formele de celebrare, ritualurile explicite sau implicite, repercusiunile asupra credincioșilor, implicarea în social etc. Este riscant să se postuleze o ierarhizare a religiilor ori să se alcătuiască palmaresuri axiologice când este vorba de credința religioasă. Fără a face o echivalare simplificatoare a religiilor, vom spune că este bine ca diferențele să se mențină, dar ele nu trebuie să se constituie în motive de infatuare sau de criticare a altora.

Educația prin atașarea la valorile religioase nu se va face oricum. Din acest punct de vedere, se cere o perspectivă deschisă, ecumenică în realizarea educației religioase. O atare direcționare a educației pregătește terenul pentru o mai bună înțelegere și comunicare între oamenii de diferite credințe și convingeri religioase și facilitează realizarea unui dialog interconfesional și intercultural fecund. Religia poate fi considerată ca un esențial principiu al unității popoarelor. Pluralismul nu este un rău ce trebuie combătut, ci un fapt demn de toată atenția noastră. Libertatea creștină are nevoie de orientare și ghidare când se pune problema unei întrupări concrete. Religia poate preveni eventualele disensiuni și dispute, chiar cu caracter extraconfesional (în plan social, economic, rasial, național etc.).

Unele ritualuri sau festivități religioase, care conduc la diferențiere sau separare, pot fi deplasate din școală către familie sau comunitatea confesională respectivă. Permisivitatea față de alteritate nu înseamnă, însă, impasibilitate și acceptare a orice. Cât privește, de pildă, unele secte, credem că influența acestora asupra școlilor ar trebui să fie supravegheată sau chiar interzisă în situații bine determinate (mai ales atunci când acestea urmăresc cu orice preț acapararea de prozeliți). Școala nu trebuie să fie transformată într-o scenă a disputelor sau într-o trambulină de convertire sau recrutare a credincioșilor.

Dialogul religios trebuie să întrunească notele unei comunicări autentice, fără morgană de superioritate, fără opinii preconcepute, fără mobiluri ascunse dintr-o parte sau alta. În același timp, dialogul se cere a fi religios, și nu pur doctrinar care să altereze la celălalt orizontul specific de idei sau supoziții dogmatice. Trebuie văzut în celălalt un partener de dialog, și nu un ins de convins, de cucerit și învins.

Educația religioasă în perspectiva principiului intercultural vizează realizarea unei educații în spiritul recunoașterii și respectării diferențelor ce există în cadrul mai multor religii; ea nu se referă la educarea numai pentru o religie anume, desconsiderând sau negând valorile pe care se întemeiază alte

religii. Valorizarea diferențelor, în comunitatea multiconfesională, se constituie într-o axiomă procedurală de maximă importanță. O autentică educație religioasă se face nu prin închidere reciprocă, prin "ghetoizarea" religiilor, ci prin permeabilitate reciprocă și acceptarea alterității racordată la alte valori.

Religia unește oamenii în jurul unor valori, solidarizează ființele, cimentează unitatea grupală și oferă un important suport identitar. Ea are o putere deosebită de impregnare spirituală a tuturor practicilor cotidiene, de particularizare a gesturilor și conduitelor sociale. Oamenii pot renunța relativ ușor la limba, tradițiile, cutumele particulare, dar aproape niciodată nu se vor dezice de religia proprie – mai ales atunci când sunt amenințați (se cunosc atâtea cazuri de sacrificii și martiraj în numele credinței). Forța de iradiere se exercită atât asupra credincioșilor practicanți, cât și asupra celorlalți indivizi care cred mai puțin sau nu cred deloc, dar care fac parte (formal, administrativ) din comunitatea confesională respectivă. Religia poate contura identitatea personală sau colectivă, dar o poate și închide dacă se aruncă anatema asupra celorlalte forme de manifestare ale credinței. Mișcările fundamentaliste, integriste, activiste pun accentul pe excluziunea mutuală, pe teritorialitate, pe militarism. Cum politica se poate fixa în naționalisme de tot felul, religia poate degenera în confesionalism, în profesarea arogantă a credinței, în manifestarea depreciativă la adresa altor confesiuni. "Valoarea" propriei credințe nu trebuie să apară numai decât prin deprecierea, criticarea, desființarea celorlalți. A fi majoritar nu este un merit intrinsec, ci un dat care se cere a fi gestionat cu atenție și generozitate.

Conform ultimelor normative emise de Ministerul Educației Naționale, studiul Religiei se realizează în învățământul primar și gimnazial, dar se extinde și la nivel liceal, îmbrăcând o formă opțională. Extensiunea educației religioase se justifică prin repercusiunile formatoare, culturalizatoare asupra individului și corpului social. Noile măsuri trebuie să ne bucure dar să ne și responsabilizeze în aceeași măsură.

O problemă care apare acum mai pregnant este posibilitatea realizării unei educații religioase în perspectivă ecumenică, mai ales la clasele școlare superioare. Având în vedere că în numeroase situații populația școlară este eterogenă confesional, punem problema realizării practice a deschiderii confesionale prin instrucție și formare.

Desigur, în fiecare din cele trei situații putem evidenția avantajele, dar și limitele curriculum-ului din punctul de vedere al realizării dezideratelor deschiderii interconfesionale. În tabelul atașat mai jos scoatem în evidență, într-un mod succint, câteva trăsături ale organizării conținuturilor religioase. Rămâne ca factorii de decizie, dar și educatorii, să selecteze și să structureze un tip de curriculum care se pretează mai bine contextelor date - cele ordin comunitar, ideologic, cultural, temporal.

BIBLIOGRAFIE

Abdalah - Pretceille M., Camilleri C., 1994, *La communication interculturelle*, în Labat C., Vermes, G., *Cultures ouvertes, societes interculturelle. Du contact a l'interaction*, Ed. l'Harmattan, Paris.

Abdallah - Pretceille, Martine, Porcher, Louis, 1996, *Education et Communication Interculturelle*, PUF, Paris.

Abdallah-Pretceille, M., 1986, *L'identite culturelle, mythe ou realite*, în *L'education nouvelle*, (no. hors serie), Paris.

LECȚIILE INTERACTIVE AeL

Prof. înv. primar BRÎNZAN ARGENTINA -Colegiul Național „M. Eminescu” Petroșani

Procesul modern de învățământ este fundamentat pe teorii și sisteme informatice moderne care permit realizarea activităților zilnice. În termeni simpli, funcționarea sistemelor moderne are la bază interacțiunea între organizații publice și private, în cazul învățământului parteneriate între Ministerul Educației și Cercetării și firme care să susțină prin programe complexe buna funcționare a sistemului. Mediul sistemului de învățământ informatizat încorporează în structura sa, pe de o parte, profesorii și, pe de altă parte elevii. Implementarea unor sisteme cum este sistemul educațional informatizat (SEI) marchează o etapă importantă a reformei structurii tradiționale, progresele înregistrate până în prezent fiind recunoscute la nivel internațional.

AeL, o platformă de învățare asistată de calculator, sau de eLearning cum i se spune în limbajul de specialitate, este unul din proiectele de succes implementate în sistemul de învățământ românesc.

Pachetul de lecții interactive AeL este un instrument complementar, care nu suplinește rolul profesorului și cu siguranță nu este o alternativă de studiu. Acest pachet de lecții a fost gândit pentru a completa metodele de predare și funcționează în rețelele de computere distribuite de Ministerul Educației și Cercetării în toate liceele din România în cadrul programului Sistem Educațional Informatizat (SEI).

Lecțiile AeL conturează o nouă abordare a procesului de învățământ, implementarea proiectului având loc în mai multe etape. Inițierea proiectului, generată de carențele sistemului tradițional, s-a făcut în 2001, în prezent ajungându-se la cea de-a patra etapă.

Pentru învățământul din România modernizarea metodelor de predare constituie unul dintre obiectivele centrale ce pot revigora și echilibra sistemul și care, indirect, pot ajuta la promovarea

valorilor. Succesul AeL se reflectă în rezultatele obținute: celor 1510 laboratoare complete cu care au fost dotate liceele de-a lungul primelor 3 etape de proiect li se adaugă în etapa a patra (curentă) încă 3.228 laboratoare informatizate pentru gimnazii, 1.255 lecții multimedia distribuite în toate laboratoarele informatizate, 42 de centre județene de instruire pentru formarea continuă a cadrelor didactice și lecțiile electronice multimedia pentru învățarea limbii engleze pentru anii de studiu 1-8.

AeL Educațional nu este doar software, ci un instrument de lucru util pentru elevi și pentru profesori deopotrivă.

- AeL facilitează înțelegerea materiilor predate și crește eficiența învățării.
 - AeL Educațional este prietenos ca interfață și structură, flexibil și ușor de transpus în orice limbă.
 - AeL Educațional este o platformă modernă de eLearning pentru că nu necesită prezența fizică a elevului în sala de curs. Acesta poate studia și exersa atât la școală cât și acasă.
- Conținut educațional
 - Conținutul digital educațional AeL eContent este special dezvoltat pentru a sprijini procesul de predare/învățare, fiind proiectat și prezentat într-o manieră atractivă, modernă și motivantă. Lecțiile multimedia interactive oferă noi metode de învățare care îmbunătățesc performanța școlară, și contribuie, prin atingerea obiectivelor operaționale propuse, la formarea de aptitudini, abilități și competențe.
 - AeL eContent este una dintre cele mai bogate și atractive biblioteci virtuale din lume, cuprinzând peste 16.000 de obiecte individuale de învățare, la 21 de materii. Conținutul educațional oferit de SIVECO România poate fi tradus în orice limbă și localizat pentru a respecta curricula și specificul cultural al oricărei țări/regiuni. AeL eContent este implementat în prezent în mai mult de 15.000 de școli și utilizat de peste 7 milioane de beneficiari la nivel mondial.
 - Conținutul digital AeL oferă un mix optim de pedagogie și divertisment, combinând experimente, simulări, filme, activități interactive, teste, toate vizând motivarea diferitelor tipuri de cursanți. Procesul de învățare este, prin urmare, transformat într-o activitate interesantă, o modalitate de a descoperi și explora, de a observa principii științifice complexe și de a aplica teoria abstractă în activitățile de zi cu zi.
 - AeL eContent este validat din punct de vedere pedagogic și ajută profesorii să transforme orice oră de clasă într-o experiență unică, interactivă, totul într-un mediu virtual, sigur. Conținutul

educațional digital permite elevilor să repete lecția ori de câte ori este necesar pentru a înțelege un anumit subiect.

- AeL eContent este construit pe baza unor principii constructiviste și abordează învățarea centrată pe cursant. Fiecare unitate de învățare îi ajută pe elevi să exploreze, să descopere, să găsească soluții, să își construiască propriul bagaj de cunoștințe și să formuleze concluzii proprii. AeL eContent pune un accent deosebit pe cunoștințele operaționale, de învățare prin acțiune și de dezvoltare activă a structurilor cognitive.
- Rolul AeL eContent este acela de a aplica orientările moderne ale teoriilor pedagogice privind rolul cursantului. Conținutul digital amplifică gradul de înțelegere a fenomenelor, colaborarea cu colegii și profesorul, cooperarea în rezolvarea problemelor, exprimarea propriilor puncte de vedere și dezvoltarea capacităților de argumentare.
- Educația modernă, înseamnă, de fapt posibilitatea de a descoperi prin experimentare (learning by doing), decât de a primi un transfer de informații directe (learning by memorizing). Scenariile de învățare moderne au rolul important de a forma abilități practice și de a asigura un transfer eficient de competențe integrate.
- AeL eContent are o structură coerentă, animațiile interactive, textele, evaluările, și filmele de prezentare având un loc bine stabilit pe ecran în fiecare obiect de învățare, în conformitate cu recomandările psihologilor. Informațiile suplimentare și pictogramele sunt, de asemenea, corect poziționate, pentru a facilita accesul și evitarea redundanței.

Interacțiunea SIVCO România cu sistemele educaționale a generat rezultate deosebite la ierarhiile realizate la nivel internațional. AeL a fost nominalizat la «eEurope Awards for eGovernment», recunoaștere europeană care vine la mai puțin de un an de la nominalizarea lecțiilor AeL la European IST Prize, cea mai importantă competiție europeană ce răsplătește inovația în domeniul tehnologiei informației, un echivalent al Premiilor Oscar pentru IT.

Proiectul de informatizare a învățământului preuniversitar (SEI) a obținut Premiul "Best Bridge over the Digital Divide", premiu ce completează recunoașterea de care se bucura acest sistem.

Cea mai recentă distincție pentru soluțiile de eLearning ale SIVCO România o constituie World Summit Award la secțiunea eLearning, obținut la World Summit for Information Society. Calitatea, cantitatea, gradul de acoperire a curriculei școlare, varietatea surselor de proveniență, accesibilitatea și

utilizarea lor în toată țara conferă un avantaj pachetului de lecții interactive AeL și conducând la aprecierea membrilor juriului.

Aceștia au subliniat distincția calitativă a sistemului propus de SIVECO România astfel: "Lecțiile AeL reprezintă un excelent exemplu de abordare inovativă a eLearningului. Materialele digitale pot fi folosite în diverse medii de instruire și acoperă o varietate mare de materii: matematică, fizică, chimie, istorie, biologie, informatică, geografie și tehnologie. Lecțiile AeL oferă profesorului flexibilitate și reprezintă o unealtă excepțională care promovează abordarea centrată pe elev. Au un design foarte clar, plăcut, care contribuie în mod semnificativ la înțelegerea conceptelor și fenomenelor prezentate. Bogate în funcționalități multimedia, lecțiile AeL sunt un exemplu de bună practică pentru noile tendințe din eLearning".

Premiul internațional atestă calitatea întregului sistem.

Distincția SIVECO România își transferă valoarea la nivelul întregului sistem de învățământ fiind un progres general și o etapă distinctă în programul de reformă.

Nominalizarea în cadrul World Summit for Information Society nu face doar demonstrația progresului sistemului, ci și o dovadă a competenței specialiștilor români în IT.

Recunoașterea importanței proiectului SEI este pentru echipa SIVECO România o provocare de a-și însuși noi proiecte și de a urmări continuu perfecționarea proceselor în derulare: "Premiul WSA ne onorează nu doar pe noi ca producători de software educațional, ci și pe utilizatorii lecțiilor AeL, elevii și profesorii din toată țara, care au astfel certitudinea ca utilizează la clasă produse de calitate, competitive la nivel mondial".

Acest premiu mondial adaugă o nouă dimensiune brandului de țară: România este un jucător recunoscut pe piața de eLearning", spune Irina Socol, directorul general al companiei SIVECO România.

Topul include cele mai valoroase aplicații.

Sistemul educațional informatizat presupune structuri riguroase, care conferă procesului valoare și ajută profesorii în transmiterea eficientă a informațiilor către elevi.

Prezența sistemului dezvoltat de SIVECO România în proiectele performante sunt o dovadă că în România elevii și profesorii folosesc un produs performant, competitiv, și acest lucru are implicații deosebite mai ales pentru utilizatori.

Bibliografie:

1. <http://www.siveco.ro>
2. <http://www.emanual.ro>

UTILIZAREA INTERNETULUI ÎN PROCESUL INSTRUCTIV-EDUCATIV

Prof. ZORILĂ COCULEANA, Școala Gimnazială „Ion Desideriu Sîrbu”- Petrila, Hunedoara

Calitatea vieții va depinde de implementarea adecvată a societății informaționale. Dacă modul de implementare este ales corect, există multiple posibilități de îmbunătățire a educației, sănătății și accesului la informație.

În contextul societății moderne actuale, datorită faptului că întreaga lume tinde să se transforme într-o societate informațională, apare nevoia ca, încă de la cele mai fragede vârste, copiii să fie pregătiți pentru un contact benefic cu lumea în care trăiesc, prin intermediul calculatorului.

Lumea contemporană reprezintă o permanentă și inedită provocare pentru educație.

Existența fiecărui individ în parte, ca și a întregii societăți în ansamblul ei, capătă deci un ritm din ce în ce mai alert, devine tot mai marcată de necesitatea cunoașterii rapide, complete și corecte a realității înconjurătoare, pentru ca luarea deciziilor să fie făcută ferm, oportun și competent. Aceasta duce inevitabil, la creșterea volumului de informații ce trebuie analizat, la necesitatea stocării și prelucrării acestora, deci la necesitatea utilizării calculatorului atât în viața de zi cu zi cât și în procesul instructiv-educativ.

Tehnologiile digitale nu trebuie să reprezinte o simplă adăugare în planul de învățământ, ele trebuie să fie integrate deplin „în serviciul educației” la toate nivelurile sistemului școlar. Actorii educaționali trebuie să fie formați pentru a face față schimbării, incertitudinii și inovării.

Complexitatea crescută a școlilor și mediilor de învățare de astăzi sugerează nevoia realizării într-o nouă manieră a activităților educaționale.

Avantajele utilizării calculatorului în procesul de învățământ

Calculatorul este foarte util atât elevului cât și profesorului însă folosirea acestuia trebuie realizată astfel încât să îmbunătățească calitativ procesul instructiv-educativ, nu să îl îngreuneze.

Calculatorul trebuie folosit astfel încât să urmărească achiziționarea unor cunoștințe și formarea unor deprinderi care să permită elevului să se adapteze cerințelor unei societăți aflată într-o permanentă evoluție. Aceștia trebuie să fie pregătiți, orientați cu încredere spre schimbare, ei vor simți nevoia de a fi instruiți cât mai bine pentru a face față noilor tipuri de profesii. Eșecul în dezvoltarea capacității de a reacționa la schimbare poate atrage după sine pasivitatea și alienarea.

Profesorul trăiește el însuși într-o societate în schimbare, și din fericire, în prima linie a schimbării, astfel încât va trebui să se adapteze, să se acomodeze, să se perfecționeze continuu.

Deci, introducerea în școala a internetului și a tehnologiilor moderne duce la schimbări importante în procesul de învățământ. Astfel actul învățării nu mai este considerat a fi efectul demersurilor și muncii profesorului, ci rodul interacțiunii elevilor cu calculatorul și al colaborării cu profesorul.

Această schimbare în sistemul de învățământ vizează următoarele obiective :

1. Creșterea eficienței activităților de învățare
2. Dezvoltarea competențelor de comunicare și studiu individual

Atingerea acestor obiective depinde de gradul de pregătire a profesorului în utilizarea calculatorului, de stilul profesorului, de numărul de elevi, de interesul, cunoștințele și abilitățile acestora, de atmosfera din clasă și tipul programelor folosite, de timpul cât se integrează softul în lecție, de sincronizarea explicațiilor cu secvențele utilizate, de metodele de evaluare, de fișele de lucru elaborate.

Utilizarea calculatorului și a Internetului permit o înțelegere mai bună a materiei într-un timp mai scurt. Se reduce timpul necesar prelucrării datelor experimentale în favoarea unor activități de învățare care să implice procese cognitive de rang superior: elaborarea de către elevi a unor softuri și materiale didactice necesare studiului. Se dezvoltă astfel creativitatea elevilor. Aceștia învață să pună întrebări, să cerceteze și să discute probleme științifice care le pot afecta propria viață.

Se pot realiza recapitulări, sinteze, scheme atractive, animate care să ducă la reținerea mai rapidă a informației esențiale. Se pot realiza jocuri didactice în scopul aprofundării cunoștințelor și dezvoltării abilităților practice sau în scopul îmbogățirii acestora, proiecte, portofolii, pagini html.

Elevii pot realiza pagini web de prezentare a școlii, a orașului, a țării (cu obiective turistice), a culturii, obiceiurilor și tradițiilor poporului român, a materialelor didactice elaborate de ei și de profesorii lor, de informare (subiecte și bareme de corectare pentru diferite examene și concursuri școlare, manifestări științifice și culturale artistice, cărți și reviste școlare, cursuri de pregătire și perfecționare pentru elevi și pentru profesori, grafice de desfășurare a olimpiadelor și examenelor,

documente oficiale, forum de discuții, note ale elevilor și date despre activitatea lor în școală, anunțuri și mica publicitate, statistici realizate de elevi pe diverse teme, mesaje, cursuri opționale, facultăți și colegii).

De asemenea elevii pot fi antrenați în realizarea unor Cd-uri, afișe, grafice, reviste, teste, diferite programe și softuri educaționale, jocuri, pliante publicitare, dicționare on-line, activități educative interactive care să antreneze copiii de pe întreaga planetă.

Didactica modernă s-a schimbat foarte mult. A crescut foarte mult numărul de metode didactice. Pe lângă cele tradiționale, au apărut unele noi ca studiul de caz, simularea/jocul de rol, problematizarea, brainstorming-ul și altele. Ultimele evoluții din domeniul tehnologiei informației stimulează noi forme de învățare cum ar fi învățământul la distanță, folosirea internetului pentru cercetare etc.

În concluzie putem spune că pentru a realiza un învățământ de calitate și pentru a obține cele mai bune rezultate trebuie să folosim atât metodele clasice de predare, învățare, evaluare cât și metodele moderne!

Bibliografie:

1. Cerghit, I.,(2003) – „Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri, strategii”, Editura Aramis, București;
2. Herlo, Dorin, (2000) – „Instruire asistată de calculator”, Editura Universității Aurel Vlaicu, Arad;
3. Ionescu, M., Radu, I., (1995) – „Didactica modernă”, Editura Dacia, Cluj-Napoca;
4. Miron Ionescu, Ioan Radu, (2004) – „Didactica modernă”, Editura Dacia, Cluj Napoca.

INTERNETUL- INSTRUMENT DE ÎNVĂȚARE INTERACTIVĂ

Prof. TODORICI MONTEOLA-ILONA, COLEGIUL TEHNIC „C-TIN BRÂNCUȘI” –Petrila

Trăim într-o societate aflată în continuă schimbare, în care tehnologia digitală transformă fiecare aspect al vieții umane, în vreme ce biotehnologia poate schimba însăși viața într-o singură zi. Viața modernă oferă șanse și opțiuni mai mari, dar și riscuri și incertitudini sporite. Dilatarea pieței informaționale este posibilă datorită avântului noilor tehnologii informatice și comunicaționale ce marchează sfârșitul modernității și începutul epocii postmoderniste.

Digitalizarea culturii la nivelul societății a determinat apariția reacțiilor și la nivelul sistemului educativ, implementarea noilor tehnologii devenind o cerință tot mai acută în învățământ.

Fereastra către lume, deschisă prin Internet, a lăsat se pătrundă, în sufletele a cât mai multor oameni, dorința de a fi la curent cu cele mai noi informații, într-un mod rapid, ușor și comod. În România, învățământul trece printr-o perioadă de mari schimbări, iar Internetul este o parte majoră a acestor transformări. Apariția și răspândirea tot mai semnificativă a învățământului la distanță este o parte importantă a mutațiilor care au loc în învățământ. Existența conexiunilor la Internet deschide larg porțile de pregătire și perfecționare în orice domeniu, pentru orice nivel și la orice vârstă.

Accesând Internetul, pătrundem de fapt într-o bază de date gigantică, o rețea care se întinde la nivelul întregii lumi, oferind informații și servicii de toate tipurile tuturor celor care au un calculator conectat.

E-learning-ul, industrie relativ nouă în România și aflată la începuturile exploatării, are la bază învățarea cu ajutorul calculatorului și se bazează pe distribuirea conținutului informației pe cale electronica. Avantajele e-learning-ului constau în posibilitatea utilizatorului de a-și gestiona timpul conform propriului ritm și în flexibilitatea sistemului, menită să încurajeze crearea unui stil propriu de învățare.

Aceste tehnici moderne de învățare, pentru a fi eficiente, trebuie să aibă un anumit grad de interactivitate și să transpună informația pe cât mai multe suporturi media (text, sunet, imagine).Educația multi-media presupune mai întâi investiții în infrastructura informatică, apoi alfabetizarea în domeniul informaticii, urmată de utilizarea concretă a calculatorului.

La baza design-ului instruirii online stă constructivismul învățării, într-o formă moderată, care acceptă de exemplu posibilitatea și necesitatea sprijinului instrucțional și a predării sistematice. Învățarea într-un mediu virtual se bazează pe teoriile învățării autodirijate și cooperative. Crește responsabilitatea de învățare din partea elevului/studentului, cointerestat în propria formare. Sarcinile e-profesorului nu se reduc, ci din contră sporesc. Acest nou tip de învățare nu constă doar în scanarea cursului și transpunerea lui pe internet, ci presupune un anumit tip de interactivitate cu elevii/studentii prin discuții, dezbateri care au loc în cadrul seminariilor virtuale.

Tot atât de importantă este și necesitatea educației pentru viață, tot ceea ce generează interes și cunoaștere. Deci nu se poate pune problema înlocuirii profesorului cu calculatorul. Acesta trebuie utilizat doar pentru optimizarea procesului instructiv-educativ, în anumite etape. Deoarece softul educațional nu poate răspunde tuturor întrebărilor neprevăzute ale elevilor, profesorul va deține întotdeauna cel mai important rol în educație.

Utilizarea calculatorului în școală nu trebuie să fie limitată doar la un anumit domeniu, calculatorul trebuie să-și găsească loc în cadrul tuturor disciplinelor, implicit și în cadrul educației

tehnologice, într-un mod rațional și bine gândit. În ultimii ani, internetul a transformat felul în care comunicăm. Internetul este mijlocul cu o capacitate unică de a facilita oamenilor întâlnirea la distanță și comunicarea simultană cu mai multe persoane în locații precum chat rooms și forumuri de discuții online. Participanții apreciază asemenea locații online pentru faptul că le facilitează comunicarea la distanțe mari oferind totodată posibilități de participare vârstnicilor obligați să rămână acasă sau bolnavilor, precum și celor cu interese sau stiluri de viață minoritare de a găsi companie și consiliere indisponibilă în comunitățile lor de rezidență.

În sistemul e-learning, educatul dispune de mai multă autonomie, putând să lucreze în ritm propriu, alegându-și centrele de interes, dispunând de o motivație intrinsecă, distribuindu-și singur prioritățile și sarcinile, învățând să-și organizeze eficient timpul. El devine responsabil de propria evaluare, implicându-se activ în acest proces, elementele de negociere, de consiliere și consens între educator și educat căpătând importanță maximă. Evaluarea în sistemul e-learning este mai puțin stresantă, deoarece ea capătă valențe formatoare, iar momentul în care se realizează este decis prin consens.

În concluzie, Internetul este cel care a dărâmat toate barierele referitor la distanță și la comunicare, dar el devine într-adevăr benefic în momentul când știm cum să-l folosim fără a face abuz. El a făcut legătura între „noi” și „ei”. Rămâne totuși întrebarea cum ar fi fără el, ar fi mai bine sau mai rău? Eu personal cred că Internetul ne oferă șansa de a evolua și de a ne dezvolta cultural și social. În ceea ce privește avantajele și dezavantajele folosirii Internetului aici există puncte de vedere contradictorii. Avantajele folosirii Internetului sunt multiple: primul ar fi acela că ne oferă posibilitatea de a afla multe lucruri noi cum ar fi știri on-line, ne putem citi horoscopul, putem cumpăra cărți, putem chiar face înconjurul lumii cu ajutorul Internetului.

BIBLIOGRAFIE:

1. C. Masalagiu, I. Maxim, I. Asiminoae - „Metodica predării informaticii”, Editura Matrix Rom, București, 2001;
2. I. Neacșu , - ”Instruire și învățare”, Editura Științifică, București, 1990;
3. Jalobeanu, Mihai – „Acces în Internet”, Editura Promedia Plus, Cluj-Napoca, 1996;
4. Ghidul profesorului modern, Editura Polirom, București , 2008.

IMPORTANȚA UTILIZĂRII PLATFORMELOR DE ÎNVĂȚARE ÎN DEZVOLTAREA FORMATULUI BLENDED-LEARNING, ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL

Profesor Chirilă Steluța Claudia , Liceul „Prof. Bora tit Liviu” Baru

Departamentul de stat pentru Educație al Statelor Unite expune rezultatele unui studiu aprofundat referitor la eficiența diferitelor formate de învățare.

Concluzia acestui studiu este că Educația Mixtă sau Blended Learning este mult mai eficientă decât oricare dintre cele două formate luate exclusiv: educația în sălile de clasă (față în față) sau educația online. Blended Learning sau educația mixtă online și offline, este metoda care combină tehnologiile și oportunitățile de învățare online cu metodele clasice derulate față în față, în sălile de curs. Educația mixtă va deveni noul format adoptat în toate mediile. În mediul formal: școlar, universitar și învățământul profesional, dar și în mediul nonformal. Așadar noua abordare este inevitabilă. Rezistența la nou, fixarea exclusivă în metodele clasice, încăpățânarea de a nu accepta noile tehnologii și metode, incapacitatea de a învăța și de a se adapta, ne îndepărtează pe toți, profesori, traineri, mentori, lectori, de țelul nostru primordial, educația!

Oportunitățile oferite de mediul online sunt absolut binevenite.

Argumentele:

- Se pot folosi o mare parte dintre instrumentele și metodele clasice și în mediul online: tabla virtuală, flip chartul clasic, așezarea pe grupele de lucru, etc;
- Sunt numeroase instrumente moderne: chat, softuri interactive, animații, platforme colaborative, instrumente diverse de evaluare;
- Se poate înregistra programul astfel încât să se poată vizualiza ;
- Se evită consumurile suplimentare de timp ale deplasării și oboseala;
- Beneficiarii reduc timpul afectat programelor de training evitând și ei deplasările inutile;

Așadar viitorul în educație va fi Blended Learning.

În curând toate clasele vor dispune de tehnică pentru realitate virtuală. Elevii, studenții, cursanții vor putea călători virtual în orice colț al lumii. Vor putea dialoga cu replicile virtuale ale marilor savanți. Vor face schimb de experiență cu colegii aflați la distanțe de mii de kilometri, vor vizita muzeele și site-urile arheologice, vor călători pe orice planetă a sistemului solar.

Utilizarea platformelor de învățare e-learning și a instrumentelor digitale în procesul instructiv-educativ ajută atât cadrele didactice cât și elevii în dinamizarea procesului de predare-învățare-evaluare.

BENEFICII PENTRU PROFESORI

-instrumentele digitale facilitează realizarea unor materiale didactice creative și ușor de învățat

-pot fi generate resurse care lucrează conceptele într-un mod transversal sau multidisciplinar, facilitând gândirea critică și reținerea informațiilor.

- permite aplicarea strategiilor în clasă, cum ar fi gamificarea sau diferite metodologii cum ar fi flipped classroom.

- lecții motivante și memorabile prin crearea de sarcini profesionale și creative.

-procesarea și transmiterea conținutului se face într-un mod efficient și ușor;

-feedbackul activităților permite o urmărire mai personalizată elevilor.

BENEFICII PENTRU ELEVI

- se oferă elevilor posibilitatea să poată folosi conținutul în funcție de stilul său personal de învățare;

- permit învățarea prin joacă și prin descoperire.

- învățarea este activă, elevii sunt protagoniștii procesului lor de învățare, profesorul fiind ghidul care dirijează acest proces.

- sporește entuziasmul elevilor de a învăța prin lecții motivante și semnificative.

-creează un climat plăcutcare stimulează și susține motivația pentru învățare

- dezvoltă competențele digitale atât profesorilorcât și elevilor Aceste programe sunt adesea gratuite și sunt folosite de profesori, elevi și uneori de părinți, atât în sala de clasă, cât și în afara acesteia. Ele pot fi folosite pentru:

- a preda conținutul curriculumului

-pentru a stoca date

-pentru a crea/edita materiale didactice

-pentru a colabora, etc.

EXEMPLE DE PLATFORME E-LEARNING

- prezentări, lecții: GENIALLY, PREZI, NEARPOD, CANVA

- exerciții interactive: WORDWALL, LEARNINGAPPS, LIVEWORKSHEETS, STORYJUMPER

Evaluare, quiz-uri, chestionare: QUIZZZ, QUIZLET, KAHOOT, ASQ, MENTIMETER

Platformele e-learning sunt create pentru interactivitate și colaborare - două caracteristici esențiale pentru educație. Accentul nu se pune pe instrumentele în sine pe care le folosim, ci de ce și când este nevoie de un anumit instrument. Modul în care folosim aceste resurse educaționale va face o diferență esențială în modul în care măsurăm succesul elevilor noștri.

BIBLIOGRAFIE:

1.Eryilmaz, M. (2015) TheEffectiveness Of Blended Learning Environments, Contemporary Issues In Education Research, 8(4): 251-256;

2.Oprea,C., Strategii didactice interactive, Editura Didactică și Pedagogică, București,2006

3.<http://greentproject.eu/wp-content/uploads/2016/06/GREENT-Blended-learning-model-Romanian;>

BLENDED LEARNING - O ALTERNATIVĂ DE EFICIENTIZARE A ÎNVĂȚĂRII

Prof. Dacia-Petronela Costea, Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida” Petroșani

Blended learning sau *învățarea combinată* este de multă vreme o tendință și devine din ce în ce mai relevantă. Termenul "*blended learning*" sau "*învățare combinată*" se referă la o combinație de forme diferite de învățare. Scopul este de a combina avantajele sesiunilor analogice față în față, cum ar fi seminariile sau atelierele, cu flexibilitatea învățării digitale. Conținutul sesiunilor analogice poate fi consolidat în formă digitală sau realocat pentru a permite sesiunilor față în față să acorde mai mult timp instruirii practice care necesită sprijin personal din partea profesorilor și săli specializate. Acest lucru nu numai că face învățarea mai eficientă pentru toți cei implicați, dar oferă și mai multă flexibilitate în ceea ce privește locul și momentul în care oamenii învață, deoarece combină eficient beneficiile instruirii tradiționale cu învățarea online. O analiză comparativă a formelor de învățare *eLearning* și *față în față* este ilustrată mai jos:

Avantajele eLearning	Avantajele învățării față în față
<ul style="list-style-type: none">❖ fiecare elev învață în ritmul său❖ se pot elabora formate de învățare personalizate❖ calendar flexibil❖ se poate învăța de oriunde❖ acces facil multimedia❖ economisește resurse, este eficient și efice	<ul style="list-style-type: none">❖ sprijin personal❖ angajamentul față de proces❖ oportunitatea de a intra în detaliu despre conținut mai complex❖ oportunitatea de a învăța în săli specializate, cum ar fi laboratoarele
Dezavantajele eLearning	Dezavantajele învățării față în față
<ul style="list-style-type: none">❖ lipsa de îndrumare personală❖ lipsa de angajament față de proces❖ echipamentul tehnic necesar	<ul style="list-style-type: none">❖ utilizarea limitată a mass-media❖ timp fix alocat activităților de învățare❖ locație fixă

❖ necesită instruire suplimentară pentru profesori și elevi

❖ dificultatea de a lua notițe de învățare

În timp ce *eLearning* se referă exclusiv la predarea și învățarea prin mijloace electronice de toate tipurile, *blended learning* combină *eLearning* cu *învățarea față în față*, fiecare având avantaje și dezavantaje. Prin combinarea lor, se pot compensa dezavantajele și se pot valorifica avantajele fiecărei forme de învățare. Combinarea diferitelor metode de învățare oferă beneficii semnificative în comparație cu învățarea efectuată exclusiv prin sesiuni față în față sau prin eLearning.

Mai jos este o prezentare generală a avantajelor cheie ale *blended learning*:

Blended learning se potrivește tuturor elevilor. Unii elevi învață mai bine prin ascultare, alții prin infografice, imagini și videoclipuri clare, în timp ce alții trebuie să experimenteze ei înșiși lucrurile pentru a le asimila. Combinația dintre sesiunile *față în față* și *eLearning* înseamnă că toată lumea se poate concentra pe cea mai eficientă metodă de învățare pentru ei ca indivizi.

Crește motivația prin monitorizare externă și auto-direcționare. Monitorizarea externă implicată în învățarea față în față îi ajută pe elevii cărora le este mai dificil să învețe independent, deoarece nivelurile de cunoștințe pot fi comparate și ajustate, iar profesorii pot parcurge împreună cu elevii conținut nou pe care aceștia să-l asimileze prin învățarea autodirijată. Pe lângă activitățile de învățare față în față, *blended learning* oferă posibilitatea de a decide fiecare când și cum să se familiarizeze cu noile informații. Auto-direcționarea implicată în învățarea mixtă contribuie la realizarea unei învățări mai eficiente.

Creșterea nivelului cunoștințelor. Elevii necesită formate diferite de învățare. Elevii cu un stil de învățare auditiv vor asimila mai bine ascultând informațiile. Elevii cu un stil de învățare vizual trebuie să citească, să privească și să observe. Elevii cu stil de învățare practic învață cel mai bine realizând activități practice și experimentând. Dacă sesiunile față în față sunt completate cu experiențe de tip *eLearning* care utilizează o mare varietate de metode, atunci învățarea va fi mai eficientă, deoarece toți elevii vor reuși să dobândească cunoștințe.

Printre platformele pe care le utilizez la clasă pentru dezvoltarea formatului *blended learning* este și platforma *Nearpod*. Platforma *Nearpod* îi ajută pe profesori să facă orice lecție interactivă, în sala de clasă sau în cea virtuală, deoarece oferă posibilitatea creării de prezentări interactive prin inserarea de activități cum sunt chestionarele, videoclipurile, panourile de colaborare, pentru a stimula elevii să se implice și să învețe. Aplicația este bazată pe web și funcționează pe orice dispozitiv



cu conexiune la internet. Prin accesarea link-ului de mai jos, se poate vizualiza o lecție creată cu ajutorul platformei *Nearpod*, pentru disciplina *Economie*, clasa a XI-a.

<https://app.nearpod.com/presentation?pin=0F0CE6B0F979CCFBD68A0079A4411DCA-1>

O altă platformă pe care le utilizez la clasă este și platforma *Wordwall*. Wordwall poate fi utilizat pentru a crea activități atât interactive, cât și imprimabile, oferind o varietate de mini-jocuri. Jocurile interactive pot fi jucate pe orice dispozitiv compatibil web, cum ar fi un computer, o tabletă, un telefon sau o tablă interactivă. Ele sunt concepute pentru a fi jucate individual de către elevi, deși pot fi, de asemenea, conduse de profesor, de exemplu prin proiectarea jocului pe o tablă smart și prin solicitarea răspunsurilor din partea elevilor. Link-urile de mai jos reprezintă exemple de resurse create cu ajutorul platformei *Wordwall*, pentru disciplina *Educație antreprenorială*, clasa a X-a.



<https://wordwall.net/ro/resource/17126207>

<https://wordwall.net/ro/resource/27564561>

<https://wordwall.net/ro/resource/33162956>

Quizizz este o platformă de învățare care oferă mai multe instrumente pentru a face o clasă distractivă, interactivă și captivantă. Este foarte utilă atât pentru *eLearning*, cât și pentru *blended learning*. Profesorii pot utiliza gratuit platforma pentru a efectua evaluări formative, a atribui teme pentru acasă precum și pentru a interacționa cu elevii într-un mod captivant. Următorul link reprezintă un test de evaluare creat cu ajutorul platformei *Quizizz*, la disciplina *Educație antreprenorială*, clasa a X-a.



https://quizizz.com/admin/quiz/6295cfe59c1ba0001eebe380?source=quiz_share

Bibliografie:

<https://ecampusontario.pressbooks.pub/techinthecurriculum/chapter/nearpod/>

<https://support.quizizz.com/hc/en-us/articles/203610052-What-is-Quizizz->

<https://thedigitalteacher.com/reviews/wordwall>

<https://www.knowledgeworker.com/en/blog/blended-learning-benefits-applications-and-software-required>

COMPETENȚELE DIGITALE ÎN CARIERA DIDACTICĂ A PROFESORULUI CONSILIER ȘCOLAR

**Prof. consilier școlar IOZSA DIANA VICTORINA
CJRAE Hunedoara– locație Șc. Gimnazială „ I.G.DUCA” Petroșani**

Motto: Nimic nu se compară cu visul de a crea viitorul. Astăzi o utopie, mâine în carne și oase.”
(Victor Hugo)

Competențele digitale reprezintă ansambluri dinamice de cunoștințe, abilități, deprinderi, atitudini și valori, formate și dezvoltate prin învățare, pe care le posedă un individ și care pot fi mobilizate pentru a soluționa diverse probleme ce apar în procesul colectării, păstrării, prelucrării și diseminării informației prin intermediul tehnologiilor informației și a comunicațiilor.

În secolul XXI cadrele didactice precum și profesorul consilier școlar trebuie să posede competențe digitale pentru a face față provocărilor erei informaționale. Necesitatea deținerii unui anumit nivel de competențe digitale are două fațete pentru profesori: parte integrantă a competențelor profesionale; stimulent și catalizator pentru dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor ca prerogativă de angajare a acestora în câmpul muncii. Pe măsură ce tehnologiile sunt integrate în toate activitățile din orice domeniu, capacitatea de a utiliza aceste tehnologii și de a ține pasul cu evoluția lor rapidă a devenit o condiție obligatorie întrucât tehnologiile digitale transformă fiecare aspect al vieții, de la stilul de viață personal la activitatea de la locul de muncă.

Totodată, explozia de informații actuală, care permite elevilor accesarea lor printr-un singur clic, face ca predarea clasică să fie mai dificilă ceea ce implică o dinamizare a activității didactice. De aceea rolul cadrului didactic într-o lume predominant digitală este foarte mare și destul de greu de îndeplinit deoarece acesta trebuie să centreze activitatea didactică pe nevoile elevilor și să se asigure că aceștia vor învăța tot ceea ce le este necesar.

Competența definește caracteristica unei persoane, marcată prin ansamblul de informații teoretice și practice aplicate cu atitudine și autonomie. Acestea se formează/dezvoltă pe tot parcursul vieții, în cadrul învățământului formal, profesional, dar și al programelor de pregătire profesională continuă, în contexte informale și nonformale. În mod evident, profesorii au nevoie de un set de competențe specifice, care să le

permite să valorifice potențialul tehnologiilor digitale, pentru a-și adapta și transforma modalitățile de predare-învățare-evaluare.

Tehnologiile digitale aplicabile în procesul educațional oferă noi oportunități de învățare creativă, de consolidare a predării inovatoare și de îmbunătățire a rezultatelor învățării. Totodată, pentru ca acestea să demonstreze un impact pozitiv, cadrele didactice trebuie să își formeze atât competențele solicitate, cât și atitudini pozitive, pentru a efectua schimbările necesare în activitatea la clasă.

Competența digitală a cadrelor didactice este o competență interdisciplinară, poziționată la intersecția dintre cunoașterea obiectului/disciplinei, competențele pedagogice, competențele tehnologice. Competențele digitale specifice se extind în toate domeniile de activitate ale profesorului, inclusiv în predare-învățare-evaluare, comunicare și colaborare cu colegii și părinții, precum și în procesul de creare și de schimb de conținut și resurse.

Pentru a obține aceste competențe cadrul didactic are nevoie de activități de formare. Formarea continuă a cadrelor didactice este unul dintre factorii cei mai importanți care influențează rezultatele elevilor. (Ilie, 2020) Aceste programe de formare trebuie să aibă în vedere următoarele elemente: centrarea pe conținut, învățarea activă, coerența, durata sustenabilă și participarea colectivă. (Ilie, 2020).

Pentru a fi eficiente, programele de formare trebuie stimulate întrepătrunderea dintre cele trei tipuri de cunoștințe: de specialitate (cunoștințe specifice oricărei discipline pe care un cadru didactic trebuie să o predea), pedagogice (cunoștințe aferente diferitelor teorii, practici, strategii, metode și instrumente care pot susține crearea de activități educaționale eficiente) și tehnologice (cunoștințe despre aspecte tehnice ale TIC care pot fi utilizate în activitățile educaționale). (Ilie, 2020).

Competențele digitale implică utilizarea critică și cu încredere a mijloacelor media electronice la muncă, în timpul liber și pentru comunicare. Aceste competențe se referă la gândirea logică și critică, la abilitățile de management a informației la standarde înalte și la abilități de comunicare dezvoltate. La nivel de bază, abilitățile TIC cuprind utilizarea tehnologiei multimedia pentru a primi, evalua, stoca, produce, prezenta și schimba informații precum și pentru a comunica și a participa în rețele prin intermediul Internetului.

Profesorul secolului XXI încetează a mai fi un simplu deținător de informație pe care o împărtășește clasei de elevi, ci se transformă într-un mediu interactiv supus constantelor schimbări, abordări și solicitări de informații. Așadar, este necesar ca el să aibă cunoștințe bune în ceea ce privește resursele educaționale digitale și modul în care acestea pot fi aduse în fața elevului, profesorul devine o interfață care permite accesarea de informații.

Este important să cunoaștem ce anume prezentăm, cum de ce prezentăm și modul în care prezentăm. Aducem informația în fața elevului, dar mai întâi o filtrăm prin prisma propriilor criterii de relevanță și necesitate, iar asta se face prin crearea propriilor documente, deci propriile fișiere audio, imagini digitale, conținut video sau grafică digitală. Abilitatea de a ști cum să utilizăm programele destinate acestor tip de activități nu doar că ne ușurează munca la catedră, dar conferă și o mai mare credibilitate în fața elevilor prin puterea exemplului. Contează nu doar să prezentăm, ci să știm și cum s-a realizat materialul în vederea unei teme viitoare. Iar folosirea de marcaje sociale devine folositoare atunci când dorim să împărtășim cu elevii sau colegii informații punctuale.

Putem conchide că, competențele digitale sunt esențiale pentru educație, viață profesională și participare activă în societate. În cazul învățământului preuniversitar, este important să înțelegem aceste competențe și, în egală măsură, să le cultivăm. Profesorul trebuie să aibă cunoștințe solide și competențe adecvate pentru a putea susține un act didactic de calitate. În egală măsură este necesară și abilitatea necesară de a selecta resursele educaționale cele mai potrivite pentru a facilita un proces de învățare de calitate.

Cu aceste competențe cadrul didactic va reuși să susțină lecții atractive, să comunice bine cu părinții și comunitatea și să asigure pregătirea necesară elevilor pentru integrarea în comunitate și în viitor pe piața muncii.

BIBLIOGRAFIE

*Ilie, Marian D. ,2020, Formarea profesorilor pentru educația din zilele noastre. Repere pentru programe eficiente, în Educația digitală, coord. C. Ceobanu, C. Cucuș, O. Istrate, I.O. Pânișoară, Ed. Polirom, București, p.304

*Logofătu, M. , 14 – 15 Aprilie 2005, Educație permanentă prin învățământ virtual la Universitatea din București, Sesiunea anuală de comunicări științifice – Universitatea Națională de Apărare, Secțiunea eLearning și soft educațional, București, , ISBN 9730 -663-177-X

*Logofătu Bogdan, 2021, Educație digitală, curs CREDIS 2021,

*sites.google.com/credis-virtual.net/sime-2019-prof-stud/2-educatia-vs-noile-tehnologii-digitale

LE RÔLE DE L'INTERNET DANS LA VIE DES JEUNES

Prof. Biro Ana-Maria-Școala Gimnazială I.D.Sîrbu Petrița

Internet occupe une place importante dans la vie des jeunes. Depuis 10 ans, la consommation d'Internet augmente régulièrement, au point que ce média est maintenant plus important que la télévision. Selon les études, les jeunes naviguent jusqu'à 16 heures par semaine. Si l'on considère l'habitude de consommer plusieurs médias à la fois (écouter de la musique en naviguant sur le Web ou en clavardant), les jeunes d'aujourd'hui s'exposeraient à 7 heures de médias par jour! Ils raffolent, entre autres, des réseaux sociaux. Internet est devenu un lieu où ils se rencontrent, discutent, échangent, partagent... La plus forte consommation de médias serait chez les jeunes de 11-14 ans, alors qu'ils amorcent leur adolescence et construisent leur identité à la fois personnelle, sociale et professionnelle.

Internet permet entre autres aux jeunes d'apprendre, de se socialiser, de trouver du travail et de s'exprimer. En interagissant en ligne, les obstacles liés à l'âge, au genre, à l'appartenance ethnique, au handicap, à la richesse et au statut disparaissent. Il est souvent facile d'y trouver des informations et des réponses à ses questions, et des groupes de soutien peuvent apporter une aide et des encouragements.

Cependant, Internet comporte aussi des risques, notamment le harcèlement, l'utilisation frauduleuse de renseignements personnels (par exemple l'usurpation d'identité) et l'accès à des informations fausses ou à des contenus inappropriés.

Récemment, l'apparition des appareils mobiles a contribué à l'augmentation de l'accès des jeunes à Internet. Ces appareils seraient partiellement responsables d'une véritable explosion sur le plan de la consommation médiatique. Ainsi, si les jeunes écoutent de plus en plus d'émissions de télé, ils ne le font pas devant le téléviseur, mais plutôt sur Internet (via un ordinateur ou un appareil mobile). Il en est de même pour la musique et pour les livres et les revues.

Du point de vue scolaire, Internet est, sans conteste, la principale source d'information des jeunes pour la réalisation de leurs travaux scolaires. Pourtant, il apparaît qu'ils utilisent beaucoup plus Internet à la maison qu'à l'école. Les jeunes se disent intéressés d'apprendre à mieux chercher et évaluer l'information trouvée en ligne. Par contre, ils mettent en doute les compétences de la majorité de leurs enseignants dans ce domaine.

Chez les jeunes, l'usage du Web pour les distractions et pour les études est maintenant une pratique courante qui se généralise de plus en plus, surtout avec la venue des **appareils mobiles**

connectés. C'est une évidence, Internet tient une place importante dans leur vie. Et dans le milieu éducatif, ses deux plus grands avantages sont la communication et l'information.

Loin d'être uniquement un outil pour les loisirs, Internet est aussi très bénéfique pour les études. C'est une véritable **technologie éducative** qui n'a pas de limite et qui ne cesse de se développer. Pour la réussite des études en 2019, Internet aide à obtenir rapidement des informations diversifiées et des ressources riches pour les devoirs et les exposés.

En effet, les informations sont mises à jour de manière régulière, et c'est ce qui participe à l'apprentissage et à **une meilleure compréhension des études.** Faire des recherches liées aux études est ainsi désormais simplifié. D'ailleurs, c'est la principale source d'informations des jeunes pour **la réalisation des travaux scolaires.** Ces derniers sont plus faciles à faire, car Internet couvre tous les domaines connus de l'homme.

<https://portail-education.fr/acces-internet-etudes/> L'autre point positif de l'utilisation pédagogique d'Internet est l'enseignement en ligne qui est actuellement très tendance dans le secteur éducatif. **Les jeunes peuvent désormais se former à distance,** c'est-à-dire apprendre des cours depuis Internet, passer des examens en ligne et obtenir des diplômes.

L'apprentissage peut se faire n'importe où et n'importe quand, à condition d'avoir un appareil connecté. Les étudiants qui n'ont pas le temps de suivre des cours traditionnels peuvent ainsi apprendre sur le web quand ils ont du temps libre.

On ne peut pas nier l'importance de l'Internet dans le secteur de l'enseignement pour une **meilleure connaissance** et une bonne compréhension des études, mais il faut apprendre à faire un bon usage pour bénéficier de ses nombreux avantages et opportunités. Il est alors important pour les parents et pour les enseignants de protéger les jeunes contre les contenus illicites et de les avertir sur les dangers du Web comme la pornographie, la désinformation, les contenus haineux et violents, les prédateurs, l'invasion de la vie privée...

Sources bibliographiques:

- <https://ecolebranchee.com/internet-dans-la-vie-des-jeunes>
- <https://portail-education.fr/acces-internet-etudes/>
- <https://learn.tearfund.org/fr-fr/resources/>

ISTORIA SI NOILE TEHNOLOGII DIN EDUCAȚIE

Profesor Stoica Valentin, Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida” Petroșani

Pandemia începută în 2020, a făcut ca omenirea să caute soluții pentru ca activitățile de zi cu zi, să continue. Ca urmare, și educația (școala noastră cea de toate zilele) a trebuit să se adapteze la noile realități.

A fost o provocare teribilă, ce a solicitat din plin pe toți cei care se ocupă de destinul educațional al fiecărei țări. Începuturile acestui nou tip de educație a fost foarte anevoios, ca orice început, dar odată cu trecerea timpului, metodele nou create și tehnologiile nou folosite au adus și rezultatele pe care toată lumea le aștepta: profesori, elevi, părinți.

Și noi, dascălii ce predăm istoria, a trebuit să găsim soluții pentru ca predarea – evaluarea disciplinei noastre, să rămână la un nivel de atractivitate ridicat. Perioada pandemiei a dat startul și anii următori au continuat, firesc, tendința de a folosi în procesul educațional a acestor noi tehnologii și a internetului.

Pentru început, focusarea eforturilor didactice s-a centrat pe modalități atractive pentru procesul de predare a istoriei. S-au căutat materiale didactice digitale și resurse de același fel. După ce s-au găsit, a apărut o nouă problemă: era nevoie de instruirea și perfecționarea dascălilor pentru a preda în acest spațiu digital, dar mai ales pentru a se descurca cu utilizarea acestor resurse digitale/virtuale.

Elevii s-au adaptat mult mai ușor noilor realități. Învățarea în spațiul digital le permite să se miște și să învețe într-un ritm propriu. Prin folosirea acestor noi tehnologii, elevii ajung să își controleze timpul, locul și ritmul de învățare. Practic, învățarea nu mai este limitată de pereții unei săli de clasă, de o anumită zi de școală sau chiar de un anumit an școlar. Elevilor li se dă posibilitatea de a învăța oricând și oriunde. Învățarea lor nu se limitează doar la metodele pedagogice pe care le folosește dascălul; elevii pot învăța în stil propriu, cu metodele personale.

De asemenea, aceste noi tehnologii de învățare le furnizează dascălilor date în timp real, astfel că ei își pot ajusta metodele de predare, pentru a le face mai eficiente și pentru a satisface nevoile fiecărui elev. Pentru elevi, aceste noi tehnologii educaționale, nu numai că le ușurează accesul la informații, ci le oferă noi metode de memorare, divertisment și de exprimare a emoțiilor. Prin aceste noi strategii de predare, elevii sunt încurajați să se implice direct în rezolvarea sarcinilor de lucru ce privesc o investigație istorică;

se urmărește stimularea curiozității și inițiativei în ceea ce privește colectarea de informații istorice; se stimulează capacitatea lor de a distinge, diferenția și compara fapte și evenimente din trecutul istoric. Un alt mare beneficiu este faptul că elevii își vor putea crea interpretări proprii prin explorarea mai multor idei, informații, puncte de vedere, ceea ce le va spori încrederea și le va dezvolta o gândire critică creativă.

Toate aceste aplicații tehnologice au sporit colaborarea între profesori și elevii lor!

În acest proces de învățare digitală, profesorul este elementul principal. Rolul profesorului poate fi schimbat de tehnologie, dar niciodată, nu poate fi eliminat, definitiv.

Pe parcursul învățării digitale, tot profesorul este cel care îi va îndruma și îi va asista pe elevi, pentru ca aceștia să învețe și să rămână pe calea cea dreaptă. Profesorul nu va fi înlocuit de tehnologie, nu va fi marginalizat, ci va avea un rol schimbat. El va trebui să dețină noi abilități și competențe, să se familiarizeze cu aceste noi tehnologii digitale și să integreze noile tehnologii în planificarea lecțiilor. Elevii vor avea o atmosferă de lucru care nu va deveni, niciodată, plictisitoare. Predarea diferențiată se poate face cu ușurință, atât pentru elevii cu dificultăți de învățare, cât și pentru elevii ce doresc aprofundarea cunoștințelor sau chiar performanță.

BIBLIOGRAFIE:

- Cucos C., Informatizarea în educație. Iași: Polirom, 2006, p. 133.
- <http://portalhr.ro/avantajele-e-learning-ului/>
- Baltac, Vasile – Lumea digitală. Concepte esențiale, Editura Excel XXI Books, București, 2015.
- Susskind, Jamie – Politica viitorului. Tehnologia digitală și societatea, Editura Corint, București, 2019.
- <https://ccdar.ro/wp-content/uploads/2022/03/BENEFICIILE-UTILIZARII-PLATFORMELOR-E-LEARNING-IN-PREDARE-INVATARE.pdf>.

EXEMPLE DE BUNE PRACTICI PRIVIND UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ȘI INTERNETULUI ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

Prof. învățământ preșcolar-Ghiold Alina-Școala Gimnazială I.G.Duca, Petroșani

Principiile specifice care guvernează procesul didactic prin activități-suport pentru învățarea prin intermediul tehnologiei și al internetului, conform prevederilor Legii educației naționale nr. 1/2011, cu modificările și completările ulterioare, sunt:

principiul echității - în baza căruia accesul la învățare se realizează fără discriminare;

principiul calității - în baza căruia activitățile de învățământ se raportează la standarde de referință și la bune practici naționale și internaționale;

principiul descentralizării - în baza căruia deciziile principale se iau de către actorii implicați direct în proces;

- principiul asigurării egalității de șanse;
- principiul centrării educației pe beneficiarii acesteia;
- principiul participării și responsabilității părinților.

Mediul educațional virtual reprezintă ansamblu de mijloace educaționale digitale și de comunicare care asigură desfășurarea procesului educațional prin activități specifice organizate prin intermediul tehnologiei și al internetului, precum:

- platforme digitale educaționale sau destinate creării și partajării resurselor educaționale deschise (RED);
- aplicații destinate comunicării prin intermediul tehnologiei și al internetului specifice - dispozitivelor: desktop, laptop, tabletă, telefon, cu ajutorul cărora se poate comunica în sistem de videoconferință;
- resurse informaționale digitale - se referă la resurse educaționale deschise de tip lecție, test, tutorial etc. disponibile pe platforme digitale educaționale, precum și alte resurse de tip text, imagine, modele etc. ce pot fi folosite în procesul educational.

Într-o lucrare de specialitate, Instrumente pentru E-Learning. Ghidul informatic al profesorului modern, Mihaela Brut, definește E-learning-ul ca și interacțiunea dintre procesul de predare/învățare și tehnologiile informaționale – ICT (Information and Communication Technology)-, acoperind un spectru larg de activități, de la învățământul asistat de calculator (o combinație între practicile tradiționale și cele on-line de învățare) până la învățământul desfășurat în întregime în manieră on-line. (Mihaela Brut,2006)

Educația la distanță este o corespondență între educator și educabil prin intermediul internetului și a tehnologiei (audio, video, rețele de calculatoare, etc). Termenul de E-learning de origine anglosaxonă, a fost introdus în 1998 de fondatorul Internet Time Grup, și desemnează învățământul

electronic care se definește prin multitudinea de tehnici de învățare și instruire asistate de calculator, așadar

termenul de e-learning este similar cu cel de online learning.

Acest tip de material „fără suport pe hârtieare” o serie de avantaje:(Herlo Dorin,2005)

- se înlătură necesitatea spațiilor de depozitare și a personalului numeros;
- costuri de expediere reduse;
- flexibilitate pentru educabil în sensul posibilității alegerii porțiunilor care se tipăresc și care rămân în format electronic;
- expedierea la educabil exact la timp în sensul accesului la material exact când și unde este necesar;
- întegararea unei varietăți de medii de învățare: text, grafică, imagine statică și animată, sunet, scurte filme;
- acces la material din alte surse, unele prin linkuri(legături) directe din stilul de origine;
- integrarea legăturilor cu tutori și cu alți educabili, prin intermediul Web sitului.

E-learning-ul se realizează pe mai multe moduri, dintre acestea vom aminti doar două:

1. E-learning pe bază de CD: cursanții primesc cursurile pe CD, vor instala aceste cursuri pe calculatorul propriu și pot începe pregătirea, învățarea;
2. E-learning pe bază de rețea: cursurile pot fi accesate prin intermediul rețelei de internet din serverul central

Beneficiile aduse de utilizarea e-learningului atât în instituții de stat (școli, universități) cât și instituții private sunt numeroase astfel că dezvoltarea creativității copiilor, cunoștințele dobândite sunt pe termen lung, studiul putând avea loc de acasă sau oriunde, în orice moment al zilei, creșterea eficienței de învățare prin implementarea unor metode moderne, ca de exemplu cursuri în format audio-video, experimentare prin simulări, jocuri, creșterea abilităților de comunicare între elevi și de muncă în echipă, testarea elevilor se poate face într-un mod centralizat, periodic, prin rapoarte și statistici generate automat de către computer.

Bineînțeles că aceste tehnologii nu trebuie să înlocuiască învățământul tradițional, aceste metode moderne de învățare trebuie privite ca o formă complementară de predare menite să înveselească, să diversifice actul de predare-învățare, dar cu toată utilitatea lor unanim exprimată și de profesori și de elevi, există totuși profesori care își manifestă reticența pentru lecțiile pe calculator, resping această idee tocmai din cauză că ei au traversat perioada comunistă în care nu exista tehnologie în școală iar acum se confruntă cu lipsa de omogenitate a elevilor lor, cu adaptarea la cerințele societății de consum actuale.

Folosirea metodelor didactice interactive produc un demers didactic captivant, motivant, benefic și pentru profesori și pentru elevi atât pe plan social cât și cognitiv. Profesorii constructiviști sunt cei care mediază între învățarea curentă și nevoile emergente ale elevilor lor.

Putem concluziona că introducerea platformelor educaționale este benefică în școli la toate profilurile și toate nivelele de învățământ, ar trebui introduse mai multe ore de TIC pe săptămână, profesorii să participe la mai multe cursuri în domeniul IT, școlile să fie dotate cu internet și calculatoare bune și ideal ar fi nu numai la TIC dar și la alte discipline să se lucreze cu grupe mai mici de elevi.

BIBLIOGRAFIE

Legii educației naționale nr. 1/2011

Stoica Anuța Loredana, Editura Școala Vremii, ARAD 2022, Beneficiile utilizării platformelor e-learning în predare-învățare

UTILIZAREA PLATFORMEI CANVA PENTRU CREAREA DE RESURSE EDUCAȚIONALE

Prof. înv. preșcolar Olah Ionela Cosmina, Școala Gimnazială “I.D.Sîrbu” Petrila

Canva este o platformă australiană de design grafic, utilizată pentru a crea grafică, prezentări, postere, documente și alt conținut vizual pentru rețelele sociale. Aplicația include șabloane pe care utilizatorii le pot utiliza. În Canva se poate face video și design grafic uimitor de simplu pentru toată lumea.

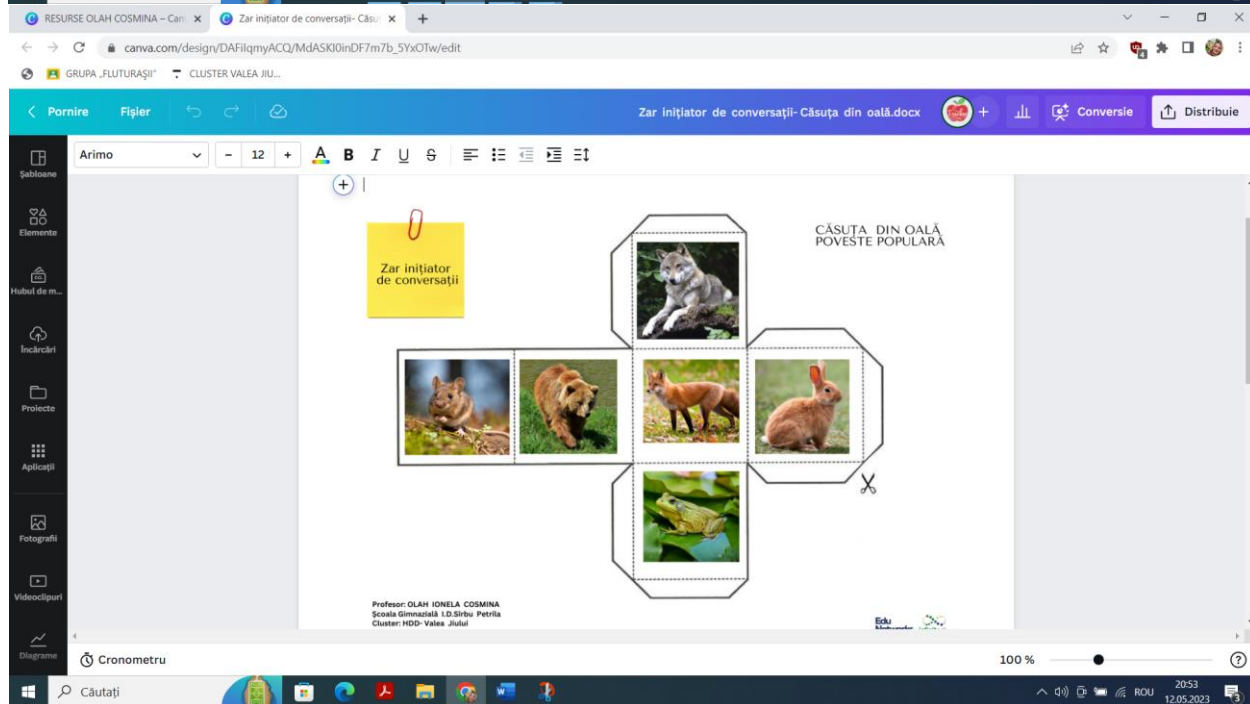
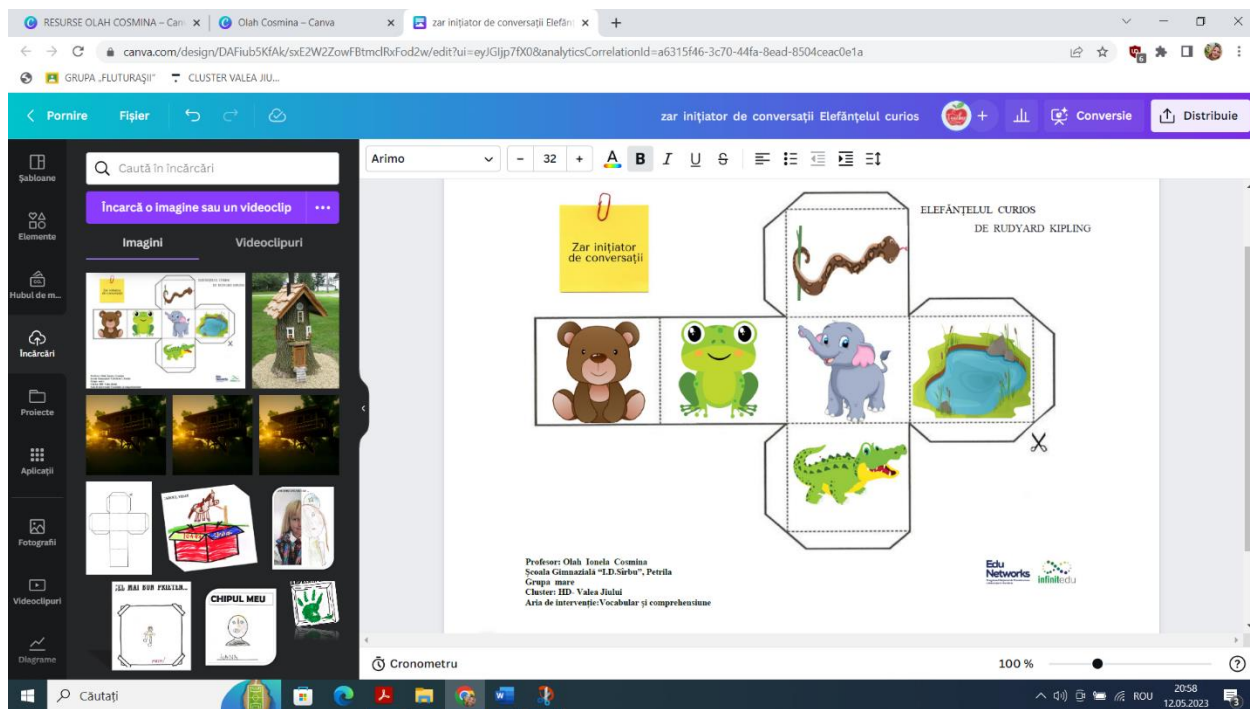
Această aplicație de editare cu mai multe funcții – editor de fotografii, producător de videoclipuri și creator de logo-uri – este gratuită. Ea vă permite să creați cu ușurință invitații, cărți de vizită, pliante, planuri de lecție, fundaluri Zoom și multe altele folosind șabloane concepute profesional. Puteți chiar să încărcați propriile fotografii și să le adăugați la șabloanele Canva folosind o interfață drag and drop. Deși gratuită, pentru funcționalități suplimentare, Canva oferă și abonamente cu plată precum Canva Pro și Canva for Enterprise.

Pentru accesare se creează un cont utilizând o adresă de e-mail și parolă. Se creează un folder nou apoi se inserează design nou utilizând tasta adaugă, pe care îl denumim.. Din bara de instrumente din lateral partea stângă se pot insera pe design elemente, imagini, șabloane, pictograme, se pot încărca imagini sau videoclipuri din laptop sau de pe google, aplicații. Se pot realiza proiecte, videoclipuri, diagrame.

Am realizat resurse educaționale pentru activitatea de educarea limbajului. Zar inițiator de conversații pentru poveștile “Căsuța din oală” – poveste populară și “Elefântelul curios” de Rudyard Kipling. Copiii denumesc imaginile reprezentate pe zar, recunosc personajele principale ale poveștii apoi prezintă întâmplările petrecute pe parcursul poveștii dezvoltând astfel un limbaj corect, coerent și expresiv.

Se inserează o imagine cu un zar gol, pe care se aplică imagini reprezentând personajele din poveste. Din elemente sau fotografii se adaugă diverse imagini. Imaginile inserate se pot mări sau micșora în funcție de preferințe dând clic cu mouse-ul pe colțul imaginii și se poate poziționa imaginea unde se dorește pe document. De asemenea putem scrie pe document utilizând diferite stiluri, culori, dimensiune font, aliniere, listă, spațiere, crește sau micșorează indentarea editând astfel imaginea. Dacă imaginea are prea multe elemente se poate trunchia. Se poate adăuga filtru sau ajusta imaginea. La nevoie imaginea se poate răsturna pe vertical sau orizontal apoi se aliniază. Dând clic dreapta pe imagin se poate dubla, copia, lipi sau șterge o imagine sau se adaugă text alternativ. Utilizând lupa din colțul drept jos al imaginii se poate mări designul pentru a observa detalii. De asemenea designul realizat se poate converti într-o prezentare captivantă. Documentul realizat se poate distribui anumitor persoane, adăugând adresa acestora de email și realizând un link de colaborare. Aceste persoane pot avea acces de editare. Pentru a salva designul pe laptop se descarcă în format pdf.

Canva ne oferă o varietate de modalități de realizare a unor resurse educaționale foarte utile în desfășurarea unor activități interactive cu elevii.



Bibliografie:

<https://www.canva.com>

IMPORTANȚA UTILIZĂRII TEHNOLOGIEI ÎN PREDAREA LIMBII ȘI LITERATURII ROMÂNE

Prof. Ilioni Anca-Cristina, Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida” Petroșani

Cum spunea renumitul scriitor Matei Vișniec, tehnologia are două fețe, ca la teatru: una râde și una plânge. Prima este încrezătoare în viitor și arată că invențiile de azi ne ajută să fim mai eficienți, mai inteligenți și mai prosperi. A doua spune că instrumentele destinate să ne ajute ne înstrăinează, de fapt, tot mai mult, iar cei mai afectați sunt tinerii. Ca profesor de limba și literatura română, aleg prima față, cea surzătoare, întrucât tehnologia are un rol benefic în procesul de predare-învățare-evaluare. S-a constatat că lecțiile în care se folosesc instrumente digitale sunt mai atractive, iar elevii sunt mai atenți și mai receptivi, implicându-se activ în propria învățare. Orele vor fi mai captivante, iar procesul învățării, mai facil. Există numeroase activități în care elevii pot fi implicați: să caute diferite informații pe internet, să urmărească un filmuleț, să folosească diverse platforme educaționale, să realizeze prezentări, să completeze o pagină de blog cu diverse comentarii pe o temă dată etc. Prin intermediul internetului și a platformelor educaționale online, elevii și profesorii au acces la o gamă largă de resurse și materiale didactice, inclusiv cărți, texte literare, dicționare, exerciții și activități interactive. Utilizarea platformelor de învățare online și a instrumentelor multimedia facilitează înțelegerea și aplicarea practică a cunoștințelor de limbă și literatură română. Aceste metode active de învățare stimulează participarea și implicarea elevilor, îmbunătățindu-le motivația și înțelegerea conținutului. Un alt aspect important al tehnologiei în predarea limbii și literaturii române este dezvoltarea abilităților de comunicare și interacțiune, contribuind astfel la dezvoltarea competențelor lingvistice și culturale. De asemenea, tehnologia oferă posibilitatea de a evalua și monitoriza progresul elevilor într-un mod mai eficient. Prin intermediul instrumentelor și aplicațiilor de evaluare online, profesorii pot evalua abilitățile de limbă și literatură română într-un mod mai precis și obiectiv.

Există numeroase exemple de activități care pot fi realizate cu ajutorul tehnologiei. De exemplu, *Bubbl.us* este o aplicație simplă pentru crearea de hărți conceptuale colaborative online. Acestea pot fi printate, stocate sau exportate ca imagini sau html, pentru a fi publicate pe blog sau în pagină web. Astfel, în etapa de dirijare a învățării, elevii pot fi provocați să completeze o hartă conceptuală în care să precizeze trăsăturile personajului dintr-un text literar studiat. La final, ei vor fi solicitați să comunice colegului de bancă felul în care au completat harta. Un alt moment în procesul didactic în care poate fi folosită harta conceptuală este momentul evaluării. Se poate realiza următoarea cerință: Argumentați, completând harta conceptuală, că opera „Povestea lui Harap-Alb” de Ion Creangă este un basm cult.

În concluzie, utilizarea tehnologiei în predarea limbii și literaturii române este deosebit de importantă, contribuind la îmbunătățirea rezultatelor elevilor.

BIBLIOGRAFIE

Cerghit, Ioan, 2002, *Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri și strategii*, Editura Aramis, București.

Cucoș, Constantin, 2006, *Informatizarea în educație. Aspecte ale virtualizării formării*, Editura Polirom, Iași.

<http://www.elearning.ro/valoarea-noilor-tehnologii-în-procesul-instructiv-educativ>.

UTILIZAREA TEHNOLOGIILOR INFORMAȚIONALE ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE LA DISCIPLINA EDUCAȚIE FIZICĂ ȘI SPORT

Lector univ. dr. Ilioni Cristian, Universitatea din Petrosani

Societatea se confruntă în prezent cu schimbări rapide și profunde: apar produse și servicii noi, cercetările evoluează în direcții neașteptate generând descoperiri care păreau până mai ieri de domeniul imaginarului.

Schimbările determinate de evoluțiile tehnologiilor moderne nu se mai manifestă doar în domeniile pentru care au fost inițial concepute, ci provoacă transformări și în alte zone ale vieții și activității individului care, la prima vedere, nu par a fi relaționate. În această lume, în care singurul aspect nemodificat este schimbarea, învățământul trebuie să se integreze și să își adapteze ofertele pentru a veni în sprijinul noii generații, actualizându-și permanent finalitățile și resursele, astfel încât să răspundă noilor provocări și, în același timp, să le ofere subiecților educației deprinderi și instrumente de muncă eficiente. Dacă schimbările în ceea ce privește planurile de învățământ, curriculumul, formele de organizare și toate celelalte aspecte ce țin de resursele materiale sunt relativ ușor de implementat și de controlat, modelarea resurselor umane este un proces mai dificil și de durată (aici intervin mentalitățile, deprinderile de muncă, rezistența în fața schimbării și alți factori care pot frâna acest demers).

Un exemplu concret al influenței transformărilor tehnice asupra desfășurării procesului instructiv-educativ este acela al impactului tehnologiilor informației și comunicării. Deși începuturile au fost timide, acum, în aproape orice instituție de învățământ superior, cursanții au la dispoziție computere, de cele mai multe ori conectate la internet.

Sistemul actual de învățământ din țara noastră este rezultatul valorificării creatoare a tradițiilor valoroase ce s-au cristalizat de-a lungul unei îndelungate evoluții istorice. El este o expresie directă a unor particularități naționale de ordin economic, social și cultural. Restructurările și inovările ce i s-au adus în ultimul timp sunt determinate pe de o parte, de profunde transformări din viața economico-socială a țării, iar pe de altă parte de legitățile interne ale funcționării sistemului. Educația fizică, componentă importantă a sistemului de învățământ, a educației generale, este un fenomen și un act de cultură, un mijloc de emancipare cu conținut pedagogic, care are drept scop dezvoltarea armonioasă, consolidarea psihică, educarea trăsăturilor de caracter ale individului.

Facultățile de educație fizică și sport trebuie să asigure în mod direct și nemijlocit, în primul rând, pregătirea profesională a viitorilor specialiști, îmbinarea învățământului fundamental și însușirea bazelor generale ale activității profesionale cu construirea unei practici evaluative coerente și care să nu suporte subiectivismul, căpătând o importanță deosebită în pregătirea profesorului în condițiile contemporane. În practica reală a unei instituții de învățământ superior, scopurile respective sunt foarte greu de realizat. Pe de o parte, ca cei ce studiază să obțină cunoștințe, metode și mijloace a compartimentelor respective, măcar la nivelul de utilizare în situațiile tipice, fiind nevoie de o risipă considerabilă de timp, pe de altă parte, acest lucru, în cadrul lecțiilor de educație fizică, nu este rațional în condițiile contemporane. Astfel, necesitatea de ridicare a nivelului teoretic și metodic la acest compartiment și necesitatea de învățare a acțiunilor motrice de dezvoltare a calităților motrice, vin în contradicție unele cu altele.

Considerăm că această contradicție se poate rezolva numai prin intermediul tehnologiilor informaționale de învățare care se folosesc în scopul acumulării de către studenți a compartimentelor teoretice și metodice sub formă de sine stătătoare a disciplinelor de studiu din domeniul educației fizice. Înțelegem tehnologia informațională ca pe o multitudine de mijloace electronice și metode de funcționare a lor utilizate pentru realizarea activității de învățare. Astfel, formarea noii generații de profesori de educație fizică trebuie să vizeze adaptarea la un astfel de mediu și presupune o capacitate bine consolidată de operare eficientă cu computerul personal, aparate audio-video, cu diverse coduri și informații vizuale, auditive, conceptuale, etc. Trebuie să recunoaștem că în ultimii ani societatea a înaintat cereri mai insistente în privința a tot ce este legat de calculatoare: pregătirea specialiștilor în utilizarea computerului personal prin dezvoltarea abilităților de a găsi, a acumula și a înțelege informația, de a aplica tehnologiile informaționale și comunicaționale la prelucrarea ei, de a construi modelele virtuale ale obiectelor și acțiunilor din lumea reală. Tehnologiile informaționale avansate au contribuit la creșterea motivației față de studiul unor discipline, care nu au nimic comun cu informatica, deoarece facilitează învățarea, datorită faptului că se iau în considerație particularitățile individuale ale elevului, capacitățile și preferințele sale,

asigurând „existența conexiunii inverse (feedback-ului) între elev și program”, mărind eficiența procesului de învățare.

Aducând aceste argumente, putem afirma că revigorarea procesului de învățământ este practic imposibilă, fără implementarea tehnologiilor informaționale avansate, inclusiv a tehnologiilor multimedia.

BIBLIOGRAFIE

1. Balint Gh. *Evaluare și autoevaluare. Avantaje și 112 posibilități practice în învățământul superior*, Revista *Studii și cercetări științifice*, Seria Științe socio-umane, No 5, Departamentul pentru Pregătirea Personalului Didactic, Universitatea din Bacău, 2003, p.194-196;
2. Balint Gh. *Evoluția bazelor teoretice de implementare a tehnologiilor informaționale în procesul de predare-evaluare a cunoștințelor pe calculator*, Revista *Studii și cercetări științifice*, Seria Științe socio-umane, No 5, Departamentul pentru Pregătirea Personalului Didactic, Universitatea din Bacău, 2003, p.211-213;
3. Cârstea Gh. *Teoria și metodică educației fizice și sportului – pentru examenele de definitivat și gradul didactic II*. Ed. Gheorghe BALINT 113 AN-DA, București, 2000. p 198.;
4. Fulea T., *Tehnologii informaționale avansate în procesul de elaborare ale cursurilor multimedia, Concepte și strategii de dezvoltare a învățământului contemporan*, Materialele Conferinței Științifice internaționale, Chișinău, noiembrie, 2004, p 86-92;
5. Gherman-Fulea T, *Aplicarea tehnologiilor informaționale la elaborarea și implementarea cursurilor multimedia*, Ghid metodic, Ed. Universitatea de Stat Tiraspol, Chișinău, 2004, 128 p.

E-LEARNING ȘI RESURSE ONLINE

Prof. Lazăr Maria-Ana-Colegiul Național de Informatică Carmen Sylva Petroșani

E-learning este o metodă de învățare online, în ritm propriu, care utilizează noi tehnologii multimedia pentru formare. Utilizarea internetului îmbunătățește calitatea învățării, deoarece facilitează accesul la resurse și servicii, precum și schimburile și colaborare la distanță. Această metodă îi oferă

cursantului o experiență de învățare multisenzorială (sunet, grafică și interactivitate) care permite o mai bună înțelegere și asimilare a cunoștințelor.

E-learning este un termen prin care se descrie procesul de învățare cu ajutorul unui calculator conectat la internet. Termenul e-learning este cunoscut și sub numele de învățământ online; e-learning vine de la “electronic learning”. Așadar materialul educațional este accesibil pe internet, pe o așa numită platformă e-learning.

O platformă de e-learning oferă suport pentru organizarea unui sistem de învățământ exclusiv prin intermediul internetului, având o structură și o funcționalitate foarte complexe. Aceasta trebuie să includă o secțiune publică, general accesibilă, având caracter informativ, însă și secțiuni private pentru cursanți, profesori și personalul administrativ.

Secțiunea accesibilă unui cursant, după autentificare, include:

- acces la informațiile corespunzătoare cursurilor la care este înscris;
- facilități de vizualizare și efectuare a temelor, inclusiv suport online pentru acestea;
- parcurgerea online a anunțurilor legate de cursuri;
- parcurgerea informațiilor despre organizațiile cursanților (profesionale sau nu) și despre serviciile oferite cursanților;
- aplicație de tip calendar în care să își poată marca propriile activități (întâlniri cu profesori/cursanți, termene de predare ale proiectelor, etc.);
- posibilitatea de gestionare a propriului director de fișiere, cont de e-mail, profil personal (fotografii, CV, arii de interes, etc.);
- facilități de căutare a informațiilor de interes.

Facilitățile curente de personalizare oferite unui cursant se referă la păstrarea de la o sesiune la alta a modificărilor făcute în cadrul secțiunii sale private asupra informațiilor oferite și asupra designului (schimbarea schemei de culori sau a ordinii de prezentare a informațiilor).

Secțiunea corespunzătoare desfășurării unui anumit curs trebuie să fie accesibilă doar cursanților înscriși și personalului didactic titular de curs. Conținutul ei include, de obicei următoarele:

- structura curriculară;
- informații despre modul de desfășurare a cursului;
- anunțuri pentru cursanți sau pentru un grup de cursanți;
- posibilități de accesare a documentelor de curs și a resurselor asociate cursului;
- facilități de comunicare între cursanți și profesori în mod sincron și asincron;
- subsecțiune destinată grupurilor de lucru aferente cursului respectiv.

Secțiunea privată a unui profesor implicat în activitatea didactică trebuie să includă facilități pentru:

- editarea online de materiale didactice (cursuri, teste, etc.);
- adăugarea/ eliminarea de cursanți de la un curs predat;
- plasarea de anunțuri generale sau interne cursului;
- stabilirea calendarului desfășurării cursului, a testărilor;
- fixarea temelor de lucru (editarea informațiilor privitoare la cerințe, punctaje, moduri de realizare, resurse aferente, etc.);
- gestionarea examenelor;
- managementul informațiilor referitoare la catalogul online;
- generarea de statistici – numerice sau grafice, referitoare la cursurile pe care le ține.

În vederea editării de materiale didactice, platforma de e-learning oferă profesorilor o serie de instrumente software cărora aceștia să le transmită doar informațiile de conținut, formatarea realizându-se automat.

De-a lungul timpului, învățarea online a evoluat, oferind soluții de formare mai flexibile, cum ar fi învățarea mixtă. Învățarea mixtă reprezintă o combinație între învățarea în ritm propriu și formarea clasică în sala de curs. Componenta de formare clasică („față în față”) poate fi asociată cu metoda de **e-learning** în diverse moduri și proporții, în funcție de curs.

Atât învățarea online, cât și învățarea mixtă prezintă avantaje clare în ceea ce privește organizarea unor acțiuni de sprijin profesional pentru interpreți. Utilizarea acestor metode permite depășirea anumitor dificultăți legate de căutarea datelor adecvate pentru cursuri. Întrucât o serie de cursuri sunt organizate în baza metodei mixte, cursanții care participă la un anumit curs vor trebui să fie disponibili cu toții la aceeași dată și oră doar pentru sesiunile de formare organizate în sala de clasă și pot urma partea de e-learning la momentul ales de ei.

O platformă de e-learning încearcă să ofere cursanților cât mai multe *facilități de comunicare online*, pentru a compensa măcar parțial lipsa dialogului direct. Astfel, fiecare cursant își poate contacta oricând colegii sau profesorii prin mesaje de e-mail, inițierea unor subiecte pe forumurile de discuții sau în cadrul sesiunilor de chat.

O modalitate de comunicare în timp real a cursanților cu instructorul și, eventual cu câte un invitat special este oferită de lecțiile virtuale și de video-conferințe. Fiecare participant este vizualizat de ceilalți prin intermediul unei camere digitale, permițându-se ilustrarea discuției cu diverse imagini (scheme,

fotografii, diagrame, etc.), fiecare participant își poate anunța intenția de a interveni în discuție, profesorul având rolul de moderator.

Datorită depozitului enorm de informații din care este constituit, Web-ul oferă oricărui subiect abordat o deschidere imensă. Orice curs face trimiteri, accesibile online, către o serie de alte resurse Web, care oferă propriile deschideri de perspective. Un rol esențial al instructorului este acela al orientării cursanților în hățișul de informații.

Dezvoltarea fiecărui material didactic online implicând costuri destul de mari, este necesară o reutilizare cât mai judicioasă a acestora. Astfel, diversele materiale configurează o bază de cunoștințe, din care instructorii pot refolosi sau indica cursanților resurse suplimentare. Instructorilor le pot fi puse la dispoziție chiar pachete educaționale și cursuri complete, diverse alte resurse didactice online, în scopul utilizării lor efective sau drept model în pregătirea propriilor prelegeri.

De asemenea, o platformă de e-learning are integrat un sistem de oferire a știrilor și noutăților din domeniul educațional, pentru ca cursanții și profesorii să fie informați asupra evenimentelor, conferințelor sau concursurilor la care ar putea participa.

Rezultatele obținute de membrii unei instituții sunt, în definitiv, cele mai convingătoare argumente asupra calității educației oferite.

Învățați oriunde, oricât, în orice moment!

BIBLIOGRAFIE:

1. N. Florea, C. Surlea, Procesul instructiv-educativ în școala modernă, Ed. Arves;
2. M. Brut, Instrumente pentru e-learning, ghidul informatic al profesorului modern, Ed. Polirom

COMPETENȚA DIGITALĂ ȘI PREDAREA MARKETINGULUI

Prof.ec. **Margareta POPESCU**-Colegiul Economic „Hermes” Petroșani

Pornind de la anunțurile de tipul „Știi să lucrezi cu Microsoft Office, Skype, Youtube, baze de date, tehnologii de tip cloud ori cu soluții ERP și CRM? Atunci nu-ți va fi greu să găsești un job în marketing și contabilitate, două dintre domeniile aflate mereu la mare căutare printre candidați.”, mi-am pus întrebarea ce presupune o profesie în domeniul marketingului în contextul digitalizării, întrebare care de fapt ne însoțește permanent în nevoia de adaptare permanentă la cerințele pieței.



Un job în marketing ar putea reprezenta visul oricărui tânăr dornic să se angajeze într-un domeniu creativ. Iar marketingul se transformă, tot mai mult, în digital. Prezența digitalului este vizibilă în idei, măsurare, prezentări, clienți, produse și campanii, elemente tradiționale ale marketingului.

Evoluția tehnologiei, rapiditatea cu care apar noi dezvoltări în business, duc la nevoia ca forța de muncă să fie din ce în ce mai digitalizată, iar dincolo de competențele necesare până acum, viitorii angajați vor fi nevoiți să aibă cunoștințe serioase în diverse zone de digitalizare.

*Companiile se schimbă zi de zi, lumea de business se schimbă zi de zi prin implementarea tehnologiei. Un studiu realizat de Salesforce în luna ianuarie a acestui an arată că 76% din forța de muncă de la nivel global nu se simte pregătită pentru digitalizare. Studiul a analizat 14 competențe digitale, de la design creativ, criptare, cybersecurity, până la navigare web sau social media. Doar 17% din angajați consideră că sunt avansați când vine vorba de competențe digitale, iar 49% spun despre ei că sunt la început de drum.

*În momentul de față nicio afacere nu mai poate fi 100% offline și analog. Din acest motiv, competențele de marketing digital sunt esențiale pentru orice angajat din companie, nu doar pentru un departament specializat. Pentru a-și promova serviciile și produsele, companiile vor trebui să le promoveze online și să fie prezente pe internet.

*Munca de la distanță a creat o provocare în rândul managerilor de securitate din companii, pentru că angajații puteau să acceseze datele companiei de oriunde, de multe ori folosind computerul personal. Din acest motiv, este esențial ca principala competență digitală a angajaților să fie protecția cibernetică.

Angajații trebuie antrenați să recunoască un mail fals, unul de phishing, să nu dea click pe linkuri periculoase și să nu folosească un computer personal pentru a accesa datele companiei.

*Lumea digitală creează o cantitate foarte mare de date. Iar companiile care au făcut tranziția spre transformare digitală pot folosi toate aceste date pentru a lua măsuri și pentru a extrage concluzii despre prezentul și viitorul lor. Cu toate acestea, angajații au nevoie de competențe de analiză de date analitice create de către tehnologie.

„Competențele de digital marketing nu mai sunt dedicate doar departamentelor specifice din companii, ci și echipei de leadership care trebuie să știe ce să ceară, cum să promoveze compania și cum să-și crească profilul personal online”, spune Andra Metz, Corporate Branding and Digital Marketing Manager la NTT DATA Romania.

Iată doar câteva exemple care ne arată că predarea marketingului trebuie să fie facilitată de tehnologie, de competențele digitale.

Pentru a realiza formarea acestor competențe este necesară utilizarea Suitei de aplicații de productivitate Microsoft Office, PowerPoint, Excel sau Outlook, aplicații mobile, ori cu sisteme CRM (Customer Relationship Management), instrumentele de comunicare la distanță, precum Skype, ori tehnologiile de tip cloud, platformele E- learning. Predarea asistată de tehnologie, însă presupune pe de o parte formarea cadrelor didactice, formare ce poate fi realizată prin accesarea programelor cu finanțare europeană de dezvoltare a resursei umane, iar pe de altă parte dotarea sălilor de clasă cu echipamentele și tehnologia de ultimă oră, de asemenea prin accesarea programelor privind digitalizarea educației.

În concluzie - tehnologia este un facilitator fundamental al profesiei în marketing. De aici rezultă nevoia de adaptare permanentă a procesului didactic la tehnologie în formarea tinerilor pentru meseriile viitorului.

BIBLIOGRAFIE:

1. Strategia privind digitalizarea educației din România
2. <https://vtex.com/ro/blog/strategie/competente-ecommerce-expert-comert-digital/>
3. <https://www.evzcomunicate.ro/competente-digitale-pe-care-trebuie-sa-le-aiba-orice-angajat-in-2022.html>
4. <https://learndigital.withgoogle.com/atelieruldigital/course/digital-marketing>

EVOLUȚIA INTERNETULUI ȘI BENEFICIILE ADUSE DE ACESTA

Prof.Paraschiv Camelia, Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida” Petroșani

Internetul a avut o evoluție remarcabilă de-a lungul anilor. A început ca un proiect de cercetare și dezvoltare în cadrul Departamentului Apărării al Statelor Unite ale Americii în anii 1960, numit ARPANET. Inițial, ARPANET a fost creat pentru a permite comunicațiile între diferite instituții academice și de cercetare. Cu toate acestea, în decursul decadelor, internetul s-a extins și a evoluat într-o rețea globală de calculatoare interconectate, cu milioane de utilizatori din întreaga lume.

Iată câteva momente cheie în evoluția internetului:

1. Anii 1960-1970: ARPANET a fost primul pas în dezvoltarea internetului. A fost o rețea experimentală care a conectat universități și centre de cercetare prin intermediul pachetelor de date.
2. Anii 1980: În acest deceniu, au fost dezvoltate protocoalele TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol), care sunt fundamentul comunicațiilor pe internet și asigură transferul fiabil de date între rețele diferite. Acesta a fost momentul în care internetul a început să crească și să se extindă în afara comunității academice.
3. Anii 1990: Internetul a devenit accesibil publicului larg. World Wide Web (WWW) a fost inventat de Tim Berners-Lee în 1989, iar în anii 1990, au fost dezvoltate browserele web precum Mosaic și Netscape Navigator, care au facilitat navigarea și accesul la informații prin intermediul paginilor web.
4. Anii 2000: Acest deceniu a fost marcat de explozia utilizării internetului și dezvoltarea serviciilor online. Platforme precum Google, Yahoo și Amazon au devenit populare, iar comerțul electronic și serviciile de socializare au început să se dezvolte rapid.
5. Anii 2010 și înainte: Creșterea continuă a utilizării internetului, în special prin intermediul dispozitivelor mobile, a dus la dezvoltarea aplicațiilor mobile și a rețelelor sociale. Tehnologii precum cloud computing, Internet of Things (IoT) și inteligența artificială au fost integrate în mediul online, deschizând noi oportunități și provocări.

Astăzi, internetul este omniprezent și esențial în viața de zi cu zi a multor oameni. Oferă acces la informații, comunicare rapidă, divertisment, comerț electronic, servicii bancare online, educație și multe

alte posibilități. În continuare, internetul continuă să se dezvolte și să evolueze, aducând noi tehnologii și inovații care vor forma viitorul conectivității globale.

Utilizarea internetului aduce o serie de beneficii semnificative în viețile noastre. Iată câteva dintre acestea:

1. **Acces la informații:** Internetul este o sursă vastă de informații disponibile la doar câteva click-uri distanță. Putem găsi rapid și ușor informații despre orice subiect dorim, de la știri și cercetări științifice până la tutoriale și resurse educaționale.
2. **Comunicare globală:** Internetul ne permite să comunicăm cu ușurință cu persoane din întreaga lume prin e-mail, mesaje instantanee, aplicații de mesagerie, rețele sociale și apeluri video. Putem menține legătura cu prietenii, familia și colegii, indiferent de distanță.
3. **Comerț electronic:** Internetul a revoluționat modul în care facem cumpărături. Putem achiziționa produse și servicii online de la orice colț al lumii, având acces la o varietate vastă de opțiuni. Comerțul electronic oferă comoditate, comparabilitate de prețuri și posibilitatea de a găsi produse unice sau greu de găsit în magazinele tradiționale.
4. **Educație și învățare online:** Internetul a deschis noi oportunități în domeniul educației. Putem participa la cursuri online, urmări tutoriale video, accesa resurse educaționale și interacționa cu alți studenți și profesori din întreaga lume. Acest lucru oferă flexibilitate și acces la educație de calitate, indiferent de locație sau program.
5. **Divertisment:** Internetul oferă o gamă variată de opțiuni de divertisment. Putem viziona filme și seriale online, asculta muzică pe platforme de streaming, juca jocuri video, citi cărți electronice, accesa știri și articole de interes și multe altele. Există o mare diversitate de conținut disponibil online, adaptată tuturor gusturilor și preferințelor.
6. **Colaborare și lucru în echipă:** Internetul facilitează colaborarea și lucrul în echipă prin platforme de partajare a fișierelor, aplicații de gestionare a proiectelor și instrumente de comunicare online. Oamenii pot lucra împreună la distanță, schimbând informații, documente și idei, ceea ce a dus la creșterea eficienței și productivității în mediul de lucru.
7. **Acces la servicii publice și guvernamentale:** Multe guverne și instituții publice oferă servicii online, cum ar fi plata taxelor și impozitelor, solicitarea documentelor oficiale, programarea la

centrele medicale sau accesul la informații administrative. Acest lucru simplifică procesele administrative și economisește timp și efort.

Acestea sunt doar câteva dintre beneficiile utilizării internetului, însă lista nu este exhaustivă. Internetul a avut un impact profund în toate aspectele vieții noastre și continuă să ne ofere noi oportunități și avantaje într-o lume tot mai conectată digital.

BIBLIOGRAFIE:

1. Kehoe, B. (2019). "A Brief History of the Internet." O'Reilly Media.
2. Abbate, J. (2000). "Inventing the Internet." MIT Press.
3. Leiner, B. M., Cerf, V. G., Clark, D. D., Kahn, R. E., Kleinrock, L., Lynch, D. C.,... & Wolff, S. (1997). "The past and future history of the Internet." *Communications of the ACM*, 40(2), 102-108.
4. Nye, D. E. (2010). "Technology matters: Questions to live with." MIT Press.
5. Castells, M. (2001). "The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society." Oxford University Press.
6. Goldsmith, J., & Wu, T. (2006). "Who controls the Internet?: Illusions of a borderless world." Oxford University Press.
7. van Dijk, J. (2006). "The network society: Social aspects of new media." Sage Publications.
8. Hafner, K., & Lyon, M. (1998). "Where wizards stay up late: The origins of the Internet." Simon and Schuster.

UTILIZAREA MIJLOACELOR IT ÎN PREDAREA RELIGIEI

Prof. preot CÎRLIORU COSMIN IONUȚ, Centrul Școlar De Educație Incluzivă Suceava

Tehnologia poate aduce o dimensiune interactivă și captivantă în studiul religiei, ajutând elevii să exploreze și să înțeleagă mai bine conceptele religioase. Iată câteva exemple de utilizare a tehnologiei în predarea religiei:

1. Resurse online: Există o multitudine de resurse online disponibile, cum ar fi website-uri, aplicații și platforme de învățare, care oferă materiale educaționale interactive și informații despre diverse aspecte ale religiilor. Aceste resurse pot include texte sacre, videoclipuri, imagini, jocuri și prezentări multimedia care pot facilita înțelegerea subiectelor religioase.
2. Aplicații mobile: Există aplicații mobile dedicate studiului religiei care oferă acces la texte sacre, rugăciuni, meditații, calendarul religios și multe altele. Aceste aplicații pot fi utilizate atât în clasă, cât și în afara ei, pentru a permite elevilor să exploreze și să practice religia într-un mod interactiv.
3. Realitate virtuală și augmentată: Utilizarea tehnologiilor precum realitatea virtuală și augmentată poate permite elevilor să experimenteze locuri sacre, să vizualizeze scene religioase importante și să participe la simulări interactive care îi ajută să înțeleagă mai bine practicile și tradițiile religioase.
4. Dezbateri și forumuri online: Utilizarea platformelor de discuții online sau a rețelelor sociale specializate în educație religioasă poate crea un spațiu virtual în care elevii pot discuta și dezbate subiecte religioase, să-și exprime opiniile și să interacționeze cu alți studenți sau profesori. Aceste platforme pot încuraja participarea activă și colaborarea în învățarea religiei.
5. Prezentări multimedia: Utilizarea prezentărilor multimedia, cum ar fi slide-uri PowerPoint sau videoclipuri, poate ajuta la prezentarea conținutului religios într-un mod atractiv și captivant. Astfel de prezentări pot include imagini, grafice, animații sau videoclipuri care ilustrează concepte religioase sau evenimente importante.
6. Instrumente de organizare și gestionare: Profesorii pot utiliza instrumente de organizare și gestionare online, cum ar fi platforme LMS (Learning Management System), pentru a distribui materiale, a primi teme și a comunica cu elevii într-un mod eficient. Aceste instrumente pot simplifica procesul de predare și pot facilita monitorizarea progresului elevilor în studiul religiei.

Este important să menționăm că utilizarea tehnologiei în predarea religiei ar trebui să fie echilibrată și să țină cont de sensibilitățile culturale și religioase ale elevilor. Profesorii ar trebui să fie atenți la alegerea și prezentarea conținutului pentru a evita sau a minimaliza orice potențiale aspecte sensibile sau controversate.

Acestea sunt doar câteva exemple de utilizare a mijloacelor IT în predarea religiei. Avantajele pot varia în funcție de contextul și obiectivele specifice ale lecțiilor de religie. Este important ca profesorii să

exploreze și să adapteze tehnologia în funcție de nevoile și cerințele elevilor lor și să fie conștienți de impactul pozitiv pe care tehnologia îl poate avea în învățarea religiei.

BIBLIOGRAFIE

1. Campbell, H. A., & Golan, G. J. (2013). "Teaching religion using technology in higher education." Routledge.
2. Revell, L., & Liamputtong, P. (Eds.). (2013). "Technologies, pedagogies, and educational ideologies: Theories and practices from an international perspective." Springer.
3. Matar, N. (2019). "Digital Islamic Law: Teaching and Learning in the Information Age." Cambridge University Press.
4. Ammerman, N. T., & Zhou, L. (2018). "Religion and the Internet." In J. H. Evans (Ed.), "Religion in the Age of the Internet" (pp. 3-16). Bloomsbury.
5. Haynes, J. (2015). "Digital Technology, Education, and Islam." In M. S. Awan (Ed.), "Islamophobia in Cyberspace: Hate Crimes Go Viral" (pp. 119-134). Routledge.
6. Horsfield, P. (2016). "E-learning and the Teaching of Islam: The Pedagogical Challenges of Designing Online Courses." *Journal of Contemporary Islam*, 10(1), 47-65.
7. Merali, Z. (2018). "Rethinking the Teaching of Shi'a Islam in the Digital Age." *Journal of Shi'a Islamic Studies*, 11(4), 501-517.

UTILIZAREA INTELIGENȚEI ARTIFICIALE ÎN LECȚIILE DE TEHNOLOGIE

Prof. Blujdea Elena, Colegiul Tehnic Reșița

Utilizarea inteligenței artificiale (IA) în lecțiile de tehnologie poate aduce o serie de avantaje și oportunități pentru elevi. IA poate fi integrată în procesul de predare și învățare, oferind noi modalități de explorare, interacțiune și înțelegere a subiectelor tehnologice. Iată câteva exemple de utilizare a inteligenței artificiale în lecțiile de tehnologie:

1. Asistenți virtuali: Asistenții virtuali bazate pe IA, cum ar fi chatbot-urile sau agenții virtuali, pot fi folosiți pentru a răspunde întrebărilor studenților și pentru a oferi informații și asistență în timp

real. Acestea pot fi utile pentru clarificarea conceptelor sau pentru a oferi ghidare în rezolvarea problemelor tehnologice.

2. Evaluare adaptivă: IA poate fi utilizată pentru a dezvolta sisteme de evaluare adaptivă, care se adaptează nivelului și ritmul de învățare al elevilor. Prin analizarea performanței și a răspunsurilor studenților, sistemele de evaluare bazate pe IA pot oferi feedback personalizat și pot sugera resurse suplimentare pentru consolidarea cunoștințelor.
3. Proiecte și simulări bazate pe IA: Elevii pot lucra la proiecte care implică dezvoltarea sau utilizarea sistemelor bazate pe IA. Ei pot explora algoritmi de învățare automată, pot crea modele de recunoaștere vocală sau pot dezvolta aplicații care utilizează tehnologii precum procesarea limbajului natural sau analiza de date.
4. Învățare automată: IA poate fi utilizată pentru a oferi recomandări personalizate și materiale suplimentare în funcție de interesele și preferințele elevilor. Prin analizarea datelor și a comportamentului de învățare al elevilor, sistemele bazate pe IA pot sugera resurse relevante, exerciții sau proiecte care să stimuleze interesul și angajamentul elevilor în învățare.
5. Asistență la rezolvarea problemelor: IA poate fi utilizată pentru a oferi suport în rezolvarea problemelor tehnice. Elevii pot beneficia de sisteme de ghidare pas cu pas sau de asistență inteligentă care să-i ajute să depășească obstacolele în timpul procesului de învățare.

Este important ca utilizarea inteligenței artificiale în lecțiile de tehnologie să fie îmbinată cu abordări tradiționale și să fie adaptată nevoilor și nivelului de dezvoltare al elevilor. Profesorii ar trebui să ofere îndrumare și să asigure că elevii înțeleg principiile și etica utilizării inteligenței artificiale în contextul tehnologic.

BIBLIOGRAFIE:

1. Koedinger, K.R., McLaughlin, E.A., & Heffernan, N.T. (2010). "A quasi-experimental evaluation of an intelligent tutoring system for introductory computer programming." *Journal of Educational Computing Research*, 42(3), 219-244.
2. Lane, H.C., & van Duran, J.M. (Eds.). (2005). "The intelligent tutoring systems handbook: Design, implementation, evaluation, and case studies." Lawrence Erlbaum Associates.
3. Olney, A., D'Mello, S., Person, N., & Lehman, B. (2012). "Tutorial dialogue as adaptive collaborative learning support." In *Proceedings of the 11th International Conference on Intelligent Tutoring Systems*, 349-358.

4. Woolf, B.P. (2010). "Building intelligent interactive tutors: Student-centered strategies for revolutionizing e-learning." Morgan Kaufmann.
5. Chen, B., & Hsieh, C.T. (2018). "Artificial intelligence in education: A review." International Journal of Distance Education Technologies, 16(4), 1-17.
6. Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L.B. (Eds.). (2016). "Intelligence Unleashed: An argument for AI in Education." Pearson.
7. Baker, R.S., D'Mello, S.K., Rodrigo, M.M., & Graesser, A.C. (2010). "Better to be frustrated than bored: The incidence, persistence, and impact of learners' cognitive–affective states during interactions with three different computer-based learning environments." International Journal of Human-Computer Studies, 68(4), 223-241.
8. Holmes, W., Bialik, M., Fadel, C., & Kirschner, P. (2019). "The promise and pitfalls of AI in education: What you should know and do about AI in teaching and learning." Centre for Curriculum Redesign.

GAME JAMS – PROIECT ERASMUS+: ANGLIA, ROMÂNIA ȘI GRECIA

Prof. Nicoleta Cindea si Marcela Ersoy - Colegiul Tehnic “Constantin Brâncuși” Petrila

Colegiul Tehnic “Constantin Brâncuși” a fost implicat într-un proiect Erasmus+ - Game Jams (2020-2022 modificat la termen 2023) împreună cu Longsands Academy din Marea Britanie, conducătorul proiectului și Io Geniko Lykeio din Aigiou Grecia

Acesta este un proiect de colaborare care investighează diversitatea în domeniul jocurilor și istoria computerelor și jocurilor în Europa, proiect cofinanțat de Programul Erasmus+ al Uniunii Europene

Motivul proiectului

- Conform ultimei cercetări privind TIC și egalitatea de gen a ICC - Camera Internațională de Comerț (2018), femeile sunt în prezent mai puțin probabil decât bărbații să folosească sau să dețină tehnologii digitale și să studieze și să lucreze în domeniul digital și sectoare TIC, cu decalaje mai mari între tineri și cei peste 45 de ani.
- TIC îmbunătățește eficiența, îmbunătățește coordonarea și îmbunătățește calitatea informațiilor colectate și împărtășite pentru planificarea dezvoltării.

- Tehnologiile pot sprijini auto-dezvoltarea, accesul la cunoștințe și informații, servicii sociale și de sănătate, perfecționarea și accesul la piața mondială a muncii și la cariere mai bune.



- Pentru a promova emanciparea femeilor și egalitatea de șanse, menționate printre cele 17 obiective ale Agendei ONU pentru Dezvoltare Durabilă, noile generații trebuie să fie bine informate despre modul în care funcționează ecosistemul TIC în practică, barierele în calea accesului la acesta și cum pot fi depășite provocările. .

Participanții

Proiectul „Games Jam” a implicat studenți din 3 țări diferite în 3 schimburi transnaționale diferite menite

să conștientizeze inegalitățile de gen în TIC și STEM în general și îmbunătățirea abilităților tehnice legate de proiectarea jocurilor. Școlile au lucrat împreună pentru a proiecta și dezvolta un joc video care va promova egalitatea de gen și importanța competențelor digitale pentru femei și, de asemenea, va crește gradul de conștientizare despre femeile care reușesc în TIC și STEM, într-un mod atractiv și dinamic.

Obiectivele proiectului

- să îmbunătățească competențele-cheie și abilitățile soft ale participanților prin activități de formare personalizate organizate în timpul experiențelor de mobilitate transnațională și schimburi de elevi de diferite naționalități;
- promovarea egalității de gen în sectorul tehnologiei și în societate în general, prin activități de educație formală și non-formală;
- să încurajeze abilitățile elevilor legate de proiectarea jocurilor și știința informatică;
- să permită profesorilor participanți să dobândească abilități legate de utilizarea tehnicilor de predare bazate pe competențe prin schimburi online cu alți colegi europeni pe parcursul celor 24 luni de dezvoltare a proiectului;
- consolidarea strategiei de internaționalizare a școlilor europene implicate.

Vizitele de schimb

- Vizită în Marea Britanie - România și Grecia în Regatul Unit 12 decembrie - 16 decembrie 2022



O primă instruire și schimb online a avut loc pentru a pregăti cursanții să facă față primului schimb de proiecte transnaționale din Marea Britanie.

Fiecare țară a efectuat cercetări privind istoria femeilor care contribuie la dezvoltarea STEM și TIC în propria țară și s-a concentrat pe stereotipuri în diferite contexte, inclusiv jocuri.

Fiecare școală a creat un logo, a avut loc alegerea celui care va fi utilizat în cadrul proiectului prin votarea lui online de către țările participante.

● Vizită în România - Marea Britanie și Grecia în România 27 februarie - 3 Martie 2023

Au fost discutate tehnicile campaniilor de diseminare și conștientizare în cadrul celui de-al doilea schimb din România. Elevii și-au promovat instrumentele inovatoare și au crescut gradul de conștientizare prin comunicarea cu colegii lor și cu personalul școlii. Elevii au început să proiecteze și să dezvolte jocul..



● Vizită în Grecia - Marea Britanie și România 24 aprilie - 28 aprilie 2023



Ultimul schimb din Grecia s-a concentrat pe finalizarea și testarea a cinci jocuri video și dezbateri pe teme proiectului cu întreaga comunitate școlară a partenerului de găzduire.

La finalul activităților proiectului, jocurile video realizate de elevi au fost prezentate și s-a ales jocul video care să reprezinte proiectul Game Jams. Jocul video ales a fost prezentat într-un eveniment de închidere, organizat în cadrul fiecărui Institut partener, la care au fost invitați să participe familiile, elevii școlii și managerii școlii, împreună cu celelalte părți interesate. Participanții, prin videoclipuri și fotografii, și-au împărtășit experiența, iar profesorii activităților au ilustrat rezultatele obținute cu implementarea „Game Jams”.

Jocul video va fi disponibil online și mediatizat pe eTwinning pentru a ajunge la alte școli europene interesate să „facă o schimbare” prin acțiuni mici și importante pentru o societate mai bună și mai incluzivă.

ERA DIGITALĂ, PROFESORUL, CANVA ȘI BENEFICIILE EI

Bibliotecar, **Cocolan Raluca-Elena**- Școala Gimnazială ”I.D. Sîrbu” Petrila

Profesor, **Manoliu Anca-Simona**-Școala Gimnazială ”I.G. Duca” Petroșani

În epoca digitală în care trăim, competențele digitale devin tot mai importante, atât în viața cotidiană, cât și în cariera profesională. În cazul cadrelor didactice, dezvoltarea acestor competențe devine esențială, deoarece acestea trebuie să își adapteze metodele de predare la nevoile și cerințele elevilor din secolul XXI. În acest sens, dezvoltarea competențelor digitale se poate dovedi crucială pentru o carieră didactică de succes. Prin dezvoltarea competențelor digitale, profesorii pot folosi instrumente digitale și tehnologii în cadrul procesului de predare, ceea ce poate duce la o îmbunătățire a procesului de învățare și la o creștere a interesului elevilor pentru materie. Profesorii pot crea materiale educaționale interactive și atractive, care să faciliteze procesul de învățare, iar elevii pot beneficia de experiențe de învățare mai variate și mai captivante. În plus, dezvoltarea competențelor digitale poate ajuta profesorii să își îmbunătățească eficiența în ceea ce privește gestionarea timpului și resurselor.

Aplicația Canva poate fi utilă pentru profesori într-o varietate de moduri. Este o platformă de design grafic care permite utilizatorilor să creeze design-uri atractive și profesionale pentru diferite scopuri, inclusiv prezentări, afișe, pliante, invitații și multe altele. Iată câteva moduri în care un profesor poate beneficia de aplicația Canva:

- ✚ Crearea de materiale didactice atractive: pentru a crea materiale didactice atractive și profesionale, cum ar fi prezentări, fișe de lucru și alte documente. Cu ajutorul instrumentelor de design oferite de aplicație, profesorii pot crea documente care să atragă atenția elevilor și să le faciliteze procesul de învățare.

- ✚ Design-ul de afișe și pliante: pentru a crea afișe și pliante pentru diverse evenimente, cum ar fi prezentări, conferințe sau concursuri școlare. Cu ajutorul șabloanelor și a instrumentelor de design disponibile în aplicație, profesorii pot crea materiale de marketing atractive și profesionale pentru a promova activitățile lor.
- ✚ Crearea de grafice și diagrame: pentru a crea grafice și diagrame atractive și ușor de înțeles pentru a ilustra concepte și idei complexe în cadrul prezentărilor sau documentelor. Cu ajutorul instrumentelor de grafică și a șabloanelor disponibile în aplicație, profesorii pot crea grafice și diagrame personalizate care să îi ajute pe elevi să înțeleagă mai bine subiectele abordate.
- ✚ Realizarea de prezentări: pentru a crea prezentări atractive și profesionale pentru a facilita procesul de predare. Cu ajutorul șabloanelor de prezentare și a instrumentelor de design disponibile în aplicație, profesorii pot crea prezentări ușor de înțeles și captivante pentru elevi.

Aplicația Canva poate fi o resursă valoroasă pentru profesori, oferindu-le instrumente și funcții utile pentru a crea materiale didactice atractive și profesionale, precum și pentru a promova activitățile lor și a facilita procesul de predare.

În concluzie, dezvoltarea competențelor digitale este esențială pentru profesorii care doresc să ofere elevilor lor o educație de calitate. Dezvoltarea competențelor digitale poate ajuta profesorii să își îmbunătățească eficiența în gestionarea timpului și resurselor, ceea ce poate duce la o mai bună organizare și la o comunicare mai eficientă cu părinții și colegii.

BIBLIOGRAFIE

<http://www.openeducationeuropa.eu/es/node/74876>

UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ÎN PREDAREA LIMBII ȘI LITERATURII ROMÂNE

**PROF.ROȘU IOANA-FLORENTINA-LICEUL TEHNOLOGIC TRANSPORTURI CĂI
FERATE CRAIOVA**

La prima vedere, limba și literatura română și tehnologia sunt două realități diferite cu posibilități reduse de a interacționa. Realitatea este alta. Într-o lume în care tehnologia ocupă un rol important, demersul didactic poate deveni mai eficient și mai atractiv pentru elevi prin folosirea tehnologiei.

Evoluția tehnicii modifică tipul de receptare (noțiunile transmise), conținuturile învățării și chiar unele repere culturale.

Ca orice modificare de paradigmă educațională, și aceasta comportă anumite riscuri, aspecte pozitive și aspecte negative. Vom aminti, în continuare, câteva dintre beneficiile pe care le aduce această evoluție:

- Beneficii pentru profesori :

- disponibilitatea unei documentații vaste, în funcție de necesități ;
- existența unui sistem pedagogic eficient de susținere a procesului educativ adaptat destinatarului, cu posibilități de a individualiza cunoștințele ;
- facilitarea schimburilor de experiență, de programe, colaborările.

- Beneficii pentru elevi :

- motivația : elevii sunt fascinați de noile tehnici de predare ;
- Internetul reprezintă în școală o legătură cu lumea exterioară ;
- învățarea de tehnici în vederea documentării, a realizării de sarcini educative ;
- integrarea resurselor multimedia.

Metodele didactice utilizate cu ajutorul T.I.C. reprezintă, fără îndoială, un factor de noutate în studiul disciplinei. Specialiștii avertizează asupra faptului că și la acest nivel poate să apară acea redundanță fără perspective, a exercițiului mecanic efectuat fără o intenționalitate clară. Plictiseala va face în continuare parte din peisaj dacă lecțiile, oricum ar fi ele proiectate, nu conțin elemente de noutate și diversitate.

O imagine face cât o mie de cuvinte spune un proverb. În mod similar, o prezentare de calitate poate transmite foarte multe informații utile unui clasă de elevi într-un timp foarte scurt. Vizionarea unei enciclopedii multimedia – Enciclopedia,, I.L. Caragiale”, Enciclopedia,, Nichita Stănescu” – contribuie la diversificarea cunoștințelor elevilor; aceștia au ocazia să vadă ecranizarea unor piese, prezentări ale vieții și operei scriitorilor, opinii critice, imagini sugestive, poezii recitate, interviuri etc. Tot aici includem și vizionarea unor filme ecranizate după operele marilor scriitori români precum Ion Creangă (*Amintiri din copilărie*), Liviu Rebreanu (*Ion, Ciuleandra*), Marin Preda (*Moromeții*), Mihail Sadoveanu (*Baltagul*) etc. De asemenea, biografia unui scriitor, universal operei sale pot fi prezentate într-o manieră atractivă folosind prezentările Power Point așa cum vom exemplifica.

Literatura română este o disciplină în cadrul căreia creativitatea are un rol important. Judecând lucrurile din această perspectivă, studiul acestei discipline nu este complet dacă utilizăm numai metodele tradiționale. Este bine ca elevii să cunoască nivelul la care s-a ajuns în domeniu, să știe să utilizeze o carte electronică, să se descurce în cadrul unui hipertext, să poată citi articole din revistele de literatură, bloguri literare etc. Elevii trebuie îndrumați să „viziteze” numai anumite site-uri ale bibliotecilor,


universităților, revistelor de specialitate, etc , astfel timpul petrecut în fața calculatorului poate fi folosit într-un scop constructiv.

Dezinteresul elevilor pentru literatură și pentru lectură, în general a crescut. Nu se mai citește. Chiar și utilizând metode noi de predare, facilități oferite de laboratorul de informatică, de radio și TV, lectura susținută a textelor literare se întâlnește la elevi tot mai rar. Se preferă utilizarea conspectelor, a rezumatelor, a referatelor luate de-a gata. Internetul abundă și în astfel de resurse mediocre, copii pirat, referate și proiecte slab realizate. Este motivul pentru care existența unor astfel de informații a contribuit la condamnarea spațiului virtual și la cultivarea unei neîncrederi generalizate. Mulți profesori văd în Internet un loc rău famat, spațiu de joacă al copiilor, o invenție nedorită a acestui secol, un loc al kitsch-ului, al produselor fără valoare etc. Revenind la resursele educaționale, este adevărat că aici găsim o mulțime de texte fără valoare, dar există și site-uri create de profesioniști în domeniul culturii care oferă informații de calitate. În această direcție consider că ar trebui să orientăm atenția celor interesați de cultura spațiului virtual.

Resurse informatice folosite în predarea literaturii române sunt diferite de cele folosite în predare limbii române. Alături de ora de literatură, ora de limbă și comunicare are rolul de a familiariza elevul cu folosirea adecvată a cuvintelor în vederea elaborării unor enunțuri corecte. Vizează latura normativă și funcțională a limbajului. La acest nivel trebuie să înțelegem că dezvoltarea competențelor de utilizare a limbii nu sunt legate de existența unor site-uri specializate. Deși elevii pot găsi resurse normative pe Internet, ei își pot îmbogăți cunoștințele utilizând resurse precum forumuri, dicționare electronice, subiecte de limba și literatura română date la concursuri și olimpiade școlare și examene de bacalaureat în alți ani numeroase cărți în format electronic, studii și articole din reviste de specialitate (cultură, lingvistică, literatură).

Mihai Eminescu – Luceafărul
literaturii române

(...)Trăind în
cercul vostru
strâmt,
Norocul vă
petrece,
Ci eu în lumea
mea mă simt
nemuritor și
rece."



La 15 ianuarie 1850, la Botoșani, s-a născut printr-o fericită conjunctură astrală Mihai Eminovici, fiul Ralucai și al lui Gheorghe Eminovici „...poetul nepereche ” așa cum îl numea marele critic G. CĂLINESCU. A fost al șaptelea copil, din cei unsprezece.

Gheorghe Eminovici a fost scriitor de cancelarie, apoi sluger, iar din 1841 este ridicat la rangul de căminar.

Raluca Eminovici este fiica stolnicului Vasile Iurascu, și a Paraschivei Iurascu, o familie ce aparținea micii nobilimi din Moldova.

Între 1858- 1863 urmează, cu întreruperi cursurile școlare la Cernăuți. Înscris la liceul german de aici îl va avea ca profesor de limba română pe Aron Pumnul, la a cărui moarte, poetul îi va dedica una dintre primele sale poezii publicate: „La momentul lui Aron Pumnul”

Din noiembrie 1864 până în martie 1865 este copist la Tribunalul din Botoșani.



Aron Pumnul



Veronica Micle si Mihai Eminescu

În 1867 și 1868 face parte din trupele de teatru ale lui Iorgu Caragiale și Mihail Pascaly.

În 1870 îi apare în revista

„Convorbiri literare” poezia „Venere și Madonă” și basmul „Făt-Frumos-din- Lacrimă”. În 1869 se înscrie la Facultatea de Filosofie din Viena, iar în primăvara anului 1872 o cunoaște pe Veronica Micle.

Între cei doi se leagă o frumoasă prietenie, care, cu timpul va deveni una dintre marile povești de dragoste ale literaturii române.



Ion Creangă

În 1872 primește o bursă și se înscrie la Facultatea de Filosofie din Berlin.

În anul 1872 este numit director la Biblioteca Centrală din Iași, iar în 1875 revizor școlar. Continuă să publice poezii și nuvele în ziarele „Curierul de Iași” și ”Timpul” unde a fost redactor.

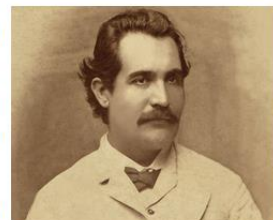
În aceeași perioadă, îl cunoaște pe Ion Creangă, de care îl va lega o mare prietenie până la sfârșitul vieții.

În anul 1883 se îmbolnăvește și este internat în Sanatoriul doctorului Alexandru Șuțu. La sfârșitul aceluiași an îi apare volumul:„Poesii”, singurul publicat în timpul vieții, volum publicat cu ajutorul lui Titu Maiorescu, conducătorul societății „Junimea”.

În februarie 1884 călătorește în Italia, continuă să mai scrie, iar în 1886 boala revine.

Se întoarce la București împreună cu Veronica Micle în aprilie 1888.

La 15 iunie 1889, la Ospiciul Caritas inima lui Eminescu încetează să bată.



**Astăzi, chiar de m-aș întoarce,
A-nțelege n-o mai pot...
Unde ești, copilărie,
Cu pădurea ta cu tot?**

1. Brut, Mihaela, *Instrumente pentru E-Learning. Ghidul informatic al profesorului modern*, Editura Polirom, Iași, 2006;
2. Costea, Octavia, *Didactica lecturii*, Editura Institutul European, 2000;
3. Cucuș, Constantin, *Informaticizarea în educație*, Editura Polirom, Iași, 2006;
4. Ilie, Emanuela, *Didactica limbii și literaturii române*, Ed Polirom, Iași, 2014;
5. Sâmișăian, Florentina, *O didactică a limbii și literaturii române. Provocări actuale pentru profesor și elev*, Editura Art, 2014;

USING WEB 2.0 TOOLS IN ENGLISH TEACHING. EXAMPLES OF GOOD PRACTICES

Beginning with the March 2020 Covid-19 pandemic outbreak, web 2.0 tools have become part of the teaching activity as they present opportunities for both students and teachers. With these tools, if integrated properly, teachers can create a more engaging, interactive and motivating learning environment in their lessons. Therefore, the aim of this paper is to introduce some of the most useful Web 2.0 tools I have used in the English lessons, based on practical experiment and experience.

Web 2.0 tools are tools of technology that allow teachers and students alike to create, collaborate, edit and share content on-line that is user-generated. They can create a more student-centered language learning environment since they allow students to become creators of their own knowledge rather than passive recipients. Language teachers have started to realize that Web 2.0 tools are providing opportunities to enrich and support their students' learning. They can include tools for: presentation, research, collaboration, audio, video, slideshow, images, music, drawing, writing, organizing, mapping, quiz and test generation, file storage and web pages, and also tools for graphing and conversion (www.cambridge.org).

They have a collaborative character allowing for multiple users, provide storage for online content, and allow for shared content. Due to these features, Web 2.0 tools make students actively engage in the learning process, producing artifacts using the foreign language and interpreting texts and content through visual representations.

Beginning with March 2020, I have been using the following web 2.0 tools:

-**www.padlet.co**: *Padlet*, a virtual notice board, can be used in a variety of ways depending on the creativity of the teacher. Unlike real notice-boards, it allows students to post stickies with multimedia elements. Teachers and students can also export 'the digital wall' they created in a variety of formats including pdf, image, csv., etc. and share it via social media sites. They can see what their colleagues do and comment. I have used it to collect students' activities either when they worked individually or in groups (Fig. 1).

-**google drive** (forms, documents, slides): is a cloud-based storage service for storing all kinds of documents. Teachers can use 'form' and 'document' sections in a variety of ways. They can create quizzes and lessons including multimedia elements by using google forms. They can also use the 'document' section of google drive for collaborative projects/ activities (e.g. to write a story, a poem etc.) (Fig. 2).

-**www.kahoot.it** -Kahoot is a digital quiz tool which can enhance the English language lessons. It allows reviewing topics that have been covered in class and get a sense of the students' progress. Students can play individually, or in teams, answering questions related to the target language or learning goals. They receive notifications while playing to let them know they are on a winning streak, or they are the fastest to answer. The quizzes can be shared on the main class screen while students complete the activity, and create class leaderboards to gamify student learning even further.

-**www.menti.com** - Mentimeter is a helpful presentation-based digital tool that allows teachers to make quizzes, polls, and word clouds. It is the perfect tool to enable every voice in a classroom to be heard. When teaching a large class or a group of students who are very shy and not very willing to communicate, it can be used to brainstorm ideas, to answer a multiple-choice question, to vote, to assess students or to get their feedback instantly (Fig. 3).

In conclusion, web 2.0 tools facilitate collaboration and interactivity during the classes, engage and motivate students to participate actively in the learning process, help the teachers to assess students instantly and get their feedback.

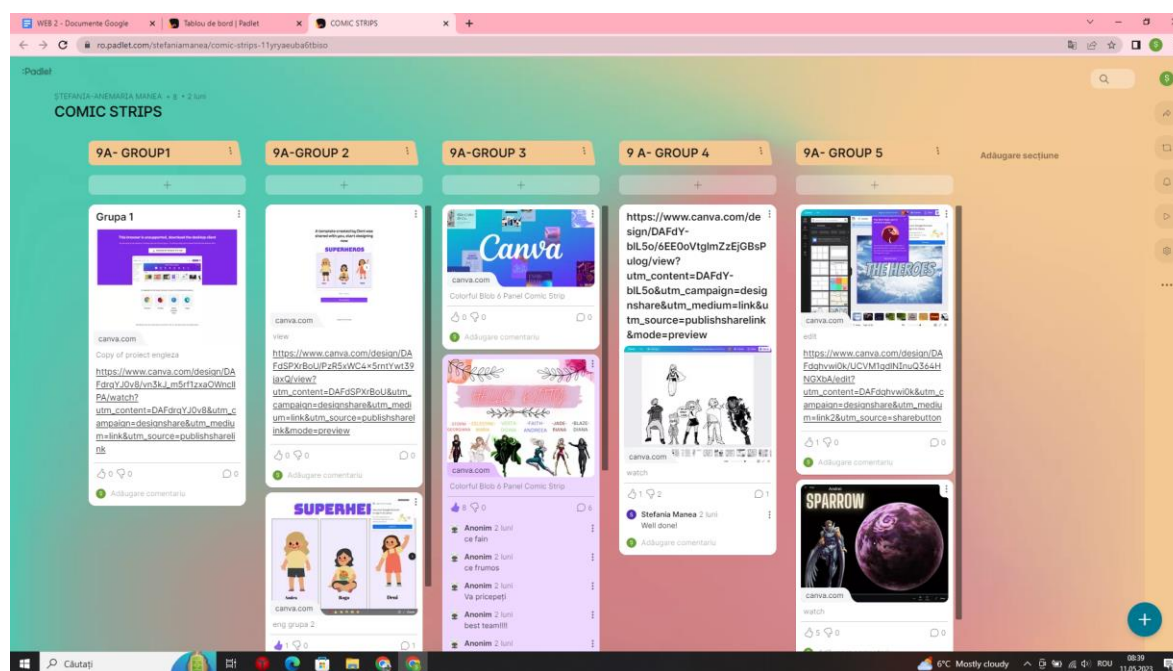


Fig. 1. Padlet used for group work

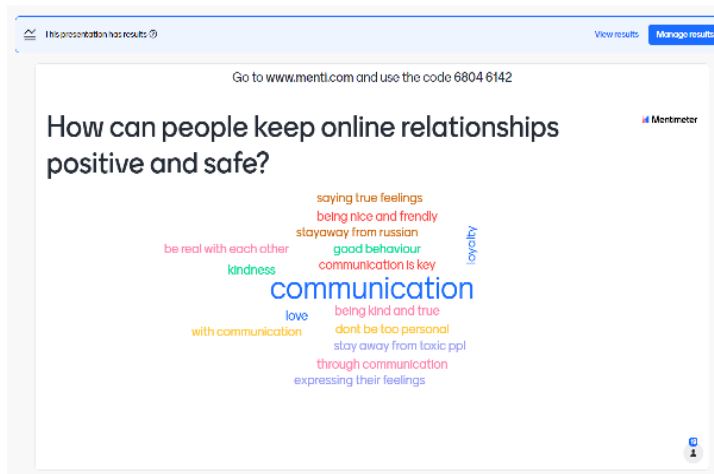
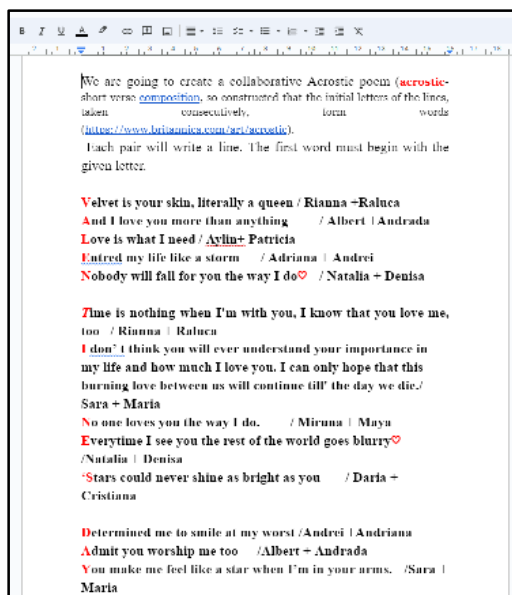


Fig. 2. Example of shared document used for collaboration among students to write a poem

Fig. 3. Example of wordcloud created during an English class

REFERENCES:

- https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/teacher_academy/catalogue/detail.cfm?id=780
- <https://www.cambridge.org/elt/blog/2022/04/29/seven-best-digital-teaching-tools-online-esl-classroom/>
- <https://www.techlearning.com/how-to/what-is-mentimeter-and-how-can-it-be-used-for-teaching-tips-and-tricks>

PREGĂTIREA ELEVILOR ÎN PERSPECTIVA AUTOEDUCAȚIEI

PROFESOR ÎNVĂȚĂMÂNT PRIMAR CLEMENTE MARICICA MONICA
 ȘCOALA GIMNAZIALĂ "I.D.SÎRBU" PETRILA

Educația stimulează preocuparea pentru desăvârșirea de sine, iar autoeducația devine în continuare o condiție a eficienței asimilării și prelucrării informațiilor într-un mod autonom. Prin autoeducație, educația devine un proces permanent, creează șansa individului de prevenire a alienării, de compensare a lipsurilor învățării școlare, ale inițierii și progresării profesionale. În cazul autoeducației,

subiectul educației este în același timp și obiectul ei. În ceea ce privește scopurile urmărite, în vreme ce scopurile celorlalte forme ale educației sunt stabilite de către societate, scopurile autoeducației sunt stabilite de individul însuși, în acord cu cerințele societății.

Pe măsură ce individul avansează în vârstă, autoeducația ocupă un loc tot mai important în procesul de formare. La vârste mici copilul nu este capabil să se autoeduce în adevăratul sens al cuvântului.

Primele preocupări sistematice de educație apar, de obicei, în perioada școlii secundare, gimnaziul.

Autoeducația presupune ca persoana să posede anumite caracteristici, care reprezintă totodată condiții prealabile necesare desfășurării unei asemenea activități.

- autocunoaștere;
- putere de stăpânire și capacitate de autoconducere;
- fermitatea hotărârii;
- un ideal propriu, bine conturat și conștientizat;
- o concepție clară despre lume și despre valorile ei.

O autentică educație școlară trebuie să pregătească și să stimuleze aceste capacități care condiționează autoeducația. Fiecare nouă generații de copii învață rolurile și valorile din societatea în care s-a născut. Prin învățarea rolurilor sociale care îi revin, copilul se socializează, adică deprinde cum să satisfacă așteptările celorlalți în legătură cu el. Sistemul educațional socializează elevii să devină membri ai societății, să îndeplinească roluri semnificative în rețeaua complexă a interacțiunilor sociale. Sociologii au constatat însă că experiențele socializatoare trăite de copii diferă în funcție de originea lor socială, apartenența rasială, comunitatea în care trăiesc și alte variabile care influențează educația lor.

Școala desfășoară o muncă de durată pentru a oferi tinerilor accesul la conceptele fundamentale pentru construirea mentală a realului și înțelegerea universului.

Astfel, principiile de bază ale autoeducației școlarului mic rezidă în:

- respectarea particularităților de vârstă;
- respectarea drepturilor copilului;
- respectarea sistematicității, continuității și consecvenței în exersarea copilului;
- stimularea creativității și a inițiativelor copilului; – orientarea acțiunilor spre un scop clar determinat și proiectarea pașilor concreți în direcția realizării acestuia;
- axarea pe dezvoltarea cogniției și a metacogniției în corelație cu formarea-fortificarea sferei moralvolitive;
- centrarea pe colaborarea și cooperarea eforturilor tuturor actorilor din câmpul socioeducativ (pedagogi, elevi, părinți, manageri, psihologi etc.);

– axarea pe valorificarea armonioasă a tuturor conținuturilor educației (educația morală, intelectuală, tehnologică, estetică, psihofizică) și a îmbinării optime în auto/educație a variatelor forme, metode și procedee;

– monitorizarea permanentă și evidențierea rezultatelor obținute în autoeducație prin analize, conversații și discuții cu elevul. În sensul dat, este evident că ansamblul de recomandări vor parveni/ vor fi extrase din principiile nominalizate și vor îmbrăca diferite fațete. Noi ne-am oprit la formularea strategiilor de inițiere-desfășurare a autoeducației școlarului mic, pe care le-am reflectat în matricea propusă în continuare, lăsând spațiu pentru dezvoltarea și completarea acestora.

Raportul educație–autoeducație depinde de factorii interni și externi. "Nu există educație fără autoeducație. Educația și autoeducația trebuie să aibă un raport echilibrat și continuu. Autoeducația nu este opusul educației și nu se identifică cu ea. Autoeducația are aceleași elemente ca și educația (scop,obiect,subiect,mijloace,metode)." Individul poate fi subiect al educației la orice vârstă, autoeducația implică un anumit grad de maturitate (preadolesc, adolescent).

Autoeducația și-a demonstrat necesitatea permanentei. Numai astfel se poate face față exigențelor dezvoltării sociale, economice și cultural- politice a epocii în care trăim. Autoeducația se realizează numai prin forțe proprii, fără ajutorul sau apelul la factori educativi externi. Autoeducația este o urmare, dar și o condiție a eficienței educației, este o completare a educației.

BIBLIOGRAFIE

1. Albu G. (1998), Introducere într-o pedagogie a libertății, Iasi, Polirom;
2. Badea, E., (1993), Caracterizarea dinamică a copilului și a adolescentului de la 3 la 18 ani, cu aplicații la fișa școlară, București, EDP;
3. BARZEA,C. (1995), Arta și știința educației, Bucuresti, EDP;
4. BARZEA,C.,(1993) Reforma învățământului în România: condiții și perspective, București, Institutul de Științe ale Educației.
5. Bocoș M. (2005) Teoria și practica cercetării pedagogice, editura Casa Cărții de Știință.

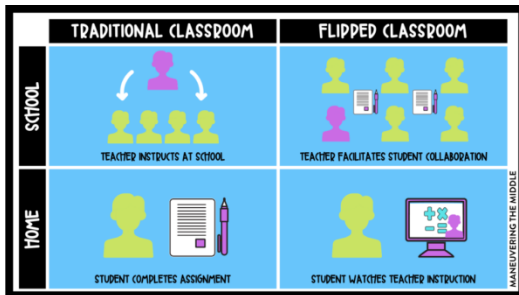
UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

Prof. Hadadea Karina-Liceul "Prof. Bora Tit Liviu" Baru, jud. Hunedoara

Utilizarea tehnologiei în activitatea didactică a devenit din ce în ce mai importantă în ultimii ani, având un impact semnificativ asupra procesului de învățare și predare. Tehnologia poate fi utilizată pentru a spori angajamentul elevilor, pentru a le oferi acces la resurse educaționale diverse și pentru a facilita procesul de predare.

Există numeroase exemple de bune practici privind utilizarea tehnologiei și internetului în activitatea didactică. Iată câteva dintre acestea:

1. **Flipped Classroom** (Clasa inversată): Această metodă implică inversarea rolurilor tradiționale din clasă, în sensul în care elevii studiază materialele teoretice înainte de a veni la clasă, iar timpul petrecut în clasă este dedicat discuțiilor, activităților practice și rezolvării de probleme. Acest lucru poate fi realizat prin intermediul resurselor online (videoclipuri, prezentări, documente) pe care elevii le accesează înainte de a veni la școală.



2. **Proiecte de colaborare online:** Elevii pot lucra împreună cu colegii lor din clasă sau chiar cu elevi din alte școli sau țări, utilizând platforme de colaborare online. Pot realiza proiecte comune, pot împărtăși idei și pot comunica prin intermediul chat-ului, al forumurilor sau al videoconferințelor.

Tehnologia facilitează colaborarea între elevi și profesori prin intermediul instrumentelor online. Elevii pot lucra în grupuri, pot împărtăși idei și pot colabora la proiecte prin intermediul platformelor de colaborare online, precum Google Docs sau Microsoft Teams.

Instituțiile de la toate nivelurile de învățământ pot colabora cu ajutorul programelor UE și al platformelor online dedicate.

eTwinning este o platformă online pe care școlile și personalul din școli (învățători, profesori, directori, bibliotecari etc.) o pot folosi pentru a colabora, comunica, lansa proiecte și difuza idei.

EPALE este o comunitate multilingvă deschisă în domeniul învățării în rândul adulților. Li se adresează cadrelor didactice și tuturor celor care au un rol profesional în învățarea în rândul adulților în întreaga Europă.

3. **Jocuri educaționale:** Jocurile educaționale interactive pot fi utilizate pentru a spori angajamentul și motivația elevilor. Acestea pot acoperi o gamă largă de subiecte și competențe și pot fi adaptate la diferite niveluri de vârstă și abilități.
4. **Realitatea virtuală și augmentată:** Tehnologiile de realitate virtuală și augmentată pot fi utilizate pentru a crea experiențe de învățare imersive și captivante. Elevii pot explora lumi virtuale, pot interacționa cu obiecte 3D și pot experimenta simulări realiste.



5. **Bloguri și platforme de publicare online:** Elevii pot crea bloguri sau pot utiliza platforme de publicare online pentru a-și împărtăși ideile, gândurile și proiectele cu publicul larg. Aceasta îi ajută să-și dezvolte abilitățile de scriere, să primească feedback și să își construiască o identitate digitală pozitivă.
6. **Utilizarea aplicațiilor mobile:** Aplicațiile mobile pot fi utilizate într-o varietate de moduri, de la realizarea de înregistrări audio și video în teren, până la utilizarea de aplicații interactive pentru învățarea limbilor străine sau pentru rezolvarea problemelor matematice.
7. **Evaluarea online și retroacțiunea imediată:** Tehnologia permite realizarea de teste și evaluări online, oferind profesorilor oportunitatea de a monitoriza progresul elevilor în timp real. De asemenea, feedback-ul poate fi oferit rapid și eficient prin intermediul instrumentelor online, facilitând îmbunătățirea continuă a performanței elevilor.



Este important să se asigure o utilizare adecvată a tehnologiei și internetului în clasă, să se monitorizeze accesul la conținut relevant și să se acorde atenție protecției datelor și securității pe internet.

Bibliografie:

<https://www.maneuveringthemiddle.com/the-flipped-classroom-and-hybrid-learning/>

https://commission.europa.eu/education/teaching-methods-and-materials/start-cooperating-another-school-or-educational-institution_ro

IMPORTANȚA CALCULATORULUI ÎN DEMERSUL EDUCATIV

**Prof. ANDREI BEATRICE-MIRELA, Școala Gimnazială „Ion Desideriu Sîrbu”
Petrila, județul Hunedoara**

Cartea și calculatorul ocupă locuri separate în sfera preocupărilor noastre cotidiene, chiar dacă domeniul literar și cel al tehnologiei informatice se intersectează de multe ori.

Evoluția ascendentă a tehnologiei informației a generat preocupări în privința utilizării calculatorului în procesul de instrucție și educație.

Calculatorul trebuie privit ca un instrument în educația elevilor. Depinde de noi cum alegem să-l folosim și cum îi învățăm pe copii să-l utilizeze. Prin lecțiile pe calculator și jocurile educaționale, profesorii cresc interesul elevilor pentru școală pentru că le stimulează imaginația și învățarea prin descoperire.

Calculatorul reprezintă un instrument de muncă personală atât pentru profesor cât și pentru elev. Oferind parcursuri personalizate, el stimulează studiul individual, capacitatea de control și autocontrol.

Elevul este încurajat, de la o vârstă fragedă să-și dezvolte o logică structurată de tip rețea și printr-o continuă adecvare a cunoștințelor prin intermediul dezvoltării deprinderii de a deduce, prevede, formula și verifica ipoteze și de a căuta (și de a găsi) relațiile între acestea.

Școala trebuie să facă eforturi pentru dezvoltarea de noi deprinderi care să-l înarmeze pe instruit cu capacitatea de a distinge cultura din noianul de informații și de a putea face diferența între lumea reală și cea digitală.

Computerul - mijloc didactic

Luând în seamă necesitățile automatizării, robotizării, cibernetizării pe scară largă a proceselor economice, rezultă imperativul familiarizării, încă de pe băncile școlii, cu modul de lucru și cu facilitățile oferite de tehnica de automatizare.

Se diferențiază mai multe nivele de asimilare a calculatorului în învățământ:

- Nivelul inițierii și acomodării (ciclul preșcolar, primar și gimnazial);
- Nivelul aprofundării și exersării (ciclul liceal);
- Nivelul dezvoltării de aplicații cu grad înalt de complexitate (ciclul universitar și postuniversitar).

Altfel spus, posibilitățile de informare, prelucrare și stocare pe care le oferă calculatorul, constituie oportunități de ameliorare a actului didactic.

Astfel se formează și deprinderi, atitudini corecte: de identificare și alegere corectă, de apreciere critică a unei soluții, de comparare a unor soluții, de corectare a lor, de revedere a informațiilor necesare în variate formule de precizare. Toate acestea în diferite etape ale învățării

În activitățile frontale sau de muncă independentă, calculatorul poate prelua anumite sarcini ale învățătorului: prezentarea unor informații, dirijarea învățării prin tehnicile de programare, întărirea prin repetare, exerciții suplimentare, demonstrarea de modele variate, realizarea de analize comparative, simularea de experiențe, procese, acțiuni, cazuri, situații, evaluarea și corectarea răspunsurilor etc.

Construirea unui nou mediu educațional ar trebui corelată, nu doar cu dimensiunile noului tip de personalitate umană, cât mai ales cu achizițiile de ultimă oră ale culturii și cunoașterii. Rezultatul ar fi „noua alfabetizare” a mileniului trei, cea computațională, care nu este liniară, astfel încât omul acestui mileniu să nu fie „prizonierul fără speranță al tehnicilor”, el trebuie să fie un om liber, posesor al unei culturi tehnologice și în egală măsură al unei conștiințe tehnologice. De aici, introducerea învățământului informatic în școală (încă din primele cicluri ale școlarității, elevii sunt inițiați în tainele calculatorului de cadre didactice specializate), dar și utilizarea frecventă a computerului ca mijloc de învățământ auxiliar în predarea și învățarea celorlalte discipline școlare.

De foarte multe ori, noile tehnologii oferă nimic mai mult decât o simplă digitizare a conținutului, fără o substanțială valoare adăugată. Pentru a avea succes, învățarea asistată de noile tehnologii trebuie să faciliteze crearea de noi modele ale învățării, bazate pe ideea de comunități de învățare, care să implice mai mult decât achiziția de competență: implicarea emoțională a studentului în procesul de învățare, transformând astfel experiență educațională într-o experiență amintită cu plăcere și dorința de a o repeta (L-Change, 2002).

Introducerea calculatorului în școală nu trebuie să constituie un scop în sine, ci o modalitate de creștere a calității, a eficienței învățării și predării. Instruirea asistată de calculator reprezintă o nouă

strategie de lucru a profesorului și a elevilor, un nou mod de concepere a instruirii și învățării, care îmbogățește sistemul activităților didactice pe care aceștia le desfășoară și care prezintă importante valențe formative și informative.

Bibliografie:

1. Adăscăliței, Adrian , (2007) – „Instruirea asistată de calculator. Didactică informatică”, Editura Polirom, Iași;
2. Ausubel, D.P.; Robinson, F.G., (1981) – „Învățarea în școală. O introducere în psihologia pedagogică”, Editura Didactică și Pedagogică, București;
3. Bernat, S.E., (2003) – „Tehnica învățării eficiente”, Editura Presa universitară clujeană, Cluj-Napoca;
4. Neacsu, Ioan, (2000) – „Metode și tehnici de învățare eficientă, Editura Militară, București.

INTERNETUL CA INSTRUMENT DE ÎNVĂȚARE INTERACTIVĂ

Prof. BIRO ANA-MARIA, Școala Gimnazială „Ion Desideriu Sîrbu” Petrila

Digitalizarea culturii la nivelul societății a determinat apariția rețelilor și la nivelurile sistemului educativ, implementarea noilor tehnologii devenind o cerință tot mai acută în învățământ. Drept urmare, în ultimii ani s-au intensificat preocupările de informatizare la nivelul școlilor și al universităților.

Fereastra către lume, deschisă prin Internet, a lăsat să pătrundă, în sufletele a cât mai multor oameni, dorința de a fi la curent cu cele mai noi informații, într-un mod rapid, ușor și comod.

În România, învățământul trece printr-o perioadă de mari schimbări reformiste, iar Internetul este o parte majoră a acestor transformări. Apariția și răspândirea tot mai semnificativă a învățământului la distanță este o parte importantă a mutațiilor care au loc în învățământ.

Existența conexiunilor la Internet deschide larg porțile de pregătire și perfecționare în orice domeniu, pentru orice nivel de vârstă.

E-learning-ul, industrie relativ nouă în România și aflată la începuturile exploatarei, are la bază învățarea cu ajutorul calculatorului și se bazează pe distribuirea conținutului informației pe cale electronică (media, Internet, Intranet).

Avantajele e-learning-ului constau în posibilitatea utilizatorului de a-și gestiona timpul conform propriului ritm și în flexibilitatea sistemului, menită să încurajeze crearea unui stil propriu de învățare.

Evoluția învățământului înregistrează o traiectorie ascendentă de la metodele expositive la cele dialogate și interactive, la desfășurarea activităților prin apelul tot mai des la multi-media, către o didactică a învățământului deschis, la distanță, către o pedagogie WEB și un învățământ structurat, diseminat oriunde și oricând sunt semnalate cerințe și nevoi de pregătire. Educația multi-media presupune mai întâi investiții în infrastructura informatică, apoi alfabetizarea în domeniul informaticii, urmată de utilizarea concretă a calculatorului.

La baza desing-ului instruirii online stă constructivismul învățării, într-o formă moderată, care acceptă de exemplu posibilitatea și necesitatea sprijinului instrucțional și a predării sistematice. Învățarea într-un mediu virtual se bazează pe teoriile învățării autodirijate și cooperative.

În altă ordine de idei, comunicarea virtuală solicită efort suplimentar din partea agenților implicați în activitate, atât din partea cursantului cât și a profesorului.

Crește responsabilitatea de învățare din partea elevului/ studentului, cointerestat în propria formare.

Sarcinile profesorului nu se reduc, ci din contră sporesc. Curriculum digital și aplicațiile în rețea vor transforma predarea- învățarea și evaluarea elevilor. Modalitățile de evaluare a activității de învățare într-un câmp virtual care pot fi folosite sunt: chestionarul, observarea activității în spațiul virtual, analiza interacțiunilor online, discuțiile online.

Utilizarea calculatorului implică modificări organizaționale ale procesului de învățământ, reconsiderări metodologice în predare-învățare și evaluare, specializări ale cadrelor didactice. Competențele e-profesorului se diversifică, ele fiind de ordin tehnic sau competențe mediatice, competențe didactice, metodice și competențe specifice domeniului de învățământ predat.

Criteriile de evaluare a unui curs online de care trebuie ținut cont, sunt următoarele: **Conținutul.**

Design-ul instrucțional, Interactivitatea, Ușurința navigării în program, Latura motivațională, Folosirea mediei, Evaluarea, Estetica programului, Înregistrarea performanțelor obținute de utilizatori, Adoptabilitatea programului.

Incidența noilor tehnologii în învățământ atrage după sine dezvoltarea unui complex de aptitudini de căutare, selectare, organizare, creare a informațiilor, precum și dezvoltarea autonomă a anumitor capacități cognitive (gândirea structurată). Tot cu ajutorul calculatorului se realizează și evaluarea. Feedback-ul este rapid și eficient. Există o conexiune inversă externă între elev / student și profesor mediată electronic, una între utilizatorul –educat și calculator (prin probele de evaluare pe care le rezolvă electronic și care sunt corectate de către computer), precum și conexiune inversă internă la nivelul individului.

Educatul dispune de mai multă autonomie, putând să lucreze în ritm propriu, alegându-și centrele de interes, dispunând de o motivație intrinsecă, distribuindu-și singur proprietățile și sarcinile, învățând să-și organizeze eficient timpul. El devine responsabil de propria evaluare, implicându-se activ în acest proces, elementele de negociere, de consiliere și consens între educator și educat căpătând importanță maximă.

Evaluarea în sistemul e-learning este mai puțin stresantă, deoarece ea capătă valențe formatoare, iar momentul în care se realizează este decis prin consens. Faptul că inițiativa de evaluare vine din partea educatului, sporește gradul de implicare și conștientizare a efortului depus. Interactivitatea este asigurată de sarcinile date, de trimerile prezente în curs, precum și de suporturile multi-media (text, sunet, imagini statice, animații, clipuri video).

Învățarea cu ajutorul Internetului se constituie ca o alternativă educațională atractivă care reduce restricțiile de ordin temporal, social, spațial sau de altă natură.

Limitele învățării online ar putea fi date de faptul că:

-pregătirea unui curs online este mai costisitoare decât cea a unuia tradițional (dar costurile sunt apoi amortizate rapid);

-țin de ordin tehnologic de lipsa unor resurse tehnologice performante și a unor conexiuni optime la rețea, de joasă performanță în ceea ce privește sunetul și imaginile video și chiar al unor grafice extensive. Acestea solicită mult timp de încărcare, așteptare care poate crea nerăbdare și stres utilizatorului;

-apar probleme legate de lipsa contactului uman face-to-face, esențial pentru socializarea individului;

-nu orice curs, din orice domeniu, poate fi livrat prin intermediul calculatorului.

Anumite domenii/ cursuri solicită o mai profundă implicare umană și personală pentru a atinge deziderate de ordin emoțional ori pentru a stimula munca în echipă.

Cu toate acestea WWW(World Wide Web) este o rețea care deschide largi posibilități de pregătire în orice domeniu și pentru oricine care dispune de o conexiune la Internet. Acest mijloc modern de difuzare mondială a informației asigură legături între comunități virtuale care ignoră granițele lumii.

Prin destinația și funcțiile pe care le poate realiza, calculatorul constituie un mijloc distinct de învățământ. Apariția calculatorului în lumea educației a impus o nouă viziune pedagogică, cea exprimată cu ajutorul sintagmei “informatizarea învățământului”.

Această sintagmă include două laturi fundamentale:

Introducerea învățământului de informatică în grădiniță

Este vorba de pregătirea și instruirea copiilor în vederea utilizării calculatorului. Într-o societate informatizată calculatorul va fi utilizat pe scară tot mai largă. Profesiunile viitorului vor face apel tot mai frecvent la această creație a științei și tehnicile de manipulare și utilizare a calculatorului devine o practică curentă.

A doua latură, care ne interesează aici, se referă la utilizarea calculatorului, ca mijloc de învățământ, în procesul didactic, în actul de predare-învățare. În acest sens calculatorul capătă o destinație pedagogică, introducerea lui afectează, deopotrivă, activitatea de predare a educatorului și activitatea de învățare a copiilor.

Problematika pedagogică legată de această latură este cuprinsă în formele de felul acesta: instrucția asistată de calculator (“computer assisted instruction”) sau învățarea asistată de calculator (“computer assisted learning”).

Cele două aspecte, instrucția și învățarea, sunt de fapt corelative, prima îl vizează cu precădere pe educator, cea de a doua, pe copil.

Într-o exprimare condesată am putea spune că instruirea asistată de calculator este acea modalitate în cadrul căreia interacțiunea dintre activitatea de predare și cea de învățare, dintre educator și copil, este mijlocită de prezența calculatorului, considerat ca auxiliar tehnic, destinat să amplifice și să optimizeze funcțiile predării, să funcționeze receptarea și preluarea informațiilor didactice de către copii. În esență, calculatorul impune o strategie de interacțiune informațională dintre educator și copil. Și în strategia clasică prezența informației este indispensabilă. Preluarea și stocarea informației se face în programe speciale cunoscute sub denumirea de “softuri”. Un calculator este compus din două părți: hardware (partea stabilă, mecanică și electronică) și software (programul).

În ultimii ani s-a elaborat un număr mare de softuri didactice, destinate să mijlocească relația predare-învățare, grupate în funcție de rolul lor didactic (de documentare, demonstrative, de simulare, de cercetare, de evaluare, de exersare, de fixare, jocuri logice etc).

Valențele pedagogice ale calculatorului sunt date, pe de o parte, de calitatea acestor softuri, iar pe de altă parte, de iscusința integrării lui în procesul însușirii, în derularea secvențială a lecției.

Softul este un produs informatic, expresie a prelucrării și organizării informației în concordanță cu anumiți algoritmi pe care diversele sisteme de programare le impun. O dată elaborat este introdus în calculator și apoi utilizat în procesul didactic.

Desprindem de aici că, asemănător celorlalte mijloace de învățământ, calculatorul rămâne și el un auxiliar și mediator în cadrul relației de predare-învățare. Superioritatea lui constă însă în virtuțile pe

care le are în prelucrarea și prezentarea informației, în posibilitățile sale de stimulare a activității de învățare a elevilor.

“Calculatorul este, după expresia lui G. Mialaret, o mașină extraordinară ce face lucruri pe care omul nu le poate face, și invers, ea nu face ceea ce omul poate face”.

Referitor la integrarea calculatorului în procesul didactic trebuie să menționăm că, de fapt, este vorba de modul în care informațiile și sarcinile de lucru cuprinse în soft se articulează cu celelalte secvențe ale instruirii și răspund unor obiective urmărite de educator.

Avantaje și limite ale utilizării calculatorului în procesul de învățământ

Calculatorul este foarte util atât copilului cât și educatorului însă folosirea acestuia trebuie realizată astfel încât să îmbunătățească calitativ procesul instructiv-educativ, nu să îl îngreuneze.

Calculatorul trebuie folosit astfel încât să urmărească achiziționarea unor cunoștințe și formarea unor deprinderi care să permită copilului să se adapteze cerințelor unei societăți aflată într-o permanentă evoluție. Aceștia trebuie să fie pregătiți, orientați cu încredere spre schimbare, ei vor simți nevoia de a fi instruiți cât mai bine pentru a face față noilor tipuri de profesii. Eșecul în dezvoltarea capacității de a reacționa la schimbare poate atrage după sine pasivitatea și alienarea. Deci, introducerea în grădiniță a internetului și a tehnologiilor moderne duce la schimbări importante în procesul de învățământ.

Astfel actul învățării nu mai este considerat a fi efectul demersurilor și muncii educatorului, ci rodul interacțiunii copiilor cu calculatorul și al colaborării cu educatorul.

Această schimbare în sistemul de învățământ vizează următoarele obiective :

1. Creșterea eficienței activităților de învățare
2. Dezvoltarea competențelor de comunicare și studiu individual

Atingerea acestor obiective depinde de gradul de pregătire a cadrului didactic în utilizarea calculatorului, de stilul acestuia, de numărul de copii, de interesul, cunoștințele și abilitățile acestora, de atmosfera din clasă și tipul programelor folosite, de timpul cât se integrează softul în lecție, de sincronizarea explicațiilor cu secvențele utilizate, de metodele de evaluare, de fișele de lucru elaborate.

Folosind calculatorul în activitatea instructiv-educativă contribuim la schimbări majore în ceea ce privește strategiile de lucru cu copiii, se reînnoiesc tehnicile de predare și de învățare, modificând radical rolul educatorului.

După cum se observă, comunicarea profesor – elev prin Internet are atât avantaje, cât și dezavantaje.

Această formă de comunicare este valorificată la maxim în educația la distanță. Nu excludem posibilitatea valorificării Internetului ca alternativă educațională în învățământul față în față, având în

vedere necesitatea adaptării învățământului la cerințele societății informaționale (care au în vedere abilitarea elevului cu noile tehnici informaționale).

În concluzie, fiecare profesor ar trebui să valorifice potențialul educativ al Internetului, indiferent de de formă de învățământ în care este implicat. De asemenea este necesar să dezvolte și să stimuleze abilitarea elevilor în tehnicile informaționale actuale, oferind acestora posibilitatea unei bune informări în diferite domenii de activitate .

BIBLIOGRAFIE:

1. Bălan M.; Bălan V.; Staicu O.N.; Bâzdoacă E.N. (2003) - „Inițiere în WindowsXP” - Editura Arves, București;
2. Dumitru Oprea, (2002) – „Protecția și securitatea sistemelor informaționale”, Editura Polirom, Iași;
3. Miron Ionescu, Ioan Radu, (2004) – „Didactica modernă”, Editura Dacia, Cluj Napoca;
4. Trană D. M., (2004) - „Bazele informaticii” – Editura Fundației România de Măine, București.

EDUCAȚIA DIGITALĂ ÎN ȘCOLILE DIN ROMÂNIA

Prof. Parnică Carmen Elena- Școala Gimnaziala Nr. 3 Lupeni
Prof. învă. primar Hici Lenuța- Școala Gimnaziala Nr. 3 Lupeni

Educația digitală înseamnă echipamente interconectate: ale școlii, proprii ale elevilor și profesorilor, la care se adaugă terminalele la care lucrează personalul administrativ. Cu alte cuvinte, vorbim de o infrastructură informatică extinsă și de foarte multe riscuri. În sprijinul școlilor vin soluțiile de securitate cibernetică integrate, ce sunt implementate facil și care protejează întreg sistemul informatic.

Unitatea de învățământ are astfel capacitatea de a administra în siguranță toate documentele, poate manageria și controla informațiile și asigura comunicarea facilă și rapidă între profesori, elevi și părinți.

*„Educația modernă înglobează tehnicile învățământului clasic și este completată de un suflu digital nou. Procesul educațional se transformă astfel într-o adevărată **experiență de învățare interactivă**, apropiată de elevi și eficientă, pentru profesori. Unitățile de învățământ și administrația publică vor juca un rol cheie în îmbunătățirea metodelor tradiționale de predare, prin finanțarea*

proiectelor Școlilor digitale. Ne propunem să oferim tot suportul necesar astfel încât un număr cât mai mare de unități de învățământ din România să devină Școli digitale, atât din punct de vedere al modalității prin care este susținut procesul educațional, cât și cel administrativ, cu sisteme inteligente de management ce asigură sustenabilitate și eficiența energetică”

Interesul pentru educație a constituit preocuparea continuă a profesorilor și este și preocuparea noastră. De aceea, **ne implicăm în asigurarea accesului la educație digitală pentru elevi și punem la dispoziția profesorilor resursele necesare.** Evoluția instrumentelor de predare folosite în școli cunoaște în această perioadă un salt spectaculos. Deși sunt încă o noutate pentru profesori, acestea sunt familiare și des utilizate de către elevi. Bineînțeles că metodele clasice de învățare nu trebuie eliminate din procesul de învățare, însă elevii și profesorii au nevoie de instrumente de învățare moderne, asemenea celor folosite în timpul liber. Tehnologia modernă poate fi privită ca o completare adusă în sprijinul educației și nu ca un factor negativ. Echipamentele digitale și-au demonstrat deja eficiența ca metode de predare și învățare.

Lucrul cu echipamentele digitale moderne este o provocare pentru profesori. Totuși, mulți dintre ei accesează și folosesc la ore metode moderne de predare, adaptându-și lecțiile clasice pentru mediul digital folosin aplicații diverse: Quizzis, Kahoot!, Socrative, Tynker, Laerning Apps, Liversq, precum și diverse platforme educaționale Digitaliada, Classroom...

„Putem să avem toată tehnologia din lume, dar noi nu suntem experți în utilizarea acesteia. Știm o parte din ce oferă și cum o putem folosi, dar avem nevoie de ajutorul specialiștilor când avem probleme“, spunea Johnson Jacob.

PROCESUL DE PREDARE-ÎNVATARE-EVALUARE ÎN MEDIUL ONLINE

prof. înv. primar Vochițoiu Nadia
prof. înv. primar Moldovan Adriana
Școala Gimnazială Nr. 3, Lupeni

Perioada prin care trecem reprezintă pentru noi toți mai mult decât o provocare obișnuită – întregul nostru stil de viață este pus la îndoială pe o perioadă nedeterminată,

veștile negative ne asaltează din toate părțile, izolarea ne afectează resursele pe diferite paliere.

Metodele de predare aplicate în clasă au un puternic asupra calității educației. Practic, mult din calitatea actului învățării atârână pe umerii dascărilor: **30% din succesul învățării depinde de comportamentul profesorului**. Așadar, la competențele pe care fiecare profesor le dezvoltă în relația cu elevii săi, iar această relație continuă să fie la fel de importantă și în mediul online.

Informatizarea învățământului, care a cunoscut o importantă creștere în ultima perioadă, presupune atât dotarea cu calculatoare și laptopuri a unităților școlare dar mai ales folosirea acestora de către profesori la oră, mai ales în această perioadă în care învățământul tradițional (față în față) a fost înlocuit cu cel online.

Acest lucru presupune o pregătire adecvată a cadrelor didactice pentru utilizarea tehnologiei informației în procesul de predare. Este o diferență majoră între a deschide calculatorul ,a transmite, și a manevra elementele unei lecții. Prin urmare pregătirea cadrelor didactice este un element de bază. Fără perfecționarea personalului didactic sunt șanse mici ca tot acest demers, care presupune multă muncă și fonduri uriașe, să aibă o finalitate.

Toate aceste lucruri presupun însă timp și efort din partea tuturor celor implicați în actul educațional dar situația actuală a dus la necesitatea adaptării și personalizării procesului instructiv-educativ de către fiecare dintre noi, cadrele didactice, în măsura posibilităților și a priceperii.

Este evident că aceste noi concepte în educație nu le pot înlocui pe cele tradiționale în mod radical. Există domenii sau etape ale procesului de învățământ în care educația tradițională este de neînlocuit- faza preșcolară și primii ani de educație în școli fiind cele mai semnificative-, când influența personală a educatorului rămâne determinantă și de neînlocuit!

În urma unor studii întreprinse atât în țara noastră, dar mai ales plan internațional s-au desprins o serie de **concluzii** interesante cu privire la eficiența utilizării resurselor educaționale online , dintre care amintim:

- oferă informații organizate;
- chestionează pe cel ce învață;
- stimulează creativitatea;
- constituie un mijloc atractiv de a verifica, consolida și recapitula cunoștințele;
- ne determină să găsim soluții interactive și moderne de abordare a lecțiilor;
- diminuează factorul de stres;
- este prezent caracterul ludic;
- reduce timpul de studiu;
- se modifică pozitiv atitudinea față de computer.

Educația online oferă posibilități nelimitate de a înfrumuseța actul educațional...dar prezența copiilor și a cadrului didactic față în față în vederea realizării feed-back-ului permanent, în timp real, într-un ambient potrivit/ instituționalizat, rămân factori esențiali în formarea viitorului adult.

BIBLIOGRAFIE:

- <https://scoalapenet.ro/cum-ne-adaptam-la-predarea-on-line/>
- <https://www.educatieprivata.ro/strategii-de-predare-online/>
- <https://www.didactic.ro/materiale-didactice/referat-resurse-educationale-utile-in-procesul-de-predareinvatareevaluare-online>

EDUCAȚIA DIGITALĂ, ÎNTRE NECESITATE, OBSTACOLE ȘI SOLUȚII

Prof. înv. primar Moldovan Adriana- Școala Gimnazială Nr. 3 Lupeni

Prof. cons. școlar Julecătean Dorina- Școala Gimnazială Nr. 3 Lupeni

Trăim vremuri în care sistemul de învățământ românesc a suferit o schimbare de paradigmă, activitatea didactică fiind strămutată din spațiul școlar în spațiul virtual, din cauza pandemiei generată de SARS CoV2. Drept urmare, contează foarte mult capacitatea umană de reziliență, felul în care reușim să facem față unei situații atipice pentru care nimeni nu a fost pregătit. **Educația digitală** oferă răspunsuri, din multiple perspective.

În ultimii ani a avut loc o schimbare majoră privind modul în care școlile abordează tehnologia. Apariția unor dispozitive și servicii mobile mai ușor de folosit și mai accesibile, alături de dorința de a adapta educația la generația de copii „digitali”, cu așteptări complet noi în ceea ce privește procesul de învățământ, a dus la schimbarea semnificativă a felului în care se înțelege și se practică actul de învățare, la școală. În loc să folosească tehnologia doar ca pe un instrument adițional la mijloacele tradiționale de predare și învățare, multe școli folosesc tehnologia pentru a influența în mod pozitiv actul educațional. Mai mult, în loc să o folosească înainte sau după ore, multe cadre didactice folosesc tehnologia digitală în timpul orelor pentru a stimula interacțiunea cu și dintre elevi și a obține rezultate mai bune.

În perioada stării de urgență, de suspendare a cursurilor „educația digitală” a devenit realmente principala formă de menținere a legăturii cu elevul. Reconfigurarea procesului de predare-învățare-evaluare a depins foarte mult măiestria profesorului, de competențele sale digitale. S-a trecut de la clasa tradițională la clasa virtuală. Cadrul didactic s-a străduit să depășească bariera distanțării sociale prin sensibilizarea media, folosind diverse platforme și aplicații: Zoom, Meet Classroom, Edus, Adservio, WhatsApp, Messenger etc. Astfel, s-a realizat legătura profesor-elev, pentru a consolida și aprofunda noțiunile teoretice, pentru a parcurge materia, pentru pregătirea elevilor în vederea susținerii examenelor și pentru a-i face pe învățăcei să conștientizeze că, indiferent sub ce formă se desfășoară actul educațional, școala este esențială ca ei să-și urmeze visul de a deveni cineva. Proiectarea didactică a fost regândită și reorganizată, astfel încât fiecare elev să aibă acces la resursele educaționale deschise. Activitățile de învățare au fost organizate sub formă de: lecții online, fișe de lucru, teme pentru acasă, chestionare, jocuri didactice, resurse audio sau video etc. puse la dispoziție în format digital sau pe un suport fizic. Utilizând o anumită platformă elevii au avut acces rapid la resursele puse la dispoziție de profesori, iar aceștia din urmă au avut la dispoziție mecanisme online de feedback individual sau de grup cu privire la activitatea, performanțele și lucrările elevilor. În plus, utilizatorii au putut crea diverse opțiuni personalizate, pentru a derula proiecte școlare sau extrașcolare, în interiorul platformei, fără niciun cost suplimentar. Testele

și bibliotecă online, o colecție în continuă creștere de materiale educaționale pentru profesori și elevi, sunt, de asemenea, extrem de utilizate.

Este imperios să înțelegem că sintagma „profesor digitalizat” este una de actualitate. Parteneriatul cu zona robotică a devenit parte din existența noastră, iar elementele care definesc și redefinesc comunicarea în procesul instructiv-educativ se raportează la un profil în care omul și tehnologia vor colabora.

Cea mai mare provocare, la nivel național, a fost aceea că nu toți elevii și profesorii, au avut echipamentele tehnice necesare pentru a participa la activitățile didactice desfășurate în mediul on-line. Foarte mulți dintre actanți și-au desfășurat aceste activități, partajat cu alți membri ai familiei. Pentru egalizarea șanselor și găsirea unor soluții s-au făcut demersuri către Unitățile Administrativ- Teritoriale, sponsori locali, inspectoratele școlare, Ministerul Educației și Cercetării.

În concluzie, transformarea procesului educațional și evoluția către școala digitală presupun asigurarea accesului la soluții administrative pentru conducere și profesori, transparența pentru părinți și instrumente digitale de studiu pentru elevi și personalul didactic, într-un mediu care să permită colaborarea și comunicarea eficientă între toate părțile implicate.

REFERINȚE BIBLIOGRAFICE

- Cerghit, Ioan, 2002, Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri și strategii, Editura Aramis, București.
- Drăgănescu, Mihai, 2003, Societatea informațională și a cunoașterii. Vectorii societății cunoașterii; www.racai.ro/INFOSOC-Project/Draganescu_st_a01_new.pdf;
- Ionescu, M. (coord.), 2011, Instrucție și educație. Paradigme educaționale moderne, Editura Eikon, Cluj-Napoca.

MANAGEMENTUL CREATIVITĂȚII ȘI INOVĂRII

Prof. Budelecan Elena

Prof. Resemerită Cosmina Loredana

Școala Gimnazială Nr. 3 Lupeni

Creativitatea este importantă într-o bună parte a vieții organizaționale. Când conflictele funcționale sunt bine conduse, este posibil ca organizațiile să găsească căi noi, mai bune și mai

creative pentru a-și îndeplini sarcinile. Creativitate permite organizațiilor să anticipeze schimbarea, să creeze noi tehnologii, produse, și noi metode operaționale.

Creativitatea se dezvoltă cel mai bine într-o atmosferă dinamică și tolerantă. Oamenii creativi pot fi supărători; întrebările lor răstoarnă rutina, iar ideile lor reclamă control și modelare. Pentru a încuraja și gestiona creativitatea, managerii trebuie să înțeleagă procesele creative, să cunoască cum să facă selecția persoanelor cu abilități creative, să fie capabili să stimuleze comportamentul creativ și să furnizeze un climat organizațional de cultivare a creativității.

Unii definesc creativitatea ca o generare de noi idei și inovarea ca o transpunere a ideilor în noi produse, servicii, sau metode de producție. Creativitatea implică ceva nou în existența; inovația implică ceva nou în noi. Inovația este generarea, acceptarea și implementarea de noi idei, procese, produse sau servicii.

Pentru a utiliza ideile, organizațiile au nevoie de personal atât creativ cât și inovativ. Noile idei trebuie să fie create, dar este de asemenea important să fim capabili să le implementăm pentru beneficiul organizațiilor și al comunității.

Etape clasice:

1. *Definirea problemei.*
2. *Adâncirea pregătirii.*
3. *Incubația sau gestația.*
4. *Iluminatia.*
5. *Verificarea și aplicarea.*

Este clar pentru toți că suntem într-o eră a tehnologiei, în care SF-ul devine realitate, iar viitoarele generații vor munci cot la cot cu roboții, prezenți în aproape fiecare domeniu de activitate. Însă din fericire mai avem multe atuuri, unul dintre ele fiind tocmai creativitatea.

Și unde este legătura dintre creativitate și tehnologie, veți întreaba poate. Ei bine, la fel cum eu pun creativitatea la treabă pentru a genera articole despre tehnologie care să fie atât interesante, cât și utile pentru cititor, așa sunt și cei care creează tehnologie. Chiar dacă urmează surse de inspirație din literatura sau filmele SF, sau pur și simplu au o imaginație bogată, ei creează idei de la zero, le pun în practică folosind ce au la îndemână și uneori, chiar dacă rar, se întâmplă să dea lovitură și să revoluționeze întreaga lume.

A făcut-o Steve Jobs, a făcut Jeff Bezos, a făcut-o Elon Musk. Iar acum, în timp ce roboții sunt în pregătire, iar Inteligența Artificială câștigă zilnic cunoștințe noi, avem șansa să îi învățăm pe copii să gândească altfel. Să dorească să schimbe lumea. Să poată fi activi pe viitor, dispunând de o armă cu adevărat puternică. Să folosească creativitatea.

BIBLIOGRAFIE:

1. <https://www.computerblog.ro/dan/creativitate-tehnologiei.html>
2. https://ibn.idsi.md/vizualizare_articol/138845

EDUCAȚIA DIGITALIZATĂ, CHEIA SPRE UN ÎNVĂȚĂMÂNT DE SUCCES

Prof. Bucsi- Velescu Dorina-Liceul Tehnologic "Dimitrie Leonida" Petroșani

Digitalizarea educației este o necesitate a zilelor noastre pentru a asigura un învățământ de succes. Chiar și înafara contextului pandemiei, educația digitală a devenit, pe an ce trecea, o nevoie tot mai mare atât pentru profesori cât și pentru elevi. Pandemia a acutizat însă această nevoie și a adus-o până la un nivel vital pentru orice societate și pentru orice sisteme educaționale din lume.

În ultimii ani a avut loc o schimbare majoră privind modul în care școlile noastre abordează tehnologia. Transformarea procesului educațional și evoluția către școala digitală necesită asigurarea accesului la instrumente digitale de studiu pentru elevi și personalul didactic, într-un mediu care să permită colaborarea și comunicarea eficientă între toate părțile implicate.

Educația digitală presupune, pe deoparte, un set de cunoștințe pe care un individ trebuie să le aibă cu privire la utilizarea unui sistem digital, adică să fie capabil să folosească funcționalitățile minime ale acestuia. Pe de altă parte, educație digitală se referă deseori și la niște metode digitale care să înlocuiască metodele clasice pe care învățământul le-a folosit dintotdeauna.

În clasa viitorului, profesorii și elevii folosesc intuitiv și în detaliu toate funcțiile și resursele echipamentelor și tehnologiei de top, pentru procese de predare-învățare-evaluare atractive și eficiente. Apariția unor dispozitive și servicii mobile mai ușor de folosit și mai accesibile, alături de dorința de a adapta educația la generația de copii "digitali", cu așteptări complet noi în ceea ce privește procesul de

învățământ, a dus la schimbarea semnificativă a felului în care se înțelege și se practică actul de învățare, la școală. În loc să folosească tehnologia doar ca pe un instrument adițional la mijloacele tradiționale de predare și învățare, multe școli folosesc tehnologia pentru a influența în mod pozitiv actul educațional. Mai mult, în loc să o folosească înainte sau după ore, multe cadre didactice folosesc tehnologia în timpul orelor pentru a stimula interacțiunea cu și dintre elevi și a obține rezultate mai bune. Lecțiile interactive îi determină pe educați să își dorească să participe activ la ore. Pentru a ține pasul cu o astfel de generație de copii și adolescenți, cadrele didactice trebuie să fie deschise la schimbare. Elevii care folosesc tehnologia digitală pentru a învăța devin mai implicați în acest proces și sunt mai interesați să-și dezvolte baza de cunoștințe, poate fără să-și dea seama, pentru că învață într-un mod activ, angajat și implicat. Deoarece învățarea digitală este mult mai interactivă, mai ușor de reținut și asimilat decât manualele voluminoase, putem spune cu certitudine că digitalizarea reprezintă un context mai bun, care oferă o perspectivă mai largă și activități mult mai atractive decât metodele tradiționale de învățământ. Acest lucru îi ajută pe elevi să se conecteze mai bine cu materialele de studiu. Instrumentele și tehnologia digitală oferă bucurie copiilor, precum și numeroase beneficii în ceea ce privește dezvoltarea cognitivă a copilului. Astfel, orele de la clasă sunt mai eficiente, punându-se accent pe dezvoltarea materiei prin discuții și angajarea în activități care au la bază comunicarea și cooperarea între elevi. Ajutând copiii să gândească în afara cadrului tradițional și rigid de învățare, prin instrumente și metode digitale, le este stimulată creativitatea și le oferă sentimentul de încredere în propriile capacități.

Învățarea digitală nu numai că permite elevilor să acceseze tot mai multe informații, dar pot și să se asigure că informațiile sunt adaptate nevoilor lor specifice. Posibilitatea de a ajuta fiecare elev să învețe în cea mai eficientă manieră, este cel mai important beneficiu al învățării digitale.

Instrumentele și tehnologia digitală oferă profesorilor șansa de a împărtăși rapid informații cu alți profesori, în timp real. Prin îmbrățișarea dispozitivelor digitale și a învățării conectate, sălile de clasă din întreaga lume își sporesc abilitățile de învățare, experiența educațională și comunicare.

Educația digitală prezintă o serie de avantaje pentru care se recomandă realizarea ei în școli. Ca avantaje putem aminti:

- Stimularea capacității de învățare inovatoare, adaptabilă la condiții de schimbare socială rapidă;
- Creșterea randamentului însușirii coerente a cunoștințelor prin aprecierea imediată a răspunsurilor elevilor;
- Întărirea motivației elevilor în procesul de învățare;
- Conștientizarea faptului că noțiunile învățate își vor găsi ulterior utilitatea;

- Facilități de prelucrare rapidă a datelor, de efectuare a calculelor, de afișare a rezultatelor, de realizare de grafice, de tabele;
- Introducerea unui stil cognitiv, eficient, a unui stil de muncă independentă;
- Asigurarea unui feed-back permanent, profesorul având posibilitatea de a reproiecta activitatea în funcție de secvența anterioară;
- Stimularea gândirii logice și a imaginației;
- Metode pedagogice diverse;

În concluzie, nu putem neglija faptul că această generație de copii și adolescenți se identifică cu dispozitivele electronice în ere Internetului. Pentru copiii mai mici, este un joc atractiv, iar pentru cei mari, interesați și motivați, reprezintă sursa de informare, modul sigur de a rezolva orice problemă, de a învăța și de a fi evaluat. Dacă putem determina modul în care să ”trezim” interesul elevului pentru studiu, atunci, resursele web apar pline de beneficii, avantaje în fața învățământului tradițional.

BIBLIOGRAFIE:

1. <https://edict.ro/educatia-digitala-intre-necesitate-obstacole-si-solutii/>
2. Cerghit, Ioan, 2002, Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri și strategii, Editura Aramis, București.

ROLUL TEHNOLOGIEI ÎN EDUCAȚIE

Prof. Stanc Ana- Liceul Teoretic Mircea Eliade Lupeni

Prof. inv. preșcolar Stoichițescu Camelia Monica- Grădinița P.N. Lumea Copiilor

Tehnologia este pretutindeni și tinde să-și extindă utilizările în toate domeniile societății. Introducerea tehnologiei în educație este, fără îndoială, cea mai eficientă modalitate de a oferi elevilor oricând și oriunde accesul la o educație de calitate.

Deși mulți profesori preferă metodele de predare tradiționale, beneficiile combinării acestora cu metodele care integrează tehnologia sunt nenumărate. Introducerea tehnologiei în educație a permis profesorilor să-și adapteze lecțiile în funcție de stilurile de învățare ale elevilor și să promoveze învățarea diferențiată. De ce au nevoie elevii de tehnologie în sala de clasă?

1. Simplifică accesul la resursele educaționale

În prezent, tehnologia face parte din viața tuturor elevilor. Copiii folosesc zilnic smartphone-urile și tabletele pentru a comunica cu prietenii și pentru a rezolva diverse sarcini școlare. Acestea pot fi utilizate cu responsabilitate și în cadrul orelor de curs, elevul fiind mult mai implicat în învățarea academică atunci când folosește un instrument familiar.

2. Îmbunătățește experiența de învățare a elevilor

Evoluția tehnologiei se desfășoară într-un ritm alert. Acest lucru permite cadrelor didactice să dezvolte planuri de lecție creative, provocatoare și inovatoare, reușind să le ofere astfel elevilor experiențe de învățare memorabile.

3. Elevii pot învăța în ritmul lor

Tehnologia facilitează învățarea individuală și tinde să elimine diferențele educaționale dintre elevi. Astfel, fiecare elev poate accesa oricând și de oriunde conținuturile educaționale puse la dispoziție de profesor pentru a înțelege anumite concepte.

4. Îi ajută pe elevi să se pregătească pentru carierele lor viitoare

După cum știm, tehnologia este utilizată permanent într-o mulțime de domenii. Introducerea acesteia în sala de clasă îi va ajuta pe elevi să se familiarizeze cu utilizarea device-urilor și în contexte formale. Mai mult, tehnologia poate constitui un prilej pentru îmbunătățirea interacțiunilor sociale și încurajarea cooperării, abilități necesare viitorului loc de muncă.

5. Mulți elevi simt nevoia să folosească tehnologia

Elevii se simt confortabil în prezența tehnologiei; mulți o folosesc de la vârste fragede. Introducerea unor conținuturi educaționale noi cu ajutorul instrumentelor digitale, cunoscute și folosite de elevi, îi determină pe aceștia să se simtă mai încrezători în capacitatea lor de a învăța noul material și dornici să-i ajute pe colegi în utilizarea tehnologiei.

6. Ce este tehnologia educațională?

Tehnologia educațională sau EdTech reprezintă o abordare sistematică a proceselor și resurselor educaționale pentru îmbunătățirea performanțelor elevilor. Tehnologia permite identificarea nevoilor elevilor și adaptarea procesului instructiv-educativ la acestea pentru a asigura dezvoltarea elevilor. Tehnologia educațională este un domeniu destul de nou în domeniul educației și nu toți profesorii sunt pregătiți să înceapă punerea în aplicare a unor astfel de programe bazate pe tehnologie.

Despre modul în care tehnologia pătrunde în sfera educației:

Eliminarea necesității folosirii manualelor fizice, opțiunea de a urma cursuri online, fără a părăsi țara sau chiar casa, și existența bazelor de date au redus semnificativ costurile educației.

Studentii nu trebuie nici măcar să se înscrie la un program complet pentru a învăța de la cele mai bune universități din lume. De obicei pentru studenți, majoritatea revistelor academice oferă versiuni digitale complete ale cărților tipărite. De asemenea, o mulțime de materiale educaționale pot fi descărcate chiar pe telefonul, ceea ce face procesul de învățare accesibil tuturor.

Datorită tehnologiei, educația devine din ce în ce mai flexibilă și mai accesibilă. Cursurile online se bucură de o popularitate din ce în ce mai mare, motiv pentru care tot mai multe unități de învățământ completează educația tradițională cu acestea pentru a crește performanțele academice ale elevilor.

În prezent, profesorii se pot bucura de o gamă largă de instrumente și aplicații digitale care pot îmbunătăți experiența de învățare a elevilor, precum:

- Kahoot
- Quizzis
- Socrative
- Tynker...

Bibliografie:

1. <https://adfaber.org/importanta-tehnologiei-in-educatie/>
2. <https://didacto.ro/tehnologia-in-educatie-avantaje-si-dezavantaje/>

BENEFICIILE EDUCAȚIEI DIGITALE

prof. Vlaicu Octavia-Școala Gimnazială Nr.3 Lupeni, Hunedoara

Învățarea digitală înlocuiește din ce în ce mai mult metodele educaționale tradiționale. De azi este recomandat să uităm de metodele pe care le foloseam acum 10-15 ani la școală și trebuie să gândim la abordarea altor tehnici de predare și învățare, bazate pe instrumente și tehnologii digitale. Includerea învățării digitale în sălile de clasă poate varia de la utilizarea pur și simplu a tabletelor în loc de hârtie, la utilizarea unor programe și echipamente software elaborate, precum platforma educațională. Indiferent de cât de multă sau puțină tehnologie este integrată în clasă, învățarea digitală a ajuns să joace un rol crucial în educație. Cum? Prin faptul că îi face pe elevi să fie mai interesați să învețe și să-și extindă orizonturile, iar astfel să se renunțe la metodele tradiționale de educație.

Instrumentele digitale și tehnologia le dezvoltă elevilor abilități auto-didactice eficiente de învățare. Aceștia devin capabili să identifice ceea ce au nevoie pentru a învăța, găsesc și utilizează

resursele online, și aplică informațiile inclusiv la școală, la teme și proiecte. Acest lucru le sporește eficiența și productivitatea. Pe lângă implicarea mai mare a elevilor, instrumentele și tehnologia digitală dezvoltă abilități de gândire critică, care stau la baza dezvoltării raționamentului analitic. Copiii care explorează întrebări deschise folosindu-se de propria imaginație și logică, învață să ia decizii mai coerente, spre deosebire de memorarea temporară a lecțiilor din manual.

Spre exemplu, jocurile interactive și de îndemânare sunt instrumente excelente care îi învață pe copiii să se disciplineze, pentru că în astfel de jocuri e nevoie să se respecte regulile și îndrumările pentru a participa.

De ce copiii preferă să învețe prin joc? Pentru că jocul în sine le oferă satisfacții. Iar acest lucru îi ajută să-și dezvolte răbdarea, o altă abilitate și o caracteristică a inteligenței emoționale. De asemenea, copiii își dezvoltă sentimente pozitive de realizare și stăpânire de sine atunci când dobândesc noi deprinderi de a utiliza tehnologia digitală. Devin mai încrezători și dornici să exploreze și să descopere lucruri noi. Trăim vremuri incredibile, unde găsim tot ce ne dorim online, inclusiv cursuri excelente ce pot susține educația tradițională, de la ce mai buni și capabili profesori. Posibilitățile sunt infinite. Atunci de ce să nu le folosim pentru binele nostru suprem?

Elevii care folosesc tehnologia digitală pentru a învăța devin mai implicați în acest proces și sunt mai interesați să-și dezvolte baza de cunoștințe, poate fără să-și dea seama, pentru că învață într-un mod activ, angajat și implicat.

Deoarece învățarea digitală este mult mai interactivă, mai ușor de reținut și asimilat decât manualele voluminoase, putem spune cu certitudine că digitalizarea reprezintă un context mai bun, care oferă o perspectivă mai largă și activități mult mai atractive decât metodele tradiționale de învățământ.

Acest lucru îi ajută pe elevi să se conecteze mai bine cu materialele de studiu.

În plus, digitalul oferă adesea o modalitate mai interesantă și mai cuprinzătoare de informații. Fapt care se reflectă în scăderea absenteismului în școlile care folosesc deja instrumentele digitale și notele mai mari pe care le obțin elevii. Mai mult decât atât, când elevul își poate urmări propriul progres, îi sunt sporite motivația și responsabilitatea.

Instrumentele digitale de învățare implică profesorii și părinții la un nivel mai profund. Instrumentele și tehnologiile digitale educaționale, cum ar fi platformele sociale, îi ajută pe profesori să creeze și să administreze grupuri de lucru / comunicare. Astfel, câștigă foarte mult timp și reușesc să răspundă nevoilor fiecărui elev în parte, făcând educația mai productivă prin comunicare continuă și dinamică, ceea ce nu se poate realiza în totalitate folosind numai metodele tradiționale.

Pe lângă profesori, și părinții pot folosi activități interactive pentru a încuraja interesul copilului

în procesul de învățare. Aceștia pot explora, de asemenea, activități de învățare online cu copilul lor, care poate servi drept extensie a ceea ce învață în sălile de clasă.

Instrumentele și tehnologia digitală oferă bucurie copiilor, precum și numeroase beneficii în ceea ce privește dezvoltarea cognitivă a copilului. Toată lumea are de câștigat în acest proces al digitalizării procesului de învățare.

Instrumentele și tehnologia digitală sporesc rapid schimbul și asimilarea de informații. În ultimii ani, trecerea de la tipărirea pe hârtie la digital a influențat și maniera în care studiem. La fel cum se tipărea presa cu șase secole în urmă, această tranziție transformă educația formală și creșterea oportunităților de învățare.

Învățarea digitală nu numai că permite elevilor să acceseze tot mai multe informații, dar pot și să se asigure că informațiile sunt adaptate nevoilor lor specifice. Posibilitatea de a ajuta fiecare elev să învețe în cea mai eficientă manieră, este cel mai important beneficiu al învățării digitale. Instrumentele și tehnologia digitală oferă profesorilor șansa de a împărtăși rapid informații cu alți profesori, în timp real. Prin îmbrățișarea dispozitivelor digitale și a învățării conectate, sălile de clasă din întreaga lume își sporesc abilitățile de învățare, experiența educațională și comunicare.

De asemenea, se creează un mediu care le permite profesorilor să se bucure de condiții echitabile. În plus, școlile pot economisi bani, asigurând în același timp acces la materialele educaționale, așa cum fac școlile private scumpe.

Instrumentele și tehnologia digitală de învățare și predare în clasele primare, secundare și licee pregătesc elevii pentru studiile superioare și carierele pe care le vor urma, ajutându-i să dobândească abilități specifice, inclusive familiarizarea cu tehnologiile emergente și auto-motivația.

Astfel, orele de la clasă sunt mai eficiente, punându-se accent pe dezvoltarea materiei prin discuții și angajarea în activități care au la bază comunicarea și cooperarea între elevi. Ajutând copiii să gândească în afara cadrului tradițional și rigid de învățare, prin instrumente și metode digitale, le este stimulată creativitatea și le oferă sentimentul de încredere în propriile capacități.

De la impactul pe care îl are asupra mediului nevoia de a folosi mai puțină hârtie pentru manuale și cărți, până la economisirea timpului prin acces rapid la informații, învățarea digitală oferă o modalitate eficientă de reducere a costurilor, de maximizare a resurselor și de sporire a impactului asupra elevilor și profesorilor deopotrivă.

BIBLIOGRAFIE

1. Parfene, C., Metodica studierii limbii și literaturii române, Iași, Polirom, 1999.
2. Coroi, I. – Percepția calității în educație, 2017, pag. 1-9.

UTILIZAREA INSTRUMENTELOR DIGITALE ÎN PREDAREA ONLINE

prof. Ianoși Cristina Laura
prof. Surdu Adina
Școala Gimnazială Nr. 3 Lupeni

Perioada pe care o traversăm reprezintă pentru noi toți mai mult decât o provocare obișnuită, întregul nostru stil de viață este pus la îndoială pe o durată nedeterminată. Tot ceea ce înseamnă proces de predare-învățare-evaluare a redevenit în atenția noastră sub titulatura de proces educațional la distanță. Cu toții am fost nevoiți să ne mutăm activitatea în mediul on-line și am făcut cunoștință cu aplicații care facilitează învățarea la distanță.

Învățarea în mediul virtual este ca o „școală *altfel*”, o școală care se caracterizează prin diversitate și complexitate. **Resursele web** contribuie la schimbarea tipului de predare dintr-un model static într-unul dinamic, în care joculețe simple cu potrivire de cuvinte, puzzle-uri, quiz-uri și multe alte tipuri de aplicații pot susține într-un mod atractiv învățarea. În situația în care am fost nevoiți ca predarea să o facem prin intermediul mijloacelor digitale, am constatat că folosirea unor jocuri didactice interactive în cadrul orelor prin intermediul unor aplicații digitale duc la îmbunătățirea rezultatelor școlare ale elevilor. În „școala de acasă”, pentru crearea unor resurse interactive pentru elevi, am folosit următoarele **platforme și aplicații digitale**:

Platforma educațională **WordWall** este una din acele platforme care vin în ajutorul cadrului didactic pentru a face o lecție mai interactivă. Ni se propun mai multe forme de joc, chiar și realizând o activitate, elevul are opțiunea să-și schimbe aspectul jocului, condițiile rămânând aceleași; această platformă încadrează cu succes toate categoriile de vârstă, vine cu opțiuni diferite de a crea și a dezvolta creativitatea. Aplicația **Wordwall** este o aplicație utilă pentru crearea activităților, exercițiilor interactive și distractive pentru copii. Este interesantă prin faptul că elevii percep aceste exerciții ca drept jocuri, dar prin aceste jocuri le dezvoltăm competențe, le formăm aptitudini și deprinderi utile.

Aplicația **LearningApps** este o aplicație concepută pentru a sprijini procesele de predare. Este un instrument potrivit pentru a fi utilizat în cadrul lecțiilor online cât și offline și poate fi folosit la oricare

etapă a lecției. De asemenea, platforma oferă posibilitatea de a crea conturi pentru clasele de elevi, în care elevii au posibilitatea de a realiza sarcinile și rezolva exercițiile digitale propuse de către cadrul didactic. Respectiv, cadrul didactic are posibilitatea de a vizualiza corectitudinea realizării sarcinii propuse, timpul realizării sarcinii și numărul elevilor care au realizat sarcina corect.

WordArt este o aplicație care realizează ușor un „*nor de cuvinte*” – un mod de reprezentare vizuală a unui text sau a unui șir de cuvinte, în care, de obicei, semnificația unui element-cuvânt este relevată de mărimea acestuia relativă la celelalte elemente. Poate fi un instrument pentru analiză de conținut sau pentru crearea unui suport pentru prezentare de conținut, în formă grafică – statică sau interactivă. Avantajul aplicației WordArt (față de Wordle, de exemplu) este că se pot realiza mai multe forme de nori de cuvinte.

Kahoot! este o aplicație ușor de utilizat, îndrăgită de către elevi. Este accesată de către aceștia de pe dispozitivul mobil sau intrând pe site-ul kahoot.it, în acest caz putând fi folosit și calculatorul sau laptopul. Este foarte important faptul că elevii percep utilizarea acestei aplicații ca pe un joc, ei nu simt că sunt evaluați, sunt relaxați și dornici de a interacționa și mai mult cu tehnologia digitală în mediul școlar, în educație. Avantajul aplicației Kahoot! este că antrenează elevii în activități rapide de evaluare de cunoștințe: test, quiz, trivia.

LIVRESQ este un editor de resurse educaționale în format digital. Acesta facilitează **crearea de lecții interactive**, ce conțin texte, galerii de imagini, animații, audio, video, quiz-uri și alte elemente, fără a fi necesare cunoștințe de programare. Lecțiile realizate în LIVRESQ pot fi descărcate pentru a fi folosite offline sau **pot fi partajate pe internet foarte ușor prin Biblioteca LIVRESQ**, copiii putând avea acces la ele de pe orice tip de dispozitiv smart (telefon, tabletă, PC). Consider că platforma LIVRESQ este școala în care gândurile se pot proiecta pe ecrane, cromatic și imagistic și în care cadrul didactic este regizorul care jonglează cu creație, artă, inventivitate și comunicare prin idei, viziuni. Cu ajutorul editorului livresq am realizat lecții interactive interesante, îndrăgite și apreciate de copii, în care învățarea devine mult mai ușoară și mai plăcută, accentul în demersul didactic punându-se pe elev.

În concluzie, învățarea trebuie să continue dincolo de școală cu aceste **instrumente online** accesibile tuturor. Cu multă determinare, putem face progrese împreună și, mai mult decât oricând, putem încuraja elevii să învețe și să lucreze independent. 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. Produsele elevilor sunt cea mai bună

dovadă 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:

1. <https://edict.ro/instrumente-online-pentru-evaluarea-elevilor/>
2. <https://profs.info.uaic.ro/~mihaela/teach/courses/iac/curs03iac.pdf>
3. <https://www.educatieprivata.ro/strategii-de-predare-online/>

ROLUL COMPETENȚELOR DIGITALE ÎN PROCESUL INSTRUCTIV-EDUCATIV

Profesor Barbu Mariana Liceul Teoretic “Henri Coandă” Craiova

Profesor Brumar Mihaela Liceul Teoretic “Henri Coandă” Craiova

Schimbările pe care le-a cunoscut școala în perioada pandemiei sunt evidente, din toate punctele de vedere. A trebuit să ne raportăm la altă paradigmă, să restructurăm totul într-un interval foarte scurt. După doi ani de școală online, nu putem trage cortina și să ne întoarcem la ceea ce a însemnat școala anterior. Este de înțeles și frustrarea cadrelor didactice care au fost nevoite ca rapid, peste noapte aproape, să aplice competențele digitale asimilate până atunci, să învețe din mers să folosească tehnologia.

Acestea au devenit abilități de bază în toate domeniile, nu doar în învățământ, sunt esențiale pentru viața profesională, educație, participare activă în societate. Este una din cele opt competențe-cheie, presupune utilizarea întregii game de tehnologii a informației și comunicațiilor. Contribuie și la dobândirea altor competențe cheie: comunicare, competențe lingvistice sau cele de bază în matematică și științe.

Competențele digitale vizează o arie foarte largă de utilizare, de la o simplă căutare pe internet, salvarea unei informații sau evaluarea corectitudinii credibilității alteia, la organizarea unui eveniment online legat de o activitate extrascolară, derularea unui proiect, realizarea și editarea unui conținut digital, crearea de mijloace de evaluare.

Pe de altă parte, este importantă recunoașterea lacunelor de competențe digitale și identificarea oportunităților de îmbunătățire a acestora.

Cea mai mare rețea de profesori din Europa eTwinning, oferă cadrelor didactice un mediu ideal pentru a colabora cu colegii și a descoperi modalități noi de utilizare a TIC în predare.

Încă din anul 2015, un studiu eTwinning arată că 37% dintre profesori au declarat că impactul eTwinning a fost cel puțin mediu. De asemenea, platforma European Schoolnet Academy oferă o multitudine de materiale interesante pentru procesul de învățare atractiv și prin gradul ridicat de accesibilitate.

Astfel, li se dă elevilor ocazia să descopere, să studieze, să creeze folosind tehnologia. Întrebările care devin legitime acum sunt:

Stiu elevii să comunice?

Reușesc elevii să colaboreze?

Au învățat elevii să fie creativi?

O aplicație care poate fi utilă în cadrul orelor de limbă și literatură română este Canva. Cu o simplă adeverință de la școală, încărcând-o pe platforma, putem avea acces facil la diverse materiale. Aplicația este foarte utilă pentru crearea de filmulețe. De asemenea, Miro este o aplicație de colaborare ce permite comunicarea, în timp real, pe un tablou virtual. Poate fi folosită pentru consolidarea noțiunilor de gramatică, dar și pentru analiza unor texte literare.

Wordmint este o platformă online gratuită prin care se pot crea jocuri de completare, de a ghici termeni din definiții. Este utilă pentru dezvoltarea vocabularului, activități de dictare sau de înțelegere a textelor literare/nonliterare.

LearningApps este o altă platforma gratuită prin care se pot realiza activități de lectură : citire, răspunsuri la întrebări , identificarea cuvintelor cheie, asocierea imaginilor cu textul.

Modalitatea principală de organizare , proiectare a învățării, ar trebui să aibă în vedere, între altele, și accesibilitatea. Resursele de învățare ar trebui distribuite sub diferite forme, astfel încât să devină accesibile tuturor elevilor. Este evident că, pentru încurajarea participării active a elevilor la procesul educational, este important să îi determinăm a folosi o gama largă de mijloace, forme de comunicare pentru a- și transmite opiniile, gândurile .

Este clar că a adopta un singur tip de demers educațional nu ar avea sorți de izbândă, nu ar trebui să privim educația unilateral, doar cu prezența fizică sau la distanță , ci se impune a găsi posibilități de a

îmbină eficient cele două extreme. Competențele digitale pot crea posibilitatea folosirii unor instrumente facile și atractive în desfășurarea procesului instructiv-educativ .

Bibliografie: Ilie, Marian D “Formarea profesorilor pentru educația din zilele noastre. Repere pentru programe eficiente , în Educația digitală ”, coord. C.Cobanu, C. Cucuș , O.Istrate, I.O.Panisoara, Ed. Polirom, București 2020.

Niculescu, R.M. “Drama și metafora în educație”, Brasov, 2006.

THE USE OF GOOGLE CLASSROOM WHEN TEACHING FOREIGN LANGUAGES

Prof. Maier Anca Elena, Prof. Mihoc Luminița, C.N. „Mihai Eminescu” Petrosani

First of all, **Google Classroom** is a learning management system (LMS) that aims to simplify creating, distributing, and grading assignments and engaging students in learning online or remotely. Google Classroom is a free application designed to help students and teachers communicate, collaborate, organize and manage assignments, go paperless, and much more! It was introduced as a feature of Google Apps for Education following its public release on August 12, 2014.

This is the only application that Google has developed specifically for students and teachers, and they want it to be your go-to assignment manager for Google Drive and beyond. Assignment creation and distribution is accomplished through Google Drive while Gmail is used to provide classroom communication. Students can be invited to classrooms through the institution’s database, through a private code that can then be added in the student interface or automatically imported from a School Information Management System. Ours is CNME-petrosani@gmail.ro.

Here are some examples of how using multiple Google Apps .

Substitution:

Use Google Docs to write a report (instead of writing with pencil and paper).

Use Google Calendar for due dates, events outside the classroom, and other important “chronological data.”

Track when students turn-in work.

Highlight student exemplars: An announcement in Google Classroom can attach student exemplars from the assignment folder in Google Drive.

Create classroom groups based on readiness, interest, reading level, or other factors for teaching and learning.

Learning Activities

For Students learning English:

Reading- Weekly reading record: The students in the school usually have a reading diary that they use to record information about times that they read during the week. They take it home as well as using it at school. A form can be created (See example: Google Form) by the children as a place to enter data about their reading.

Writing: Student collaboration on writing projects: Google Classroom doesn't only support using e-portfolios, but with the power of Google Docs, the students can also work together in new ways on Google Docs.

Spelling Tests: For your weekly spelling test use simple 1-10 or 1-20 numbered Google Form (See example: numbered form) with a name question and ask the children to type in their answers as you read out the list of words. Once these are submitted apply formula to judge if they are correct or not and it becomes self marking.

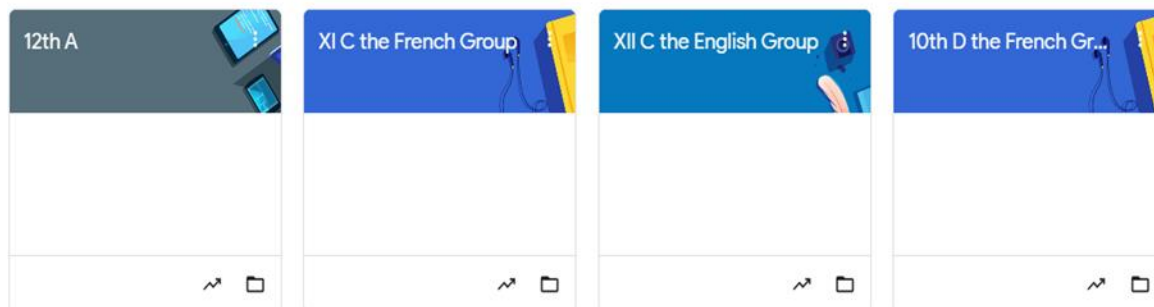
E-Portfolios: As the platform is based on Google Drive for uploading documents and assignments, it can also serve as a digital portfolio for students. Both teachers and students can create folders and documents that can be shared between each other. If the students work in groups, they can create their own shared folder. This way the group's work will be available to all the members of the group, even if one or more are absent. As everything happens in the cloud, everything can be done asynchronous.

Response to Intervention: Different Google Classrooms can be created for students to join based on student needs. Students needing additional support or students needing additional challenges can join a Google Classroom class around intervention of a particular topic.

How to Create a Class With Google Classroom : Creating classes is the first step for teachers who want to set up an online space with Google

Navigate to <https://classroom.google.com> /Choose the "I am a Teacher" option/ Click the "+" sign in the top right-hand corner next to your Google account / Select "Create Class", then give it a name and a section, and click "Create".

Customize the appearance of your class:



Resources

The Classroom of the Future <https://medium.com/thoughtmatter/what-is-the-classroom-of-the-future-229e559b50dd#:~>

Startup_guide_for_google_classrooms_for_students.pdf

Awesome-apps-that-integrate-with google classroom/

125+ Google Classroom Tips and Resources (Pinterest)zenstark, A., & Leahy, K. L. (2015). Google classroom for librarians: features and opportunities. Library Hi Tech News, 32(9), 1-3.

Adjunct, Brown, M.E., Hocutt, D.L., & Manager, W.. (2015). Learning to Use, Useful for Learning: A Usability Study of Google Apps for Education.

INFLUENȚA TEHNOLOGIEI ASUPRA METODELOR DE PREDARE-ÎNVĂȚARE

Prof. Ivan Eugenia, Liceul Tehnologic "Mihai Viteazu" Vulcan
Prof. Soceanu Cristina, Liceul Tehnologic "Mihai Viteazu" Vulcan

„Tehnologia nu poate înlocui un profesor, dar tehnologia în mâna unui bun profesor poate produce o mare transformare.”

Dezvoltarea cunoscută de tehnologia informației și comunicațiilor a condus la înregistrarea unei adevărate revoluții în domeniul instruirii asistate de calculator. Pe fondul schimbărilor rapide și al progresului tehnologic înregistrat, dar și pe fondul tendinței de globalizare a educației și eliminare a granițelor dintre

elevi/studenți, practica educațională a fost completată cu metode moderne de predare-învățare-evaluare, metode specifice societății informaționale.

Adevărata importanță a tipului de predare-învățare-evaluare care combină metodele pedagogice tradiționale cu TIC ține de potențial. Acest tip de învățare este o oportunitate în a crea experiențe care pot furniza tipul de predare-învățare potrivit într-un anumit moment, într-un anumit loc și pentru un anumit elev nu numai la școală, ci și acasă. Acest tip de învățare ar putea deveni global, ar putea transcede granițele formale ale țărilor și ar putea aduce împreună grupuri de elevi din culturi și meridiane diferite. În acest context, generalizarea folosirii TIC în școală ar putea deveni una dintre realizările importante ale secolului nostru. Interactivitatea educației este, în multe cazuri, asigurată și de folosirea instrumentelor IT (tehnologia informației).

Încă din 1981, au fost realizate primele aplicații de instruire și exersare (*drill and practice*). Începând din 1984, producătorii de aplicații comerciale au dezvoltat programe de mediere a învățării (*tutorials*) și programe-jocuri destinate învățării (*learning games*). Acestea au cunoscut o răspândire foarte largă prin formele de promovare: *demo*, *shareware*, *freeware*. După 1990, s-au dezvoltat sistemele multimedia și instrumentele *software* de proiectare pedagogică. Aplicațiile au fost realizate pe compact-discuri (CD-ROM). Sistemele *Learningware* și *Authorware* au marcat principalele direcții ale mediului educațional asistat de calculator.

Evoluția învățământului înregistrează o traiectorie ascendentă de la metodele expositive (tradiționale) la cele dialogate și interactive (moderne). Activitățile la clasă se desfășoară, tot mai des, cu ajutorul calculatorului. Se face trecerea către învățământul deschis, la distanță, către o pedagogie WEB și un învățământ structurat, diseminat oriunde și oricând. Instruirea online presupune mai întâi investiții în infrastructura informatică, apoi alfabetizarea în domeniul informaticii, urmată de utilizarea concretă a calculatorului. La baza desing-ului instruirii online stă constructivismul învățării, într-o formă moderată, care acceptă posibilitatea și necesitatea sprijinului și a predării sistematice. Învățarea într-un mediu virtual se bazează pe teoriile învățării autodirijate și cooperative.

E-learning-ul implică modificări organizaționale ale procesului de învățământ, reconsiderări metodologice în predare-învățare și evaluare, specializări ale cadrelor didactice. Cerințele sunt tot mai acute cu cât cresc cerințele de pregătire din partea utilizatorilor și necesitățile de a sporire a vitezei schimburilor informaționale.

Competențele e-profesorului se diversifică, ele fiind de ordin tehnic sau mediatic, competențe didactice, metodice și specifice domeniului de învățământ predat. Introducerea calculatorului în procesul instructiv-educativ, crește calitatea învățării și permite includerea noțiunilor într-un set coerent de informații. Algoritmizarea, modelarea, simularea sunt metode de învățare programată ce permit realizarea lecțiilor asistate de calculator. De asemenea calculatorul este extrem de util deoarece simulează procese și fenomene

complexe pe care niciun alt mijloc didactic nu le poate pune atât de bine în evidență.

Astfel, prin intermediul lui, se oferă elevilor modelări, justificări și ilustrări ale conceptelor abstracte, ilustrări ale proceselor și fenomenelor neobservabile sau greu observabile din diferite motive. Permite realizarea unor experimente imposibil de realizat practic datorită lipsei materialului didactic, a dotării necorespunzătoare a laboratoarelor școlare sau a pericolului la care sunt expuși elevii și profesorul. Elevii au posibilitatea să modifice foarte ușor condițiile în care se desfășoară experimentul virtual, îl pot repeta de un număr suficient de ori astfel încât să poată urmări modul în care se desfășoară fenomenele studiate, pot extrage singuri concluziile, pot enunța reguli, definiții.

Tehnologia informației poate fi folosită în procesul de predare integral sau în anumite secvențe ale lecției. Modernizarea procesului educațional în contextul unei societăți informaționale este imposibilă fără utilizarea instrumentelor digitale moderne. Mediul virtual de învățare (*Virtual Learning Environment – VLE*) reprezintă un set de instrumente de predare și învățare concepute pentru a extinde experiența de învățare prin utilizarea instrumentelor TIC. În prezent avem la dispoziție următoarele categorii de instrumente digitale:

1. Instrumente hardware – echipamentele digitale universale sau specializate, utilizate pentru asigurarea procesului de instruire. Dacă la început era doar calculatorul, acum instrumentele hardware au evoluat până la dispozitive integrate care asigură posibilități de comunicare, percepere a resurselor educaționale multimedia, creare a resurselor educaționale de autor. Acestea pot fi clasificate în:

a) *Echipamente de prezentare*: monitoare video, proiectoare multimedia, table interactive. Acestea asigură perceperea vizuală și sonoră pasivă sau interactivă a datelor în format digital pentru auditoriul individual sau de grup.

b) *Echipamente de stocare*: diverse medii de stocare a datelor (magnetice, optice, mixte). Creșterea capacităților de stocare este însoțită de compactarea dimensiunilor, creșterea portabilității și a siguranței datelor.

c) *Echipamente specializate*: de preluare a imaginilor, secvențelor video și sonore. Utilizarea lor a permis extinderea exponențială a cantității de informație digitală și a servit drept imbold pentru dezvoltarea formatelor multimedia.

2. Instrumente software – sunt resurse digitale care pot fi grupate astfel:

a) *Resurse pasive* – documente text, imagini, secvențe sonore sau video, dicționare digitale.

b) *Obiecte de învățare standardizate* – obiecte interactive, exerciții sau teste, realizate în conformitate cu standardele internaționale din domeniu. Acestea permit intervenția elevului/studentului pentru realizarea unor activități practice.

c) *Aplicații de simulare* – aplicații care ajută utilizatorul să observe sau să modeleze un fenomen sau acțiune fără o implicare reală. Din această categorie fac parte și jocurile educaționale.

d) *Aplicații pentru evaluare* – produse software instalate local sau online, care permit crearea testelor pentru evaluări curente, intermediare sau finale, precum și analiza, stocarea și transmiterea rezultatelor către evaluator sau sistemul de management al învățării.

e) *Sisteme de management al învățării (Learning management system - LMS)* – aplicații software care conțin date privind progresul, eficiența învățării, conținuturi instructive și date privind utilizarea lor de către cei instruiți în format digital și care au ca scop îmbogățirea cunoștințelor și dezvoltarea unor noi deprinderi și abilități.

f) *Sisteme de management al conținutului (Learning content management system - LCMS)* – aplicații software pentru dezvoltarea, managementul și publicarea ulterioară a resurselor educaționale (conținuturilor) prin intermediul LMS. În acest mediu creatorii de conținuturi pot elabora, stoca, reutiliza, gestiona și livra conținuturi de învățare.

3. Instrumente de comunicare – instrumentele software și hardware folosite pentru organizarea procesului de comunicare, atât sincron (Skype, Messenger, WhatsApp, Zoom, Google Meet), cât și asincron (email, forumuri, bloguri, grupuri de discuții, Slideshare, Google albums, YouTube etc). Specificul instrumentelor comunicaționale software constă în posibilitatea de a transmite informația în timp real și a o stoca fără restricții de volum.

BIBLIOGRAFIE

1. <http://education.stateuniversity.com/pages/2099/Instructional-Strategies.html>
2. Roșca, I.G., Apostol, C., Zamfir, G., *E-learning – paradigma a instruirii asistate*, Revista Informatica Economica, nr. 2 (22)/2002
3. <https://sites.google.com/site/scportofolio/ghid-moodle>

COMPETENȚE DIGITALE

Profesor învățământ primar Nan Melania
Școala Gimnazială Nr.3 Lupeni, Hunedoara

Competențele sunt o combinație dinamică, complexă de cunoștințe, înțelegeri, abilități, deprinderi, atitudini și valori, formate și dezvoltate prin învățare, care conduc la realizarea unor sarcini într-un anumit domeniu.

Competențele cheie reprezintă un pachet multifuncțional, transferabil de cunoștințe, abilități și atitudini de care au nevoie toți indivizii pentru împlinirea și dezvoltarea personală, incluziunea socială și găsirea unui loc de muncă. Acestea trebuie să se fi dezvoltat la sfârșitul educației obligatorii și trebuie să acționeze ca fundament pentru învățare ca parte a educației pe tot parcursul vieții.

Cele opt domenii ale competențelor cheie sunt:

- Comunicare în limba maternă;
- Comunicare în limbi străine;
- Competențe matematice;
- Competențe de bază în științe și tehnologie;
- Competențe digitale;
- „A învăța să înveți”
- Competențe sociale și civice;
- Spirit de inițiativă și antreprenoriat;
- Sensibilitate culturală și exprimare artistică.

Raportul Comisiei Europene definește competențele TIC drept un set de concepte transversale care pot fi predate ca discipline de sine stătătoare, ca parte a unui curriculum larg, dar pot fi și livrate în cadrul întregului curriculum unde cadrele didactice au rolul de predare.

Domeniile de competență au fost determinate în conformitate cu un șir de documente naționale și internaționale [...], aparținând domeniului competenței-cheie digitale transversale din documentul cadru al Parlamentului European și al Consiliului European din 18 decembrie 2006 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții []. Din spectrul larg de competențe digitale au fost selectate și incluse în acest document cele strict necesare unui cadru didactic pentru a realiza activitățile profesionale:

- acces la cele mai bune resurse și conținuturi educaționale;
- comunicare cu colegii, părinții și în cadrul rețelelor profesionale;
- efectuarea managementului activităților didactice prin instrumente digitale.

Competențele digitale au fost clasificate pe trei nivele – de bază, intermediar, avansat

Domeniile de competență digitală:

1. Comunicarea digitală
2. Gestionarea informației
3. Crearea de conținuturi digitale educaționale
4. Implementarea aplicațiilor de management școlar

5. Sisteme de gestionare a conținuturilor educaționale (SGCE)
6. Utilizarea echipamentelor digitale în educație
7. Respectarea normelor etice și legale în spațiul digital

Aceste competențe sprijină în măsuri diferite la dezvoltarea unor abilități și cunoștințe ce țin de utilizarea TIC în educație și se completează reciproc.

Ministerul Educației urmărește, prin programele sale, folosirea la scară largă a tehnologiei informației în procesul de educație, derulând mereu programe de dotare cu tehnică de calcul a unităților de învățământ și urmărește introducerea instruirii asistate de computer.

Raportul Comisiei Europene definește competențele TIC drept un set de concepte transversale care pot fi predate ca discipline de sine stătătoare, ca parte a unui curriculum larg, dar pot fi și livrate în cadrul întregului curriculum unde cadrele didactice au rolul de predare.

Componentele competențelor digitale:

- Gândire critică și evaluare;
- Colaborare;
- Comunicare eficientă;
- Abilități de a găsi și selecta informația;
- Siguranță online;
- Abilități funcționale;
- Înțelegere socio-culturală;
- Creativitate.

Competențele digitale implică utilizarea critică și cu încredere a mijloacelor media electronice la muncă, în timpul liber și pentru comunicare. Aceste competențe se referă la gândirea logică și critică, la abilitățile de management a informației la standarde înalte și la abilități de comunicare dezvoltate. La nivel de bază, abilitățile TIC cuprind utilizarea tehnologiei multimedia pentru a primi, evalua, stoca, produce, prezenta și schimba informații precum și pentru a comunica și a participa în rețele prin intermediul Internetului.

Profesorul secolului XXI încetează a mai fi un simplu deținător de informație pe care o împărtășește clasei de elevi, ci se transformă într-un mediu interactiv supus constantelor schimbări, abordări și solicitări de informații. Așadar, este necesar ca el să aibă cunoștințe bune în ceea ce privește resursele educaționale digitale și modul în care acestea pot fi aduse în fața elevului, profesorul devine o interfață care permite accesarea de informații.

Este important să cunoaștem ce anume prezentăm, cum de ce prezentăm și modul în care prezentăm. Aducem informația în fața elevului, dar mai întâi o filtrăm prin prisma propriilor criterii de relevanță și necesitate, iar asta se face prin crearea propriilor documente, deci propriile fișiere audio, imagini digitale, conținut video sau grafică digitală. Abilitatea de a ști cum să utilizăm programele destinate acestor tip de activități nu doar că ne ușurează munca la catedră, dar conferă și o mai mare credibilitate în fața elevilor prin puterea exemplului. Contează nu doar să prezentăm, ci să știm și cum s-a realizat materialul în vederea unei teme viitoare. Iar folosirea de marcaje sociale devine folositoare atunci când dorim să împărtășim cu elevii sau colegii informații punctuale.

În concluzie, profesorul trebuie să aibă cunoștințe solide și competențe adecvate pentru a putea susține un act didactic de calitate. În egală măsură este necesară și abilitatea necesară de a selecta resursele educaționale cele mai potrivite pentru a facilita un proces de învățare de calitate.

BIBLIOGRAFIE:

<https://iteach.ro/pg/blog/elisabeta.orza/read/30311/rolul-tic-in-dezvoltarea-competentelor-de-lectura-ale-elevilor>

<http://www.tvet.ro/index.php/educatie-si-formare-profesionala-in-europa/instrumente-europene-pentru-invatarea-pe-tot-parcursul-vietii/cadrul-european-de-referinta-al-competenelor-cheie-pentru-invatarea-pe-tot-parcursul-vietii.html#4>

<https://www.slideshare.net/Bclari25/educational-technology-ppt>http://www.ecdl.ro/articol/competente-digitale_90.html

PROVOCĂRILE FOLOSIRII TEHNOLOGIEI ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL

Profesor Lunel Cristian, Colegiul Economic „Hermes” Petroșani

Tehnologia a devenit o parte integrantă a vieții noastre, iar impactul ei asupra educației este incontestabil. Utilizarea tehnologiei în procesul educațional a revoluționat modul în care predăm și învățăm. Cu toate acestea, odată cu beneficiile vin și provocările, iar utilizarea tehnologiei în educație nu este o excepție. Acest eseu va explora unele dintre provocările utilizării tehnologiei în procesul educațional și modul în care acestea pot fi depășite.

Una dintre cele mai semnificative provocări ale utilizării tehnologiei în educație este costul achiziționării și întreținerii echipamentului și infrastructurii necesare. Este nevoie de o investiție considerabilă în hardware, software și infrastructură de rețea pentru a crea un mediu de învățare robust, bazat pe tehnologie. Costul achiziționării și întreținerii computerelor, tabletelor, proiectoarelor, conexiunilor la internet și a altor echipamente conexe poate fi prohibitiv pentru unele instituții, în special în țările în curs de dezvoltare. În consecință, este posibil ca unele școli și universități să nu poată oferi studenților lor instrumentele tehnologice necesare, ceea ce duce la un decalaj digital între școlile care pot susține financiar aceste resurse și cele care nu pot. Această provocare poate fi depășită prin explorarea unor soluții alternative și rentabile, cum ar fi software-ul open-source și serviciile bazate pe cloud, care necesită investiții minime în hardware și software.

O altă provocare a utilizării tehnologiei în educație este decalajul de competențe digitale dintre profesori și studenți. Nu toți profesorii și studenții au competențele tehnologice necesare și unii pot considera că este dificil să se adapteze la noua tehnologie. Această lipsă de abilități digitale poate împiedica eficacitatea învățării bazate pe tehnologie, deoarece poate duce la frustrare, confuzie și, în cele din urmă, la dezactivare. Profesorii trebuie să urmeze în mod regulat programe de formare și dezvoltare profesională pentru a dobândi abilitățile digitale necesare și a ține pasul cu ultimele tendințe tehnologice. Elevilor, pe de altă parte, trebuie să li se predea cunoștințele și aptitudinile digitale de la o vârstă fragedă pentru a putea să utilizeze eficient tehnologia pentru învățare și alte scopuri.

Utilizarea tehnologiei în educație poate duce, de asemenea, la lipsa interacțiunii sociale și a conexiunii umane între elevi. Învățarea bazată pe tehnologie este adesea solitară, iar studenții pot pierde ocazia de a interacționa fizic cu colegii și profesorii. Această lipsă de interacțiune socială poate duce la un sentiment de izolare, singurătate și dezactivare de la învățare. Pentru a depăși această provocare, educatorii trebuie să creeze oportunități de interacțiune socială și colaborare între studenți, atât online, cât și offline. Acest lucru se poate realiza prin încorporarea muncii de grup, discuții online și întâlniri virtuale în procesul de învățare.

O altă provocare a utilizării tehnologiei în educație este riscul de distragere a atenției și pierderea concentrării. Având în vedere abundența de dispozitive digitale și platforme online, studenților le poate fi o provocare să rămână concentrați pe sarcinile lor de învățare. Rețelele sociale, jocurile online și alte distrageri pot consuma o cantitate semnificativă din timpul și atenția lor, ceea ce duce la o scădere a performanței academice. Pentru a depăși această provocare, educatorii trebuie să creeze un mediu de învățare structurat care să minimizeze distragerile și să încurajeze elevii să rămână concentrați. Acest

lucru se poate realiza prin stabilirea de așteptări clare, oferirea de îndrumare și sprijin și prin utilizarea instrumentelor digitale care promovează învățarea și reduc la minimum distragerile.

Utilizarea tehnologiei în educație ridică, de asemenea, preocupări cu privire la confidențialitate și securitate. Elevii și profesorii partajează online informații și date sensibile și există riscul ca aceste informații să fie compromise sau utilizate abuziv. Amenințările la adresa securității cibernetice, cum ar fi hacking-ul, phishingul și atacurile malware pot reprezenta un risc semnificativ pentru siguranța și confidențialitatea utilizatorilor. Pentru a depăși această provocare, instituțiile de învățământ trebuie să ia măsuri adecvate pentru a-și securiza rețelele și dispozitivele, inclusiv utilizarea parolelor puternice, instalarea de software antivirus și implementarea protocoalelor de criptare a datelor. Elevii și profesorii trebuie, de asemenea, să fie educați cu privire la riscurile și cele mai bune practici pentru siguranța și securitatea online.

În cele din urmă, utilizarea tehnologiei în educație ridică îngrijorări cu privire la calitatea educației și rolul tehnologiei în procesul de învățare. Unii critici susțin că învățarea bazată pe tehnologie este impersonală și nu are profunzimea și nuanța metodelor tradiționale de învățare. De asemenea, ei pun la îndoială eficiența tehnologiei în dezvoltarea abilităților de gândire critică, creativitate și abilități de rezolvare a problemelor.

În concluzie, tehnologia poate constitui un avantaj major în procesul educațional, însă acest avantaj trebuie să fie fructificat ținând cont și de ceilalți factori implicați în proces. Nu trebuie neglijate nici riscurile legate de utilizarea tehnologiei, însă depășind aceste bariere, tehnologia poate constitui un avantaj de care trebuie să profite atât elevii, cât și dascălii.

BIBLIOGRAFIE

Istrate, E., Jinga, I. (2006): *Manual de pedagogie*, București, Editura All,

Hattie, J. (2014): *Visible learning for Teachers*. Maximizing impact on learning. București, Editura Trei,

ROLUL PARTENERIATULUI ȘCOALĂ- FAMILIE- SOCIETATE ÎN CONSILIEREA ȘI ORIENTAREA ELEVILOR

Profesor învățământ primar, David Mariana-Rodica
Colegiul Național „Mihai Eminescu”, Petroșani

Dacă învățământul tradițional era unul preponderent expositiv, cel modern promovează studiul activ, învățarea bazată pe investigația directă a realității și elaborarea cunoștințelor prin efort propriu. Învățământul modern trebuie să pregătească tinerele generații, pentru o societate în continuă schimbare, cu metode și mijloace moderne.

Consilierea și orientarea elevilor reprezintă un proces complex de pregătire și îndrumare a acestora prin diferite forme de activitate școlară, studii care să le permită apoi alegerea unor domenii profesionale și ocupații distincte care să concorde cu aptitudinile și interesele lor. Pentru ca acest tip de consiliere și orientare să fie eficace, el trebuie să includă o gamă largă de activități, care pornesc de la abordarea problemelor specifice individului și continuă cu problemele conexe școlii, familiei și comunității sociale respective.

Consilierea școlară se axează pe unitatea triadică familie-copil-școală, ea fiind preocupată de realizarea unei armonii între cei trei termeni ai relației, în vederea desfășurării unei educații eficiente și a dezvoltării optime a personalității copilului.

Viața de cadru didactic european înseamnă în primul rând să înveți și să-ți dezvolți permanent cunoștințele teoretice și practice în domeniul educației, să ai acces la informații cât mai interesante și cât mai variate, participarea la conferințe și dezbateri, naționale și internaționale, pe diverse teme și contribuție la promovarea strategiilor moderne la predarea activă și la dezvoltarea interesului elevilor pentru cunoașterea și înțelegerea valorilor europene

A instrui nu mai înseamnă acum a-l determina pe elev să-și înmagazineze în minte un anumit volum de cunoștințe, dintre care multe nici nu sunt înțelese, ci a-l învăța să ia parte activ la procesul de producere a noilor cunoștințe. Parteneriatul cu familia înseamnă și o reconsiderare a atitudinii învățătorului față de aceasta. Îndatoririle învățătorului față de familie sunt: mai multă transparență, acceptarea observațiilor pertinente și promovarea sugestiilor privind obiectivele și prioritățile educaționale, informarea corectă și operativă. Familia are cea mai mare influență asupra copilului, iar trăirile afective reprezintă suportul absolut necesar susținerii efortului de învățare. Rolul părinților față de copilul devenit elev se schimbă. Părinții au nevoie de instruire în ceea ce privește modul de urmărire al îndeplinirii sarcinilor școlare și controlul conduitei copilului. Sunt părinți care intervin în activitatea de învățare a copilului în mod necorespunzător, fie având tendința de a se substitui copilului în efectuarea

unor teme, prin alte metode decât cele indicate, fie manifestând exigențe nerealiste față de acesta. Activitatea de îndrumare a părinților de către învățător este evident necesară.

În primii ani de școală, noi contribuim hotărâtor la luarea startului în viața socială. Pentru aceasta trebuie să ne cunoaștem cât mai bine elevii, colectivul, să le urmărim evoluția, reflectând asupra viitorului lor, apelând în permanență la sprijinul familiei. Numai așa vom reuși să asigurăm condiții pentru un start bun în viața școlară

Colaborarea școlii cu familia trebuie să asigure unitatea influențelor educative asupra elevilor, precum și o continuitate, în ceea ce privește evoluția de la o etapă la alta, a clasei și a fiecărui elev în parte. Temele abordate au vizat:

- Dezvoltarea la copii a interesului pentru învățatură;
- Respectarea regimului zilnic de activitate și odihnă a elevilor;
- Cunoașterea anturajului copiilor;
- Îndrumarea și verificarea lecturii elevilor de către părinți, alegerea programelor TV;
- Pregătirea psihologică a copiilor în vederea integrării lor în ciclul gimnazial. Întâlnirile cu părinții elevilor au avut de obicei un caracter concret și eficient asupra activității reciproce. În primii ani de școală, noi contribuim hotărâtor la luarea startului în viața socială.

Colaborarea dintre școală și familie presupune nu numai o informare reciprocă cu privire la tot ceea ce ține de orientarea copilului ci și pregătirea părinților pentru toate problemele ce le comportă această acțiune. În ceea ce privește relația școală-familie se impun deschideri oferite părinților privind aspectele școlare, psihopedagogice, pe lângă aspectele medicale, juridice etc. O bună colaborare între familie și școală se poate realiza prin parteneriate. Motivul principal pentru crearea unor astfel de parteneriate este dorința de a ajuta elevii să aibă succes la școală și, mai târziu, în viață. Atunci când părinții, elevii și ceilalți membri ai comunității se consideră unii pe alții parteneri în educație, se creează în jurul elevilor o comunitate de suport care începe să funcționeze. Parteneriatele trebuie văzute ca o componentă esențială în organizarea școlii și a clasei de elevi. Ele nu mai sunt de mult considerate doar o simplă activitate cu caracter opțional sau o problemă de natura relațiilor publice

Parteneriatele dintre școli, familii și comunitate pot ajuta profesorii în munca lor; perfecționa abilitățile școlare ale elevilor; îmbunătăți programele de studiu și climatul școlar; îmbunătăți abilitățile educaționale ale părinților; dezvoltă abilitățile de lideri ale părinților; conecta familiile cu membrii școlii și ai comunității; stimula serviciul comunității în folosul școlilor; oferi servicii și suport familiilor și crea un mediu mai sigur în școli.

Când școlile și familiile lucrează împreună ca parteneri, beneficiari sunt elevii. Colaborarea dintre școală și familie presupune nu numai o informare reciprocă cu privire la tot ceea ce ține de orientarea copilului ci și înarmarea părinților cu toate problemele pe care le comportă această acțiune. În ceea ce privește relația școală-familie se impun deschideri oferite părinților privind aspectele școlare, psihopedagogice, pe lângă aspectele medicale, juridice etc. O bună colaborare între familie și școală se poate realiza prin parteneriate. Motivul principal pentru crearea unor astfel de parteneriate este dorința de a ajuta elevii să aibă succes la școală și, mai târziu, în viață. Parteneriatele trebuie văzute ca o componentă esențială în organizarea școlii și a clasei de elevi. Ele nu mai sunt de mult considerate doar o simplă activitate cu caracter opțional sau o problemă de natura relațiilor publice. Parteneriatele dintre școli și familii pot ajuta profesorii în munca lor; perfecționa abilitățile școlare ale elevilor; îmbunătăți programele de studiu și climatul școlar; îmbunătăți abilitățile educaționale ale părinților; dezvoltă abilitățile de lideri ale părinților; conecta familiile cu membrii școlii și ai comunității și pot crea un mediu mai sigur în școli.

Parteneriatul școală – comunitate locală se desfășoară mai ales pe acele componente care vizează copiii: educație, sănătate, siguranță, instruire, petrecere a timpului liber, administrarea spațiului școlar. Însă, parteneriatul școală-familie este cel mai important deoarece părinții sunt primii educatori (familia fiind prima școală a copiilor) și parteneri ai școlii. Aceasta înseamnă că rolul părinților este acela de a împărți acest rol cu învățătorul, iar mai târziu cu profesorii, apare nevoia de colaborare cu școala, chiar de implicare activă în cadrul ei. Atunci când cele două medii educaționale (școala și familia) se completează și se susțin, ele pot asigura într-o mare măsură o bună integrare a copilului în activitatea școlară, dar și în viața socială.

Cercetările realizate arată că, indiferent de mediul economic sau cultural al familiei, când părinții sunt parteneri cu școala în educația copiilor lor, se observă o îmbunătățire a performanțelor elevilor. Implicarea părinților în educația școlară a copiilor este un element cheie în educația propriilor copii. Ei își doresc tot ce e mai bun pentru copiii lor.

În urma studiului efectuat se poate observa că:

- Elementul principal este copilul și realizările sale.
- Școala nu este singura responsabilă pentru rezultatele școlare ale copilului.
- Învățătorul trebuie să fie sensibil la nevoile, interesele copiilor și să manifeste entuziasm în educarea copiilor.
- Învățătorul trebuie să-i ajute pe copii să-și sporească stima de sine.
- Învățătorul trebuie să comunice des și deschis cu părinții.

➤ Învățătorul trebuie să ofere recomandări privitoare la modul în care părinții îi pot ajuta pe copii să învețe.

Ca parteneri într-o relație, este normal ca părțile implicate să aibă anumite așteptări una față de cealaltă. De asemenea, cadrele didactice au anumite așteptări din partea părinților:

- să creeze copiilor oportunități de învățare (un mediu sigur de dezvoltare fizică și psihică);
- să susțină scopurile, regulile și politica școlii;
- să sublinieze în discuțiile cu copiii, importanța educației pentru viață;
- să-și accepte responsabilitatea de părinte, fiind un bun exemplu;
- să-i ajute pe copii să realizeze un echilibru între activitățile școlare și cele extrașcolare;
- să-i învețe pe copii autodisciplina și respectul pentru cei din jur; realizarea unui parteneriat reușit între școală și familie.

Pentru a nu se ajunge la asemenea dificultăți este de preferat ca părinții să ia legătura cu școala nu doar atunci când sunt chemați la ședințele cu părinții sau atunci când copiii se confruntă cu anumite dificultăți. Ei trebuie să participe la toate evenimentele importante ale școlii (serbări, festivități, concursuri, spectacole), să ușureze misiunea educativă a școlii prin continuarea educației în cadrul familiei, dar și să manifeste disponibilitate pentru participarea la cursuri cu caracter educativ realizate pentru părinți.

Activitățile extracurriculare contribuie la gândirea și completarea procesului de învățare, la dezvoltarea înclinațiilor și aptitudinilor școlarii, la organizarea rațională și plăcută a timpului lor liber. Având un caracter atractiv, copiii participă într-o atmosferă de voie bună și optimism, cu însuflețire și dăruire, la astfel de activități. Potențialul larg al activităților extracurriculare este generator de căutări și soluții variate. Succesul este garantat dacă ai încredere în imaginația, bucuria și în dragostea din sufletul copiilor, dar să îi lași pe ei să te conducă spre acțiuni frumoase și valoroase.

Analiza SWOT a derulării activităților extrașcolare a evidențiat:

➤ puncte tari:

- experiențe pozitive în ceea ce privește dezvoltarea personală și integrarea socială a copiilor;
- rezultatele de excepție ale copiilor la manifestări educative naționale și internaționale;
- finalitatea proiectelor și programelor educative ale copiilor prin participarea la competiții județene, naționale și internaționale (Calendarul Proiectelor Educative);
- vizibilitatea actului educațional în comunitate și societate prin mediatizarea activităților extrașcolare și extracurriculare (spectacole, recitaluri, concursuri, competiții, emisiuni la care participă copiii);

- transferul de metode didactice neconvenționale centrate pe elev utilizate în cadrul activităților educative școlare și extrașcolare în vederea ridicării calității și eficienței actului educațional;
- deschiderea oferită de disciplinele opționale în conformitate cu interesele copiilor și perspectivele de dezvoltare ale societății;
- existența parteneriatului educațional cu familia, comunitatea, organizațiile guvernamentale și non-guvernamentale în vederea responsabilizării acestora în susținerea și îmbunătățirea actului educațional.

➤ puncte slabe:

- neglijarea impactului pozitiv pe care activitatea educativă extrașcolară și extracurriculară o are asupra dezvoltării personalității elevului;
- perpetuarea mentalității eronate potrivit căreia elevul trebuie să se dedice integral studiului specific educației formale;
- minimalizarea activității educative școlare și extrașcolare de către părinți, cadre didactice, organe de îndrumare și control.

În concluzie, pentru a putea asigura educarea copiilor în cele mai bune condiții și, implicit, succesul în viață, e nevoie ca toți factorii implicați în procesul educațional să formeze o echipă în care fiecare știe ce are de făcut și îi acordă partenerului respectul și încrederea cuvenită.

Pe termen lung, pe lângă facilitarea desfășurării adecvate a procesului de învățământ, educarea elevilor în spiritul respectării disciplinei își propune și interiorizarea de către copii sau de către adolescenți a unor norme de comportament, respectiv, să treacă treptat de la disciplinare la autodisciplinare și la stăpânirea de sine. În acest mod, educatorii vor forma discipolii lor, ca personalități disciplinate, echilibrate, structurate în mod armonios, apte pentru a se integra cu succes într-o societate democratică, de a respecta regulile ei și de a manifesta inițiativă și spirit civic.

BIBLIOGRAFIE

Abric, Jean-Claude, 2002, Psihologia comunicării. Teorii și metode, Editura Polirom, Iași
 Cury, A., 2003, Părinți străluciți - profesori fascinanți, Editura For You, București
 Druță, E.,M., 2004, Cunoașterea elevului, Editura Aramis, București
 Albu, E., 2002, Manifestări tipice ale devierilor de comportament la elevii preadolescenți. Prevenire și terapie, Editura Aramis, București

Stan, E., 2003, Managementul clasei, Editura Aramis, București
Stere, I. (coordonator), 2013, Educarea în spiritual disciplinei școlare. Suport de curs pentru învățământul la distanță, Casa Corpului Didactic, Deva

ROLUL PARTENERIATULUI ȘCOALĂ- FAMILIE- SOCIETATE ÎN CONSILIEREA ȘI ORIENTAREA ELEVILOR

**Profesor învățământ primar, David Mariana-Rodica
Colegiul Național „Mihai Eminescu”, Petroșani**

Dacă învățământul tradițional era unul preponderent expozitiv, cel modern promovează studiul activ, învățarea bazată pe investigația directă a realității și elaborarea cunoștințelor prin efort propriu. Învățământul modern trebuie să pregătească tinerele generații, pentru o societate în continuă schimbare, cu metode și mijloace moderne.

Consilierea și orientarea elevilor reprezintă un proces complex de pregătire și îndrumare a acestora prin diferite forme de activitate școlară, studii care să le permită apoi alegerea unor domenii profesionale și ocupații distincte care să concorde cu aptitudinile și interesele lor. Pentru ca acest tip de consiliere și orientare să fie eficace, el trebuie să includă o gamă largă de activități, care pornesc de la abordarea problemelor specifice individului și continuă cu problemele conexe școlii, familiei și comunității sociale respective.

Consilierea școlară se axează pe unitatea triadică familie-copil-școală, ea fiind preocupată de realizarea unei armonii între cei trei termeni ai relației, în vederea desfășurării unei educații eficiente și a dezvoltării optime a personalității copilului.

Când școlile și familiile lucrează împreună ca parteneri, beneficiari sunt elevii. Colaborarea dintre școală și familie presupune nu numai o informare reciprocă cu privire la tot ceea ce ține de orientarea copilului ci și înarmarea părinților cu toate problemele pe care le comportă această acțiune. În ceea ce privește relația școală-familie se impun deschideri oferite părinților privind aspectele școlare, psihopedagogice, pe lângă aspectele medicale, juridice etc. O bună colaborare între familie și școală se poate realiza prin parteneriate. Motivul principal pentru crearea unor astfel de parteneriate este dorința de a ajuta elevii să aibă succes la școală și, mai târziu, în viață. Parteneriatele trebuie văzute ca o componentă esențială în organizarea școlii și a clasei de elevi. Ele nu mai sunt de mult considerate doar

o simplă activitate cu caracter opțional sau o problemă de natura relațiilor publice. Parteneriatele dintre școli și familii pot ajuta profesorii în munca lor; perfecționa abilitățile școlare ale elevilor; îmbunătăți programele de studiu și climatul școlar; îmbunătăți abilitățile educaționale ale părinților; dezvoltă abilitățile de lideri ale părinților; conecta familiile cu membrii școlii și ai comunității și pot crea un mediu mai sigur în școli.

Parteneriatul școală– comunitate locală se desfășoară mai ales pe acele componente care vizează copiii: educație, sănătate, siguranță, instruire, petrecere a timpului liber, administrarea spațiului școlar. Însă, parteneriatul școală-familie este cel mai important deoarece părinții sunt primii educatori (familia fiind prima școală a copiilor) și parteneri ai școlii. Aceasta înseamnă că rolul părinților este acela de a împărți acest rol cu învățătorul, iar mai târziu cu profesorii, apare nevoia de colaborare cu școala, chiar de implicare activă în cadrul ei. Atunci când cele două medii educaționale (școala și familia) se completează și se susțin, ele pot asigura într-o mare măsură o bună integrare a copilului în activitatea școlară, dar și în viața socială.

Ca parteneri într-o relație, este normal ca părțile implicate să aibă anumite așteptări una față de cealaltă. De asemenea, cadrele didactice au anumite așteptări din partea părinților:

- să creeze copiilor oportunități de învățare (un mediu sigur de dezvoltare fizică și psihică);
- să susțină scopurile, regulile și politica școlii;
- să sublinieze în discuțiile cu copiii, importanța educației pentru viață;
- să-și accepte responsabilitatea de părinte, fiind un bun exemplu;
- să-i ajute pe copii să realizeze un echilibru între activitățile școlare și cele extrașcolare;
- să-i învețe pe copii autodisciplina și respectul pentru cei din jur; realizarea unui parteneriat reușit între școală și familie.

Activitățile extracurriculare contribuie la gândirea și completarea procesului de învățare, la dezvoltarea înclinațiilor și aptitudinilor școlarilor, la organizarea rațională și plăcută a timpului lor liber. Având un caracter atractiv, copiii participă într-o atmosferă de voie bună și optimism, cu însuflețire și dăruire, la astfel de activități. Potențialul larg al activităților extracurriculare este generator de căutări și soluții variate. Succesul este garantat dacă ai încredere în imaginația, bucuria și în dragostea din sufletul copiilor, dar să îi lași pe ei să te conducă spre acțiuni frumoase și valoroase.

Analiza SWOT a derulării activităților extrașcolare a evidențiat:

➤ puncte tari:

- experiențe pozitive în ceea ce privește dezvoltarea personală și integrarea socială a copiilor;
- rezultatele de excepție ale copiilor la manifestări educative naționale și internaționale;

- finalitatea proiectelor și programelor educative ale copiilor prin participarea la competiții județene, naționale și internaționale (Calendarul Proiectelor Educative);
- vizibilitatea actului educațional în comunitate și societate prin mediatizarea activităților extrașcolare și extracurriculare (spectacole, recitaluri, concursuri, competiții, emisiuni la care participă copiii);
- transferul de metode didactice neconvenționale centrate pe elev utilizate în cadrul activităților educative școlare și extrașcolare în vederea ridicării calității și eficienței actului educațional;
- deschiderea oferită de disciplinele opționale în conformitate cu interesele copiilor și perspectivele de dezvoltare ale societății;

➤ puncte slabe:

- neglijarea impactului pozitiv pe care activitatea educativă extrașcolară și extracurriculară o are asupra dezvoltării personalității elevului;
- perpetuarea mentalității eronate potrivit căreia elevul trebuie să se dedice integral studiului specific educației formale;
- minimalizarea activității educative școlare și extrașcolare de către părinți, cadre didactice, organe de îndrumare și control.

Cercetările realizate arată că, indiferent de mediul economic sau cultural al familiei, când părinții sunt parteneri cu școala în educația copiilor lor, se observă o îmbunătățire a performanțelor elevilor. Implicarea părinților în educația școlară a copiilor este un element cheie în educația propriilor copii. Ei își doresc tot ce e mai bun pentru copiii lor.

În concluzie, pentru a putea asigura educarea copiilor în cele mai bune condiții și, implicit, succesul în viață, e nevoie ca toți factorii implicați în procesul educațional să formeze o echipă în care fiecare știe ce are de făcut și îi acordă partenerului respectul și încrederea cuvenită.

Pe termen lung, pe lângă facilitarea desfășurării adecvate a procesului de învățământ, educarea elevilor în spiritul respectării disciplinei își propune și interiorizarea de către copii sau de către adolescenți a unor norme de comportament, respectiv, să treacă treptat de la disciplinare la autodisciplinare și la stăpânirea de sine. În acest mod, educatorii vor forma discipolii lor, ca personalități disciplinate, echilibrate, structurate în mod armonios, apte pentru a se integra cu succes într-o societate democratică, de a respecta regulile ei și de a manifesta inițiativă și spirit civic.

EFECTE POZITIVE ALE UTILIZĂRII TIC

PROF. ÎNV. PRIMAR CLEMENTE MARICICA MONICA
ȘCOALA GIMNAZIALĂ ” I.D.SÎRBU,, PETRILA

Impactul pozitiv social-economic al utilizării TIC poate fi structurat pe următoarele direcții de transformare a societății umane:

1. Transformarea modului în care comunicăm. Mai mult de 1 miliard de oameni pot accesa simultan rețeaua Internet, pot să organizeze întâlniri electronice în timp real, să gestioneze tranzacții financiare, să vorbească cu prietenii sau rudele, indiferent de locul în care sunt situați. Toate aceste acțiuni simultane nu sunt dependente de limba de exprimare, întrucât se poate face, simultan și automat, o traducere din mai multe limbi, și nici de anumite limite fizice ale interlocutorilor, deoarece dispozitivele de introducere a datelor asigură mai multe variante: tastatură, semnal vocal, semne grafice, scris de mână etc. Internetul se află la baza revoluției din domeniul telecomunicațiilor.
2. Transformarea modului în care dispunem de informație. O persoană poate accesa, interoga sau imprima textul oricărei cărți, reviste, ziar etc., introdus într-o bază de date, orice informație video etc., prin simpla atingere a mouse-ului sau a ecranului, prin adresare verbală către calculator. Un individ poate opta pentru un anumit mod în care să i se comunice datele solicitate: text, imagine, semnal audio etc. Informația poate fi referită și prelucrată, poate fi încorporată în mai multe moduri, poate să se adauge valoare și poate fi analizată prin instrumentele soft existente.
3. Schimbarea modului în care învățăm. Orice persoană poate participa la programe educaționale on-line, independent de situarea sa geografică, de vârstă, de limite fizice, de programul personal. Oricine poate accesa materialele educaționale stocate în memoria calculatorului, reapelând lecțiile anterioare, actualizând abilități sau selectând diferite metode de învățare, cu scopul de a identifica cel mai eficient stil de muncă. Programele educaționale pot fi adaptate cerințelor fiecărui individ, astfel ca revoluția informațională să ajungă la toată lumea și ca nimeni să nu fie situat în afara posibilităților de dezvoltare.
4. Transformarea naturii și a modului în care facem comerț. Orice companie comercială va putea fi ușor abordată de clienții săi, independent de situarea lor geografică. Ea recepționează imediat reacția clienților, ajustează, în caz de necesitate, strategia de marketing sau modifică stocurile de produse, în funcție de aceste reacții. Consumatorii pot procura produsele sau serviciile cu cele mai convenabile raporturi preț/performanță, lansând comanda de la serviciu. Livrările electronice se fac cu certitudine la

client și asigură, în același timp, furnizorilor accesul imediat la banii lichizi generați de efectuarea vânzărilor. Consumatorul primește automat un raport financiar, care-i permite să aibă o imagine actualizată a situației sale financiare.

5. Schimbarea modului în care muncim. Locul de muncă nu mai este legat de o anumită localitate geografică, astfel că un angajat poate să-l acceseze, indiferent unde s-ar afla sau în timp ce se deplasează. Angajații pot accede la anumite funcții fără a fi obligați să locuiască în zone metropolitane importante. Ei pot să aleagă locul unde trăiesc, mai degrabă în funcție de preferințele familiei sau de preferințele pentru un anumit stil de viață decât de oportunitățile pieței forței de muncă. Un loc de muncă cu o mare flexibilitate poate fi adaptat la cerințele fiecărui individ, de la persoane handicapate fizic la persoane în vârstă.

6. Transformarea practicii asistenței medicale. Aplicațiile de telemedicină au devenit un fapt comun. Specialiștii folosesc videoconferințe și metode de consultare de la distanță pentru a trata pacienți situați la câteva sute de kilometri de medic. Chirurgia asistată de calculator poate fi demonstrată prin Internet, pentru a face cunoscute în lumea întreagă procedurile folosite. Sisteme expert, bazate pe analiza unei uriașe cantități de informație medicală, asistă activitatea medicilor. Pacienții pot lua decizii privind propriul lor tratament prin noi modele de interacțiune cu medicii lor și pe baza accesului crescând la informația biomedicală, prin intermediul bibliotecilor medicale digitalizate, existente pe Internet.

7. Transformarea modului în care proiectăm și fabricăm bunuri. Produse și structuri complexe pot fi proiectate prin simulare pe calculator. Proiectanții produsului, furnizorii de materii și materiale, producătorii și utilizatorii participă la procesul de proiectare, influențându-l prin reacțiile lor. Procese multiple de fabricație și proiectare pot fi explorate rapid, pentru a se stabili care sunt cele optime, ceea ce se concretizează în produse sigure, de înaltă calitate și la prețuri reduse.

8. Transformarea modului în care se face cercetarea. Cercetările se pot desfășura în laboratoare virtuale, în care oamenii de știință și inginerii pot să-și realizeze sarcinile stabilite, independent de situarea lor geografică. Cercetătorii interacționează cu colegii, au acces la instrumentație și aparatură, își împart și schimbă resurse computaționale și accesează informația în biblioteci digitale. Toate revistele științifice și tehnice sunt disponibile on-line, permițând cititorilor să exploreze, pe bază de parolă, interactiv, cercetările publicate.

9. Transformarea relației om – mediu. Modele climatice certe permit să se determine distribuția și rata schimbărilor climatice și să se elaboreze previziuni.

9. Impactul social meteorologic sectoriale și regionale cu o mai mare acuratețe. Modele sofisticate prevăd cu precizie răspunsul ecosistemului pământ la schimbările climatice (temperatură, umiditate, compoziția atmosferei etc.). Alte modele complet integrate permit oamenilor de știință și politicienilor

să ia act de informațiile privind tendințele de evoluție a numărului populației, tendințele de evoluție climatică, utilizarea resurselor, valoarea resurselor economice și naturale, atunci când se adoptă decizii privind opțiunile de costuri și tehnici

10. Modificarea modului de lucru al conducerii administrative. Serviciile administrației centrale pot fi accesate liber de cetățeni, independent de situarea lor geografică, de nivelul lor de instruire în domeniul calculatoarelor sau de capacitățile lor fizice de a se deplasa. Sisteme inteligente ghidează cetățenii, furnizându-le modalitatea de a obține informația căutată. Documentele și formularele vor putea fi accesate, completate și supuse aprobării automat, electronic. Informația va fi procesată și vor fi transmise, aproape simultan, răspunsuri la problemele ridicate de cetățeni. Impactul pozitiv al acestor transformări potențiale a devenit o realitate în multe țări. Succesul acestei strategii, în parte, depindea de rezultatele unui program „agresiv” bine coordonat și orientat către soluționarea dezvoltării unei infrastructuri suport, a unor tehnologii și produse soft necesare pentru a asigura transformările pozitive și susținute care se impun pentru țara noastră, precum și a problemelor sofisticate, tehnologice specifice. Implementarea practică a oricărei strategii presupune însă mult mai multe și, în special, acțiuni de finanțare care nu s-au concretizat decât parțial.

BIBLIOGRAFIE

1. ȘT. IANCU, *Unele probleme sociale, economice, juridice și etice ale utilizării tehnologiei informației și comunicațiilor, în Societatea Informațională – Societatea Cunoașterii – Concepte, soluții și strategii pentru România*, Coordonator Florin Gh. Filip, București, Editura Expert, 2001.

IMPORTANȚA DEZVOLTĂRII COMPETENȚELOR DIGITALE ÎN CARIERA DIDACTICĂ

Profesor, Sfia-Merei Ramona , Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida”Petroșani

Profesor, Moruș Magdalena, Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida”Petroșani

Competența digitală este esențială pentru educație, viață profesională și participare activă în societate.

Competențele digitale reprezintă sisteme integrate de cunoștințe, abilități, deprinderi, atitudini și valori, formate și dezvoltate prin învățare, pe care le posedă un individ și care pot fi mobilizate

pentru a soluționa diverse probleme ce apar în procesul colectării, păstrării, prelucrării și diseminării informației prin intermediul tehnologiilor informației și a comunicațiilor. Pe măsură ce tehnologiile sunt integrate în toate activitățile din orice domeniu, capacitatea de a utiliza aceste tehnologii și de a ține pasul cu evoluția lor rapidă a devenit o condiție obligatorie întrucât tehnologiile digitale transformă fiecare aspect al vieții, de la stilul de viață personal la activitatea de la locul de muncă.

Cadrele didactice trebuie să-și actualizeze în mod constant competențele și să le adapteze, iar acest lucru necesită atitudini critice bazate pe dovezi, care să le permită să fie responsabili de rezultatele elevilor. Nivelele de competențe stabilite vor servi ca indicatori în angajarea cadrelor didactice, precum și în acordarea categoriilor cadrelor didactice în exercițiu. În mod evident, profesorii au nevoie de un set de competențe specifice, care să le permită să valorifice potențialul tehnologiilor digitale, pentru a-și adapta și transforma modalitățile de predare-învățare-evaluare. Competența digitală a cadrelor didactice este o competență interdisciplinară, poziționată la intersecția dintre cunoașterea obiectului/disciplinei, competențele pedagogice, competențele tehnologice. Competențele digitale specifice se extind în toate domeniile de activitate ale profesorului, inclusiv în predare-învățare-evaluare, comunicare și colaborare cu colegii și părinții, precum și în procesul de creare și de schimb de conținut și resurse.

Tehnologiile digitale aplicabile în procesul educațional oferă noi oportunități de învățare creativă, de consolidare a predării inovatoare și de îmbunătățire a rezultatelor învățării. Totodată, pentru ca acestea să demonstreze un impact pozitiv, cadrele didactice trebuie să își formeze atât competențele solicitate, cât și atitudini pozitive, pentru a efectua schimbările necesare în activitatea la clasă. Eficiența actului educațional bazat pe TIC depinde, în mare măsură, de modul în care noua tehnologie este implementată în procesul de predare-învățare-evaluare. Astfel, utilizarea resurselor digitale de către profesorii care dispun de slabe abilități digitale poate avea un impact negativ asupra rezultatelor învățării.

Competențele digitale constituie unul din vectorii competenței profesionale a viitorului specialist. Dezvoltarea competențelor digitale ale cadrelor didactice depinde de calitatea procesului de predare-învățare-evaluare.

Elevii apreciază mai mult materialele didactice digitale vizuale, cum ar fi: videoclipuri scurte, imagini și grafice relevante și de calitate înaltă.

Procesul de evaluare online pune la dispoziție opțiuni de verificare automată a răspunsurilor, dar necesită și feedback din partea profesorului.

Instrumentele digitale oferă oportunitatea de a folosi diverse materiale digitale, astfel încât fiecare elev are posibilitatea să studieze în funcție de ritmul și capacitățile sale.

Aplicarea metodelor alternative sau complementare de evaluare va încuraja crearea unui climat de învățare plăcut, relaxat, elevii fiind evaluați în mediul obișnuit de învățare, prin sarcini contextualizate: realizează experimente, elaborează proiecte, alcătuiesc portofolii, acestea fiind în același timp sarcini de instruire și probe de evaluare.

O documentare simplă dovedește decalajul existent între dezvoltarea ca diversitate și eficiență a mijloacelor TIC destinate educației și formarea profesorilor, dar mai ales, decalajul între cursurile de formare urmate de profesori și aplicarea rezultatelor formării în procesul didactic. “Schimbările în domeniul educației depind de ceea ce fac și de cum gândesc profesorii. E așa de simplu și totodată atât de complex.” [4]. Pentru reușita schimbării importantă este colaborarea și împărtășirea informațiilor, ideilor, experiențelor, competențelor dobândite privind realizarea materialelor digitale și rezultatele experimentării lor.

Participarea profesorilor la stagii de formare care vizează scopuri și obiective ce motivează și dezvoltă didactica digitală, organizate la noi sau oriunde în Europa, este esențială pentru nevoia de a dobândi noi abilități de îndrumător și consilier al elevilor în activitatea din clasă, pentru a dobândi competențe în arta de a preda cu TIC, atât de necesară în actualele cerințe educaționale. Formarea inițială nu este o scuză și nici experiența acumulată în utilizarea didacticii tradiționale nu este suficientă. „Societatea contemporană își duce existența într-o lume a deschiderii, când mâine este necesar să știm mai mult și altfel decât astăzi, să fim capabili a face ceva ce nu am făcut niciodată, în perioada în care am învățat să facem ceva.” [5] Colaborările în cadrul parteneriatelor educaționale transnaționale finanțate de UE prin programul ERASMUS + și cursurile de formare în context european oferă cadrul optim pentru însușirea și / sau dezvoltarea competențelor digitale de exploare și valorificare a instrumentelor TIC destinate instruirii școlare, informarea cu privire la apariția unor noi „unelte” informatice destinate educației și la rezultatele experiențelor didactice de bună practică ale utilizării lor.

„A fi un bun educator presupune a fi, în primul rând, un profesor orientat spre viitor”. [6] Motto-ul lucrării esențializează misiunea profesorului modern și anume, de a educa elevii pentru viitorul lor, pentru societatea de mâine. În consecință, el trebuie să proiecteze și să gestioneze instruirea vizând permanent esența ei „cultivarea potențialului creativ al tinerilor”, pregătindu-i astfel pentru o societate în care cunoașterea și „integrarea tehnologiei contribuie la asigurarea succesului lor” .[7]

RISCURI ȘI OPORTUNITĂȚI ÎN UTILIZAREA INTERNETULUI

Prof. Pîrcălabu Alina
Colegiul Tehnic „General Gheorghe Magheru”
Tg.-Jiu, Gorj

„Ar trebui să ajutăm copiii să învețe cum să folosească internetul în același mod în care îi învățăm cum să traverseze drumul. Nu putem și nu vrem să îi împiedicăm pe copii să traverseze drumul doar pentru că prezintă pericole; rolul nostru este de a-i învăța cum să traverseze drumul în siguranță și responsabil în toate situațiile și să aplice măsuri de protecție care le permit să facă acest lucru.” spunea Priscilla Idele, Director al Biroului de Cercetare Innocenti, din cadrul UNICEF.

Este un fapt incontestabil că atât computerele, cât și internetul au devenit una dintre cele mai importante realizări ale societății moderne. Ele aduc propria lor revoluție în viața de zi cu zi a omului (știință, educație, informație, divertisment etc.) eliminând distanțele și oferind acces imediat și ușor la informație și comunicare. Odată cu dezvoltarea continuă a noilor tehnologii, utilizatorii de internet sunt capabili să comunice oriunde în lume pentru a face cumpărături online, să-l folosească ca instrument educațional, să lucreze de la distanță și să efectueze tranzacții financiare cu diverse servicii oferite de bănci. Posibilitățile infinite pe care le oferă internetul pot determina adesea utilizatorii să-l abuzeze sau să-l folosească în scopuri rău intenționate împotriva altor utilizatori, organizații și servicii publice. Odată cu răspândirea și creșterea rapidă a internetului, au apărut unele fenomene sociale precum cyberbullying, pornografia pe internet, grooming prin rețelele de socializare, sinuciderea cibernetică, dependența de internet și izolarea socială, rasismul pe web. Mai mult decât atât, există întotdeauna riscul de exploatare a oricărui fel de fraudă de către așa-ziii experți în sistemele tehnologice care folosesc Internetul ca mijloc de a comite acte ilegale.

Ființa umană este adesea considerată ca o „ființă socială”. Prin urmare, nu este surprinzător faptul că Internetul se transformă continuu dintr-un simplu instrument de publicare a informațiilor într-un mijloc de interacțiune și participare socială. Rețelele sociale sunt caracterizate ca servicii online care permit indivizilor să-și creeze un profil public în cadrul unui sistem din mediul virtual. Rețelele sociale sunt un set de interacțiuni și relații. Termenul este, de asemenea, folosit astăzi pentru a descrie site-urile web care permit relații între utilizatori care partajează recenzii, fotografiile și alte informații. Cele mai cunoscute dintre aceste site-uri web sunt Facebook, Twitter, My Space, Skype, LinkedIn, Tumblr,

YouTube, TripAdvisor. Aceste site-uri web sunt comunități virtuale în care oamenii pot comunica și dezvolta contacte prin intermediul lor. Putem spune că rețelele sociale sunt un fenomen tehnologic uimitor al secolului 21. Multe dintre site-urile de rețele sociale permit fiecărui utilizator să creeze și să proiecteze un site web personal, folosind grafică, culoare, muzică, imagini și să îi confere un caracter unic. Această activitate este deosebit de populară în rândul tinerilor și nu necesită cunoștințe tehnice specifice. Pe aceste site-uri web, utilizatorii prin profilul lor virtual lucrează interactiv cu alți utilizatori, publicând fotografii și videoclipuri, se alătură unor grupuri de interese comune, își publică și schimbă creațiile artistice, vizitează paginile altor utilizatori și folosesc o varietate de aplicații.

Internetul este un instrument puternic în mâinile noastre, dar dacă nu este folosit corespunzător poate pune pe cineva într-o situație foarte riscantă. Provocarea internetului este de a putea recunoaște potențialele pericole, de a ști cum să prevenim riscurile și de a crea opțiuni pentru a le evita și a le pune capăt.

Cele mai semnificative probleme care pot fi întâlnite în rețelele de socializare sunt:

- Online Grooming , descrie comportamentul care încearcă să inspire încredere tânărului utilizator, astfel încât să poată efectua o întâlnire secretă cu utilizatorul. Abuzul sexual asupra victimei, violența fizică sau prostituția copiilor și abuzul prin pornografie poate fi rezultatul acestei întâlniri, ceea ce face din aceasta un fel de tratament psihologic care se desfășoară online O altă definiție spune că „grooming-ul” este un proces inteligent de manipulare, care de obicei, începe fără abordare sexuală, dar este conceput pentru a atrage victima la întâlnire sexuală.
- Cyberbullying este un comportament agresiv prin mijloace electronice. Astfel de comportamente îi pot face pe tineri să se simtă singuri, nefericiți și speriați, să se simtă nesiguri și să creadă că ceva nu este în regulă. Își pierd încrederea în ei înșiși și este posibil să nu dorească să mai meargă la școală sau să încerce să găsească diverse modalități de a fi izolați de prietenii lor. În plus, în cazuri extreme, hărțuirea continuă, persistentă și intensă a dus la consecințe teribile, cum ar fi intenția de sinucidere. Hărțuirea în rândul copiilor și adolescenților poate apărea în forme foarte diferite, nu numai că se manifestă prin brutalitate și agresiune, ci și prin diferite tipuri de intimidare care lasă victima expusă.
- Rasismul cibernetic se referă la fenomenul rasismului online. Exprimarea rasismului pe internet este comună și frecventă și este facilitată de anonimatul oferit de internet. Rasismul poate fi exprimat prin site-uri web rasiste, fotografii video, comentarii și mesaje pe rețelele sociale.
- Dependența de internet este o formă relativ nouă de dependență, care este în curs de revizuire de către comunitatea științifică. În esență, se referă la numărul tot mai mare de persoane care au o

interacțiune din ce în ce mai mare cu Internetul pentru a crește sentimentul de satisfacție, corelat cu o creștere sistematică a timpului petrecut pentru întreținerea acestui sentiment. Dependența de internet, deși nu este recunoscută oficial ca entitate clinică, este o afecțiune care provoacă o reducere semnificativă a funcționării sociale și profesionale sau academice a individului.

- Probleme fizice asociate cu utilizarea computerelor: utilizarea din ce în ce mai mare a computerelor are un impact negativ asupra sănătății utilizatorilor, afectând diverse organe și provocând probleme fizice și mentale. Cele mai importante dintre aceste probleme afectează ochii, sistemul nervos, mușchii și oasele, producând adeseori cefalee și în multe cazuri tendința spre obezitate datorită lipsei de mișcare.

În ciuda riscurilor, internetul poate fi, de asemenea, un factor pozitiv pentru activități de învățare care duc la sporirea cunoștințelor. Există dovezi că utilizarea computerului și a surselor de informații oferite de internet îmbunătățește rezultatele evaluărilor, sporind de asemenea motivația de a învăța.

Există, de asemenea, dovezi că internetul poate ajuta tinerii, în special cei aflați în situații dezavantajate. Barak și Sadovsky au descoperit că tinerii cu deficiențe de auz au profitat de mediul puternic vizual al internetului pentru a comunica. Acest lucru a avut și un efect pozitiv asupra stării lor psihice.

Tinerii folosesc, de asemenea, internetul pentru a căuta informații despre sănătate și în special despre sex. Se estimează că unul din patru adolescenți a folosit internetul pentru a căuta informații despre sănătate. Este foarte probabil ca tinerii să caute aceste informații online dacă nu sunt disponibile din surse personale față în față, cum ar fi prietenii sau familia. De asemenea, este probabil să apeleze la site-uri web de sănătate atunci când nu se pot încrede în alții, nu sunt siguri că pot dezvălui anumite informații, sau nu sunt siguri că își pot comunica pe deplin îngrijorarea.

Deoarece comportamente precum fumatul, obiceiurile alimentare nesănătoase și comportamentul sexual riscant încep adesea în adolescență, intervenția timpurie furnizată prin internet poate servi ca măsură preventivă. Internetul a fost folosit pentru a oferi consiliere gratuită legată de prevenirea fumatului, prevenirea obezității și a tulburărilor de alimentație, managementul furiei, prevenirea violenței și prevenirea abuzului de substanțe.

În concluzie, pentru tineri, internetul prezintă o serie de riscuri împreună cu o multitudine de oportunități.

BIBLIOGRAFIE

- 1) www.schooleducationgateway.eu/ro/pub/resources/tutorials/digital-competence-the-vital-.htm

2) digital-strategy.ec.europa.eu/ro/news/eu13-billion-digital-europe-programme-europes-digital-transition-and-cybersecurity-0

3) www.edu.ro/sites/default/files/SMART.Edu%20-%20document%20consultare.pdf

4) <https://educatia-digitala.ro/competentele-digitale-ale-cadrelor-didactice-din-invatamantul-preuniversitar/>

IMPACTUL TEHNOLOGIEI SI AL INTERNETULUI ASUPRA TINERILOR

Prof. Mărgulescu Marcela-Carmen
Colegiul Tehnic „General Gheorghe Magheru”
Târgu Jiu, Gorj

Experiențele online și cele offline se întrepătrund permanent, iar impactul lor asupra vieții individuale și colective nu poate fi analizat separat.

Persoanele preocupate de educație trebuie să creeze contexte de învățare care să pună în valoare caracteristicile nativilor digitali și să-i pregătească pentru viața solicitantă a secolului XXI.

Folosirea Internetului a devenit esențială pentru cei care lucrează direct cu copiii, adolescenții și părinții, profesorii sau alte persoane preocupate de educație.

Conform argumentelor unor specialiști, nativii digitali sunt atât de bine familiarizați și adaptați la tehnologia digitală, încât nici nu mai percep mediul tehnologic ca fiind separat de viața lor. Studiile arată că, deși majoritatea studenților dețin computere personale și telefoane mobile, mai puțin de un sfert dintre ei folosesc această tehnologie în scopul dezvoltării de conținut online. Peste 95% folosesc tehnologia digitală doar pentru tehnoredactare, e-mail sau pentru navigarea pe internet în scop recreațional.

Vârsta de la care copiii încep să utilizeze Internetul e în continuă scădere, iar experiențele din primii ani de viață sunt baza comportamentului de mai târziu. Cei mici învață prin imitare, iar noile tehnologii fac parte din viața nativilor digitali.

Sondajele de opinie în rândul tinerilor arată că jocurile pe calculator reprezintă o activitate care scade în frecvență pe măsură ce nativii digitali înaintază în vârstă, ele fiind mai populare în copilărie și în adolescență. Pe lângă variațiile legate de vârstă, cercetătorii au mai identificat și variații semnificative în funcție de gen sau de mediul socioeconomic. Generația nativilor digitali este mai puțin omogenă din punctul de vedere al utilizării tehnologiei digitale, fiind constituită din mai multe subcategorii: categoria

celor care folosesc mijloacele digitale în scop creativ, dovedind abilități superioare de operare cu aceste tehnologii, apoi a celor care folosesc tehnologia într-o măsură moderată și o categorie importantă formată din cei care folosesc tehnologia digitală doar pentru funcții de bază.

Lipsa informațiilor privind modul în care copiii învață să fie în lume, chiar înainte de a începe să vorbească și dependența părinților de tehnologie constituie indicatori de mare risc pentru copii. În multe situații din experiența copiilor născuți în era digitală, tehnologia devine dădăcă pentru situațiile în care părinții nu pot fi alături de aceștia, fizic sau emoțional. Situațiile de acest fel sunt din ce în ce mai frecvente în zilele noastre, dată fiind structura familială care e tot mai diversă din cauza plecării în afara țării a unuia sau a ambilor părinți, rata crescută de divorț, creșterea copiilor de către rude sau abandonul de diverse familii.

Conținutul online trebuie corelat cu celelalte activități. Jocurile pe calculator și Internetul nu înlocuiesc timpul de joacă și mișcarea.

Din nefericire, tendința de utilizare excesivă a Internetului, rămâne și una dintre provocările adulților de astăzi, nu doar a copiilor și tinerilor.

În legătură cu mediul online, suntem de cealaltă parte a interesului financiar al marilor companii care oferă publicitate țintită pe baza amprentei și urmei digitale personale pe care o lăsăm la fiecare accesare a Internetului.

Generația actuală este supusă unui mare risc de suprastimulare. Copiii și tinerii nu au mult timp de odihnă și nici timp liber în care să facă ceea ce își doresc. Ei sunt lipsiți de vitalitate și devin irascibili, impulsivi, foarte agitați.

Sunt multe oportunități, dar și riscuri, deoarece mediul online e foarte generos, iar cei mici dau curs cu ușurință tendinței naturale de explorare. Copiii sunt deschiși, curioși, mărturisind că pe Internet se simt liberi și pot învăța orice. Ei pot socializa cu persoane cu care împărtășesc aceeași experiență, aceleași pasiuni, curiozități, acestea accentuându-se în adolescență.

Unii dintre ei aleg activități și jocuri complexe care le stimulează potențialul, dar și gândirea critică și pe cea strategică, spontaneitatea, creativitatea. Nevoile de a crea conținut original și de a fi valorizați de ceilalți pentru unicitatea lor sunt din ce în ce mai vizibile pentru tânăra generație.

Unele dintre aceste aspecte sunt benefice și reprezintă oportunități aduse de era digitală, dar există și riscul expunerii la diferite pericole în încercarea de a cunoaște lumea. Folosit în exces, copilul ajunge în situații neplăcute pe Internet și devine dependent de tehnologie. Dependența de Internet presupune lipsa capacității de a alege conștient motivul, modul și timpul dedicat utilizării dispozitivelor tehnologice.

Dacă dependența se menține timp îndelungat, pot apărea perturbări ale sănătății fizice: tulburări de vedere, amețeli, dureri de cap, obezitate, deformări ale coloanei vertebrale, comportament violent.

Impactul experiențelor din mediul online este subestimat adesea de adulții mai puțin interesați de tehnologie, iar efectele rămân ascunse până devin cu adevărat grave. O situație traumatică este aceea în care copilul se simte copleșit, traversează sentimente de neputință și teamă, inclusiv atunci când acestea au loc în interacțiunile online: conținut violent sau sexual accesat fără intenție, șantaj, amenințări, presiune.

Apar simptome de retragere: depresie, fobie, anxietate, absenteism sau abandon școlar. Sunt prezente și simptome de bocaj: stare de apatie, de plictiseală, lipsa voinței și a dorinței, reducerea capacității de percepție și orientare. Își fac apariția și simptomele de atac: agitație și comportament agresiv, conflicte repetate cu alți copii sau adulți, timp foarte mult petrecut în online, integrarea experiențelor virtuale violente în viața reală.

Părinții și profesorii care conștientizează ce se întâmplă, pot lua unele măsuri pentru a îmbunătăți situația: să înțeleagă cum funcționează mediul online, să se apropie mai mult de copii, învățând lucruri despre lumea acestora, să acorde prioritate relației cu copilul. Pe termen lung, acestea contribuie la modul în care copilul se va raporta la tehnologie și vor deveni principii care îi vor servi să aleagă conștient cum să folosească aceste resurse.

Specialiștii recomandă mai multă joacă, mai puțin stres care să sporească reușita de învățare și relaționare pozitivă, acestea având un mare impact în succesul economic și academic de mai târziu.

BIBLIOGRAFIE:

Ceobanu, Cristian, Cucos, Constantin, Istrate, Olimpius, Pânișoară, Ion-Ovidiu, (coord.), 2020, *Educația digitală*, Editura Polirom, Iași;

1) www.schooleducationgateway.eu/ro/pub/resources/tutorials/digital-competence-the-vital-.htm

2) <https://digital-strategy.ec.europa.eu/ro/news/eu13-billion-digital-europe-programme-europes-digital-transition-and-cybersecurity-0>

3) www.edu.ro/sites/default/files/SMART.Edu%20-%20document%20consultare.pdf

4) <https://educatia-digitala.ro/competentele-digitale-ale-cadrelor-didactice-din-invatomantul-preuniversitar/>

EFECTELE NEGATIVE ALE CALCULATORULUI ASUPRA COPILOR ȘI TINERILOR

**Bibliotecar, SCAFARIU ANGELA, Școala Gimnazială „Ion Desideriu Sîrbu”
Petrila, județul Hunedoara**

Educația folosirii internetului este esențială, cu ajutorul acesteia un copil putând evita să cadă în capcana tehnologiei moderne de astăzi. Informația vastă pe care internetul o pune la dispoziția copilului atunci când acesta dorește să se informeze de exemplu, pentru realizarea unui proiect școlar. Dezvoltarea stimulării cognitive și psiho-sociale a copilului și îmbunătățirea orientării temporo-spațiale, a timpului de reacție și a atenției, prin intermediul jocurilor fie pe calculator, fie pe telefon.

Este știut faptul că astăzi elevii folosesc telefonul mai mult pentru jocuri și relaționare, decât pentru găsirea unor răspunsuri la diferite întrebări. De asemenea, utilizarea frecventă a motoarelor de căutare îi face pe elevi mai pricepuți în a-și aminti unde anume pot găsi informațiile de care au nevoie în loc de memoreze informațiile în sine.

Astfel, creierul nemaifiind preocupat cu memorarea unei mari cantități de informații, se poate angaja să aloce mai mult timp altor procese precum gândirea critică sau rezolvarea problemelor.

Cu ajutorul telefoanelor mobile, copiii pot fi în legătură permanentă cu adulții. În lumea occidentală, cercetătorii din domeniul educației au constatat că acei copii care dedică cel mai mult timp vizionării televizorului, calculatorului au cele mai slabe rezultate școlare, cel mai redus interes față de școală, insuccesul școlar este direct proporțional cu timpul alocat vizionării televizorului și utilizării calculatorului. Deasemenea calculatorul poate determina apariția a diferite boli. Astfel, copiii pot sta ore întregi în fața calculatorului, uitând de sine, făcând prea puține pauze. Această activitate prelungită poate crea probleme oculare prin focalizarea atenției asupra unui singur punct și prin efort îndelungat.

Calculatorul, ca și televizorul, indiferent de utilizarea sa constituie un important factor de stress pentru creierul uman. În schimb, favorizează deschiderea porților subconștientului și înscrierea cu putere a imaginilor transmise în adâncurile acestuia. În cazul computerului, analiza trebuie particularizată în funcție de modul în care este utilizat. De exemplu, nu același lucru este să citești un text pe ecran cu a uita de sine, lăsându-te absorbit în spațiul virtual al jocurilor video. Fenomenele descrise anterior pot avea o intensitate mai mică decât în cazul televizorului atunci când calculatorul este folosit, spre exemplu, pentru tehnoredactare sau pot fi mult mai proeminente când sunt apelate jocurile video sau anumite locații pe internet.

Aceste informații sunt importante în primul rând pentru că ele oferă date despre utilizarea masivă a computerului în rândurile celor mici. De aceea mulți pediatri avertizează asupra riscului de miopie timpurie în rândurile copiilor. Atunci când fac aceste afirmații, ei se bazează pe o serie de studii care au demonstrat că statul la computer poate avea un impact negativ asupra vederii copiilor.

Evenimentele din copilărie influențează dezvoltarea unei persoane și pot determina atitudinile și comportamentul acesteia mai târziu în viață. Una dintre cele mai importante funcții ale adolescenței este de a-și găsi propria identitate și viziune asupra vieții.

Deoarece adolescenții și unii copii sunt în conflict cu ceea ce consideră o autoritate, există factori ce le pot declanșa o serie de mecanisme de apărare. Crizele emoționale, schimbările de stare, anxietatea și depresia sunt elemente pe care o bună parte din copii încearcă să le combată prin evitarea contactelor sociale, prin reacții agresive și dependență. Adolescenții sunt excepțional de vulnerabili și pot deveni atrași de internet ca o formă de eliberare. În timp, acest lucru poate duce la o dependență. Ei sunt atrași de tehnologie deoarece le oferă:

- interacțiune cu ceilalți și, în același timp, oferă anonimat;
- impresia de apartenență la o comunitate;
- un sentiment de acceptabilitate socială.

Activitatea la computer este periculoasă dacă nu este supravegheată de părinți sau dacă este efectuată cu lipsă de moderație. O problemă importantă ce vizează sănătatea publică este „sindromul privitului la computer”, ce afectează în special copiii, care nu au capacitatea oculară suficient dezvoltată pentru a putea lucra la computer.

Calculatorul, televizorul, jocurile video, fură somnul tuturor. Cu mic, cu mare suntem tentați să stăm până la ore târzii din noapte pentru a naviga pe internet sau pentru a urmări emisiunile preferate.

Pe lângă atracția exercitată de acestea, mai există un factor ce fură somnul: lumina ecranului, în special cea a calculatorului. Această lumină blochează secreția de melatonină, hormonul somnului și împiedică adormirea.

De asemenea, 30-40% dintre cei care stau mult timp cu ochii în ecran se plâng de oboseală oculară: înroșirea ochilor, senzație de ochi uscat, vedere încețoșată, clipiri frecvente, dureri de cap. Este de ajuns să petrecem peste 4 ore în fața ecranului pentru ca primele simptome ale oboselii oculare să se manifeste.

Mai mult, majoritatea tinerilor și copiilor au obiceiul de a ronța chipsuri, alune, dulciuri când stau în fața televizorului sau a calculatorului, iar acest lucru face ca tot mai mulți tineri să devină obezi, să aibă carii, să sufere de tulburări digestive.

BIBLIOGRAFIE:

1. Bontaș, I., (2003) – „Pedagogie”, Editura AII, București;
2. Cerghit, I, (2003) – „Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri, strategii”, București;
3. Dumitru, I., Ungureanu, C., (2005) – „Elemente de pedagogie și psihologia educației”, Cartea Universitară, București.

IMPORTANȚA UTILIZĂRII CALCULATORULUI ȘI A INTERNETULUI ÎN GEOGRAFIE

Prof. Alb Liliana-Maria
Colegiul Economic Hermes Petroșani

Lumea în care trăim a determinat prin progresul tehnologic, ca secolul XXI să fie reprezentat la toate nivelurile vieții, de utilizarea tehnologiei informației, a robotizării, a programării asistate de calculator, astfel informațiile cele mai noi din știință și educație pot fi accesate și utilizate foarte ușor de un număr tot mai mare de persoane prin intermediul internetului.

Reorganizarea demersului instructiv-educativ, folosind un sistem de metode și mijloace de învățare moderne, dar și instruirea asistată de calculator (IAC), contribuie la descoperirea și învățarea de către elevi a unor informații geografice interesante și utile sub îndrumarea profesorului dar și singuri, utilizând calculatorul, din proprie inițiativă, el găsește doar informații, dar atunci când învățarea se face sub îndrumarea unui cadru didactic, elevul dobândește cunoștințe temeinice este corect ghidat și informat, își formează deprinderi și priceperi.

Utilizarea calculatorului în procesul de predare-învățare-evaluare este cunoscută în literatura de specialitate sub denumiri precum: IAC (Instruire Asistată de Calculator) / CAI (Computer Assisted Instruction), CAL (Computer Assisted Learning), CBT (Computer Based Training), ILT (Instructor-Led Training). Începând cu anii '90, s-au dezvoltat sistemele multimedia și instrumentele software de proiectare pedagogică. Au apărut astfel, sistemele Learningware și Authorware.

IAC nu este o reeditare a învățământului programat, calculatorul fiind utilizat în lecție atunci când se urmărește o creștere a calității actului de predare-învățare, deoarece există posibilitatea vizualizării unor procese și fenomene, ilustrarea animată a unor mecanisme din lumea vie, ilustrarea grafică a unor concepte abstracte, calcule laborioase, grafice, etc.

Dintre cele mai des utilizate sisteme de grafică sunt cele ale WINDOWS-ului de exemplu: PAINT, PHOTOPAINT-UL, Sistemul CORELL DRAW, AUTOCAD.

Folosirea calculatorului este evidentă, în primul rând prin cantitatea de informație care poate fi stocată, cantitatea mare de informație care poate fi transferată rapid și ieftin, în timp real, devenind astfel sistemele informatice o completare foarte eficientă a bibliotecilor clasice sau chiar să le înlocuiască uneori. În sistemul de învățământ au luat amploare aceste sisteme informatice, acoperind un domeniu

vast de auto-instruire dar nu trebuie să desconsiderăm nici interacțiunea umană necesară învățării, care devine indispensabilă acestor manifestări ale pedagogiei.

Perioada pandemiei prin care am trecut cu toții, ne-a învățat atât de multe lucruri despre utilizarea calculatorului, a platformelor educaționale, a resurselor educaționale digitale și a eficienței acestora în predarea-învățarea lecțiilor de geografie atât în cadrul lecțiilor on-line, hibrid sau fizic la clasă.

Dintre formele de învățare asistată de calculator cele mai folosite sunt: conceptele de E-learning, Blended learning și Distance learning.

Conceptul de blended learning este un concept de educare modern, flexibil, care are ca scop dobândirea de către fiecare cursant a unor cunoștințe de nivel tehnic ridicat. Sistemul este bazat pe concepte și metode de studiu inovative care cuprind studiul în sala de clasă asistat de trainer, studiu individual și studiul online.

Termenul de învățare asociată este înlocuit cu cel de „învățare personalizată”, sau cel de „instruire personalizată”, astfel învățarea mixtă este și o revenire la învățarea centrată pe profesor, singurii responsabili pentru conceperea scenariului didactic, pentru structurarea și prezentarea conținutului învățării.

„Tehnologiile sunt doar niște unelte care pot fi folosite în mai multe domenii, cu precădere în educație, dar cel mai important este modul cum se aplică. Este cunoscut faptul că în educație tehnologiile media sunt folosite în diferite combinații, iar cei șase piloni media sunt:” (Bates, Anthony William, 2015)

-învățarea față-n-față

- -text
- -(stil)grafică
- -audio (inclusiv vorbirea)
- -video
- -computerul (inclusiv animații, simulări și realități virtuale)

Blended learning-ul este un termen care descrie o modalitate de învățare mixtă, ce combină metodele de învățare tradiționale cu studiul independent obținând astfel o nouă metodologie hibridă de învățare.

Blended learning-ul este interacțiunea dintre profesor și elev prin intermediul tehnologiei. Elevii se pot bucura de o învățare personalizată folosind instrumente de învățare mixte. Profesorii pot interacționa cu elevii mai eficient prin monitorizarea creșterii calității actului instructiv-educativ și prin oferirea feedbackului instantaneu.

Tehnologiile informaționale moderne oferă o gamă largă de aplicații, resurse educaționale deschise, medii virtuale de învățare, precum și diferite instrumente oferite de Web 2.0, acestea reprezentând un potențial enorm în prestarea educației și construirea cunoașterii. Există foarte multe instrumente și resurse Web 2.0 care pot fi utilizate în sistemul educațional, cu scopul de a realiza managementul conținutului învățării în diverse contexte și de a oferi metode inovatoare în procesul de predare-învățare.

Standarde de competențe digitale pentru cadrele didactice vizează 7 domenii:

1. Comunicare digitală;
2. Gestionarea informației;
3. Creare de conținuturi digitale educaționale;
4. Implementarea aplicațiilor de management școlar;
5. Sisteme de gestionare a conținuturilor educaționale;
6. Utilizarea echipamentelor digitale în educație;
7. Respectarea normelor etice și legale în spațiul digital;

Posibilitatea utilizării acestor instrumente atât pentru atingerea unor obiective cognitive aferente nivelurilor de bază, precum înțelegerea, cât și pentru nivelurile superioare, unde avem de-a face cu crearea unor produse de activitate originale, care să valorifice cunoștințele, competențele și potențialul creativ al elevilor.

Aplicațiile Google drive, one drive, mega.nz, – sunt instrumente care pot fi utilizate atât pentru profesor cât și pentru elevi pentru a stoca informația sau pentru crearea unui portofoliu digital, pentru stocarea informației în memoria calculatorului.

Instrumente pentru crearea de teste, exerciții, diferite jocuri pentru o notare direct a elevului sunt aplicațiile: Kahoot (kahoot.com) poate fi utilizat la orice vârstă, la orice disciplină și care transformă învățarea într-o joacă. prin creare de victorii cu alegerea soluțiilor corecte la device-le mobile.

Prin Platforma learningapps (<http://learningapps.org/>) – sunt prezente fișe de lucru digitale și exerciții interactive. creare de teste, aceste teste pot fi expediate prin email sau încorporate pe blogul dvs. Elevii dvs. vor elabora cu plăcere fișe de lucru și activități interactive pentru a recapitula materialul studiat, pentru a lucra în echipe sau pentru a se pregăti pentru un test sumativ. Platforma Socrative (<https://bit.ly/2vzOIsr>) – un instrument minunată pentru a crea teste interactive cu analiza rezultatelor. Platforma ProProfs (<https://www.proprofs.com/quiz-school/>)

- Crează teste online care oferă elevilor evaluare în % și chiar și un certificat digital la final. Platforma Quizizz (Quizizz.com- (pentru profesori), [join.quizizz.com](https://www.join.quizizz.com/)-(pentru elevi) - creare de exerciții, teste,

sarcini. Aceste instrumente sunt disponibile gratuit online și presupune existența unui calculator care afișează o serie de întrebări cu variante de răspuns; elevii se înregistrează utilizând un cod pin furnizat de aplicație prin intermediul profesorului. Ei pot participa la joc individual sau în echipe. Setul de întrebări poate fi realizat de profesori din contul acestora sau poate fi selectat dintr-o listă de „jocuri” disponibile. Cadrul didactic deține controlul asupra desfășurării activității; el decide când începe jocul și când trece la următoarea întrebare. După ce timpul expiră, este afișat răspunsul corect, iar elevii obțin astfel feedback asupra cunoștințelor lor. Avantajele fiind: un interes sporit în învățarea subiectului, toți elevii sunt implicați, activității de grup, feedback-ul, adoptarea soluțiilor în mod rapid, poate fi utilizat la lecție în orice moment, putem vedea din rezultate, ceea ce nu este clar, autoevaluare.

O altă categorie de instrumente sunt cele de a crea unele cărți digitale sau istorioare/ povești create de către elevi. Storybird (storybird.com) este o aplicație care permite crearea de povești ilustrate, utilizând resursele disponibile online (diverse reprezentări grafice). Platforma Storyjumper (<https://storyjumper.com/>) - Permite crearea cărților electronice în baza fotografiilor/imaginilor proprii. Pot fi un instrument foarte bun pentru utilizarea în cadrul orelor de geografie, anume la „Problemele actuale ale mediului”. Ca majoritatea instrumentelor, acestea au un nivel care pot fi folosite gratuit și unul care implică achiziția unor opțiuni suplimentare.

Platforma Kizoa (kizoa.com) - acest instrument digital vă permite să creați prezentări video cu fotografii, muzică și chiar texte, slideshows sau chiar colaje digitale. Creare de lucrări digitale de promovare a necesității unui mediu online pentru adolescenți. Platforma Clipchamp (clipchamp.com/editor) – iarăși un instrument de creare video. Sunt niște instrumente ce reprezintă mult interes pentru elevi. Instrumente de creare a prezentărilor electronice cu mult mai interesante față de cele învechite cum ar fi power point sau prezi, unul din aceste instrumente este Piktochart (piktochart.com)- este aplicație ușor de folosit pentru crearea de infografice frumoase și de calitate. Infograficele sunt reprezentări vizuale ale unor cifre, date, informații, comportamente și evenimente. Au avantajul de a prezenta date complexe, cum ar fi statistici sau

funcții matematice într-un mod mai intuitiv și mai ușor de înțeles.

Platforma Thinglink (thinglink.com) –crearea de postere digitale. Platforma Padlet, -creare de panouri digitale Fotojet, Canva – creare de postere, Platforma Glogster, Platforma Crello – creare de pliante, afișe.

Instrumentele Web 2.0 sunt softuri disponibile online care permit utilizatorilor: să creeze o manieră interactivă de prezentare a conținuturilor științifice; să păstreze pe o perioadă limitată de timp și să

arhiveze date; să editeze fotografiile și materiale video; să realizeze proiecte și să desfășoare activități de învățare prin cooperare.

Există numeroase aplicații a căror utilizare în mediul didactic permite adaptarea lor la cerințele și performanțele elevilor.

Resursele educaționale digitale au rolul de a eficientiza procesul de predare-învățare, de a stimula comunicarea între partenerii educaționali (cadre didactice, elevi, părinți) și de a facilita asimilarea conținuturilor științifice, de a forma competențe digitale reale, dar și o serie de competențe definite la nivelul disciplinelor de studiu, dar și interdisciplinar.

BIBLIOGRAFIE:

1. Ciubrei Rodica, Considerații privind utilizarea instrumentelor WEB pentru predarea-învățarea lecțiilor de Geografie, Chișinău 2020.
2. Stoica Anuța Loredana, Beneficiile utilizării platformelor E-Learning în predare-învățare, Editura Școala Vremii, Arad 2022.
3. *** - Utilizarea instrumentelor WEB în predarea-învățarea Geografiei, Revista TERRA, 2018.

COMPETENȚELE DIGITALE ȘI CARIERA DIDACTICĂ

Prof. DUDUIALĂ GIANINA, COLEGIUL NAȚIONAL MIHAI EMINESCU PETROȘANI

Conform Ordinul ministrului educației nr. 4.150/2022, pentru aprobarea cadrului de competențe digitale ale profesionistului din educație, Art. 2. (1) În procesul de evoluție în cariera didactică și în procesul de dezvoltare profesională continuă, corespunzător nivelelor de competență didactică asociate standardelor de formare în cariera didactică se stabilesc 6 domenii și 22 de competențe digitale cheie. Pentru fiecare competență sunt furnizate o denumire și o scurtă descriere, care servesc ca punct principal de referință. Cadrul DigCompEdu descrie competențele digitale specifice cadrelor didactice, și stabilește 22 de competențe cheie, organizate în 6 domenii, după cum urmează:

(a) Domeniul 1 se adresează mediului profesional în sens larg și vizează utilizarea tehnologiilor digitale de către cadrele didactice în interacțiunile lor profesionale cu colegi, antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenti/alte persoane aflate în proces de învățare, părinți și alte părți interesate, pentru dezvoltarea profesională proprie și în interesul organizației.

- (b) Domeniul 2 abordează competențele necesare pentru utilizarea, crearea și partajarea eficientă și responsabilă a resurselor digitale în cadrul procesului de predare și învățare.
- (c) Domeniul 3 se referă la modul de folosire a tehnologiilor digitale în procesul de predare și învățare.
- (d) Domeniul 4 se referă la utilizarea strategiilor digitale pentru îmbunătățirea evaluării.
- (e) Domeniul 5 urmărește valorificarea potențialului utilizării tehnologiilor digitale în dezvoltarea strategiilor de predare și învățare centrate pe elev.
- (f) Domeniul 6 detaliază competențele pedagogice necesare pentru a facilita dobândirea competențelor digitale de către antepreșcolari/preșcolari/elevi/studenți/alte persoane aflate în stare de învățare.

În secolul XXI cadrele didactice trebuie să posede competențe digitale pentru a face față provocărilor erei informaționale. Necesitatea deținerii unui anumit nivel de competențe digitale are două fațete pentru profesori: parte integrantă a competențelor profesionale; stimulent și catalizator pentru dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor ca prerogativă de angajare a acestora în câmpul muncii.

Domeniile de competență au fost determinate în conformitate cu un șir de documente naționale și internaționale, aparținând domeniului competenței-cheie digitale transversale din documentul cadru al Parlamentului European și al Consiliului European din 18 decembrie 2006 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții. Din spectrul larg de competențe digitale se amintesc:

- acces la cele mai bune resurse și conținuturi educaționale;
- comunicare cu colegii, părinții și în cadrul rețelelor profesionale;
- efectuarea managementului activităților didactice prin instrumente digitale.

Definirea competențelor cadrelor didactice în forma unui document cadru, care să ghideze formarea și dezvoltarea lor profesională de-a lungul carierei este una dintre condițiile majore a creșterii nivelului realizărilor elevilor. Competențele digitale au fost clasificate pe trei nivele –de bază, intermediar, avansat – din câteva considerente.

În prezent, la finele formării inițiale cadrele didactice dețin un anumit nivel de competențe digitale condiționat de programele de studii și de educația lor informală și non-formală. Pe de altă parte, mulți profesori au definitivat educația lor inițială cu mult timp în urmă, când multe instrumente și tehnologii informaționale nu erau disponibile. În același timp domeniul TIC este unul foarte dinamic, viteza de dezvoltare a noilor instrumente și oportunități fiind foarte mare, iar gama și complexitatea competențelor necesare pentru a fi pedagog în secolul XXI este atât de mare, încât este puțin probabil ca un individ să le posede în totalitate sau să le dezvolte în aceeași măsură la anumite momente de timp.

În consecință, cadrele didactice trebuie să-și actualizeze în mod constant competențele și să le adapteze, iar acest lucru necesită atitudini critice bazate pe dovezi, care să le permită să fie responsabili de rezultatele elevilor.

Arii de competență	Competențe
Competențe legate de informații și date	1.1 Utilizarea de browsere, căutarea și filtrarea de date, informații și conținuturi digitale 1.2 Evaluarea datelor, informațiilor și a conținuturilor digitale 1.3 Gestionarea datelor, informațiilor și a conținuturilor digitale
Comunicare și colaborare	2.1 Interacțiunea cu ajutorul tehnologiilor digitale 2.2 Partajarea prin intermediul tehnologiilor digitale 2.3 Implicarea civică prin intermediul tehnologiilor digitale 2.4 Colaborarea cu ajutorul tehnologiilor digitale 2.5 Eticheta pe internet 2.6 Gestionarea identității digitale
Crearea de conținuturi digitale	3.1 Elaborarea de conținuturi digitale 3.2 Integrarea și detalierea conținuturilor digitale 3.3 Copyright și licențe 3.4 Programare
Siguranță	4.1 Protejarea dispozitivelor 4.2 Protecția datelor cu caracter personal și a confidențialității 4.3 Protecția sănătății și a bunăstării 4.4 Protejarea mediului
Rezolvarea de probleme	5.1 Rezolvarea problemelor tehnice 5.2 Identificarea nevoilor și a răspunsurilor tehnologice 5.3 Utilizarea creativă a tehnologiilor digitale 5.4 Identificarea lipsei de competențe digitale

Sursă: Adaptare după Carretero, Vuorikari și Punie, 2017.

BIBLIOGRAFIE

[cnc4_finalcompetente_digitale_profesori_22iulie2015_1.pdf \(gov.md\)](#)

<https://isj.vs.edu.ro/download/Cadrul-de-competente-digitale-al-profesionistului-in-educatie.pdf>

http://publications.europa.eu/resource/cellar/d7834ad0-ddac-11e9-9c4e-01aa75ed71a1.0011.01/DOC_1

IMPORTANȚA DEZVOLTĂRII COMPETENȚELOR DIGITALE ÎN CARIERA DIDACTICĂ

PROF. CUIBUȘ MIHAELA LAURA
 ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR 1 CIUMEGHIU

Dezvoltarea competențelor digitale reprezintă astăzi un aspect esențial al formării profesionale a cadrelor didactice. Într-o lume tot mai digitalizată, profesorii trebuie să fie pregătiți să folosească tehnologia în procesul de predare-învățare pentru a rămâne relevanți și a-și îndeplini cu succes rolul de educator.

Unul dintre cele mai importante aspecte ale dezvoltării competențelor digitale în cariera didactică este capacitatea de a utiliza instrumente digitale pentru a crea resurse educaționale interactive și pentru a spori implicarea și angajamentul elevilor în procesul de învățare. Aceste resurse digitale pot varia de la prezentări, fișe de lucru și jocuri educaționale până la videoclipuri și proiecte multimedia.

O altă componentă importantă a competențelor digitale în cariera didactică este capacitatea de a utiliza instrumente de comunicare digitală pentru a comunica cu elevii și părinții, pentru a oferi feedback și pentru a împărtăși resurse educaționale. Aceste instrumente pot include platforme de învățare online, aplicații de chat și e-mail-uri, etc.

De asemenea, dezvoltarea competențelor digitale poate contribui la dezvoltarea abilităților de gestionare a timpului și de organizare. Profesorii pot utiliza instrumente digitale, cum ar fi calendarele și aplicațiile de organizare, pentru a-și planifica lecțiile și sarcinile, pentru a monitoriza progresul elevilor și pentru a asigura o distribuție echilibrată a timpului între activitățile de predare, evaluare și pregătire.

Dezvoltarea competențelor digitale este vitală în cariera didactică, deoarece le permite profesorilor să își adapteze practicile de predare-învățare la cerințele și așteptările elevilor și să se mențină relevanți într-o lume tot mai digitalizată. Prin utilizarea instrumentelor digitale, profesorii pot crea o experiență de învățare interactivă și atractivă, care poate îmbunătăți performanțele elevilor și le poate pregăti pentru succes într-un mediu de lucru digital.

În plus, dezvoltarea competențelor digitale poate contribui la creșterea eficienței și productivității în cariera didactică. Prin utilizarea instrumentelor digitale potrivite, profesorii pot economisi timp și energie în planificarea și gestionarea activităților de predare-învățare. De asemenea, pot accesa o gamă largă de resurse educaționale și pot colabora mai ușor cu alți profesori și experți din domeniu.

Este important ca dezvoltarea competențelor digitale să fie o prioritate în formarea și pregătirea cadrelor didactice. În acest sens, instituțiile de învățământ ar trebui să ofere programe de formare continuă care să încurajeze profesorii să-și dezvolte abilitățile digitale și să-și îmbunătățească practicile de predare-învățare. De asemenea, ar trebui să existe un acces mai ușor la instrumente digitale și resurse educaționale relevante și de calitate.

În concluzie, dezvoltarea competențelor digitale este esențială în cariera didactică și ar trebui să fie o prioritate în formarea și pregătirea cadrelor didactice. Prin utilizarea instrumentelor digitale și a

resurselor educaționale relevante, profesorii pot crea o experiență de învățare interactivă și atractivă, pot economisi timp și energie și pot crește eficiența și productivitatea în cariera lor.

BIBLIOGRAFIE:

Ciprian Ceobanu, Constantin Cucos, Olimpiu Istrate, Ion-Ovidiu Panisoara – 2022, *Educația Digitală*, Ed. Polirom, Iași

COMPETENȚELE DIGITALE – PARTE DIN VIAȚA NOASTRĂ

Prof.înv.primar Oanță Adriana Mihaela-Școala Gimnazială Nr. 7 Petroșani

Competențele sunt o combinație dinamică, complexă de cunoștințe, înțelegeri, abilități, deprinderi, atitudini și valori, formate și dezvoltate prin învățare, care conduc la realizarea unor sarcini într-un anumit domeniu.

Competențele cheie reprezintă un pachet multifuncțional, transferabil de cunoștințe, abilități și atitudini de care au nevoie toți indivizii pentru împlinirea și dezvoltarea personală, incluziunea socială și găsirea unui loc de muncă. Acestea trebuie să se fi dezvoltat la sfârșitul educației obligatorii și trebuie să acționeze ca fundament pentru învățare ca parte a educației pe tot parcursul vieții.

Cele opt domenii ale competențelor cheie sunt:

- Comunicare în limba maternă;
- Comunicare în limbi străine;
- Competențe matematice;
- Competențe de bază în științe și tehnologie;
- Competențe digitale;
- „A învăța să înveți”
- Competențe sociale și civice;
- Spirit de inițiativă și antreprenoriat;
- Sensibilitate culturală și exprimare artistică.

Raportul Comisiei Europene definește competențele TIC drept un set de concepte transversale care pot fi predate ca discipline de sine stătătoare, ca parte a unui curriculum larg, dar pot fi și livrate în cadrul întregului curriculum unde cadrele didactice au rolul de predare.

Domeniile de competență au fost determinate în conformitate cu un șir de documente naționale și internaționale [...], aparținând domeniului competenței-cheie digitale transversale din documentul cadru al Parlamentului European și al Consiliului European din 18 decembrie 2006 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții []. Din spectrul larg de competențe digitale au fost selectate și incluse în acest document cele strict necesare unui cadru didactic pentru a realiza activitățile profesionale:

- acces la cele mai bune resurse și conținuturi educaționale;
- comunicare cu colegii, părinții și în cadrul rețelelor profesionale;
- efectuarea managementului activităților didactice prin instrumente digitale.

Competențele digitale au fost clasificate pe trei nivele – de bază, intermediar, avansat

Domeniile de competență digitală

8. Comunicarea digitală
9. Gestionarea informației
10. Crearea de conținuturi digitale educaționale
11. Implementarea aplicațiilor de management școlar
12. Sisteme de gestionare a conținuturilor educaționale (SGCE)
13. Utilizarea echipamentelor digitale în educație
14. Respectarea normelor etice și legale în spațiul digital

Aceste competențe sprijină în măsuri diferite la dezvoltarea unor abilități și cunoștințe ce țin de utilizarea TIC în educație și se completează reciproc.

Ministerul Educației urmărește, prin programele sale, folosirea la scară largă a tehnologiei informației în procesul de educație, derulând mereu programe de dotare cu tehnică de calcul a unităților de învățământ și urmărește introducerea instruirii asistate de computer.

Componentele competențelor digitale:

- Gândire critică și evaluare;
- Colaborare;
- Comunicare eficientă;
- Abilități de a găsi și selecta informația;
- Siguranță online;

- Abilități funcționale;
- Înțelegere socio-culturală;
- Creativitate.

Competențele digitale implică utilizarea critică și cu încredere a mijloacelor media electronice la muncă, în timpul liber și pentru comunicare. Aceste competențe se referă la gândirea logică și critică, la abilitățile de management a informației la standarde înalte și la abilități de comunicare dezvoltate. La nivel de bază, abilitățile TIC cuprind utilizarea tehnologiei multimedia pentru a primi, evalua, stoca, produce, prezenta și schimba informații precum și pentru a comunica și a participa în rețele prin intermediul Internetului.

Profesorul secolului XXI încetează a mai fi un simplu deținător de informație pe care o împărtășește clasei de elevi, ci se transformă într-un mediu interactiv supus constantelor schimbări, abordări și solicitări de informații. Așadar, este necesar ca el să aibă cunoștințe bune în ceea ce privește resursele educaționale digitale și modul în care acestea pot fi aduse în fața elevului, profesorul devine o interfață care permite accesarea de informații.

Este important să cunoaștem ce anume prezentăm, cum de ce prezentăm și modul în care prezentăm. Aducem informația în fața elevului, dar mai întâi o filtrăm prin prisma propriilor criterii de relevanță și necesitate, iar asta se face prin crearea propriilor documente, deci propriile fișiere audio, imagini digitale, conținut video sau grafică digitală. Abilitatea de a ști cum să utilizăm programele destinate acestor tip de activități nu doar că ne ușurează munca la catedră, dar conferă și o mai mare credibilitate în fața elevilor prin puterea exemplului. Contează nu doar să prezentăm, ci să știm și cum s-a realizat materialul în vederea unei teme viitoare. Iar folosirea de marcaje sociale devine folositoare atunci când dorim să împărtășim cu elevii sau colegii informații punctuale.

În concluzie, profesorul trebuie să aibă cunoștințe solide și competențe adecvate pentru a putea susține un act didactic de calitate. În egală măsură este necesară și abilitatea necesară de a selecta resursele educaționale cele mai potrivite pentru a facilita un proces de învățare de calitate.

BIBLIOGRAFIE:

<https://iteach.ro/pg/blog/elisabeta.orza/read/30311/rolul-tic-in-dezvoltarea-competentelor-de-lectura-ale-elevilor>

<http://www.tvet.ro/index.php/educatie-si-formare-profesionala-in-europa/instrumente-europene-pentru-invatarea-pe-tot-parcursul-vietii/cadrul-european-de-referinta-al-competenelor-cheie-pentru-invatarea-pe-tot-parcursul-vietii.html#4>

ACCESIBILITATE, ABILITĂȚI DIGITALE ȘI COLABORARE ÎN ERA DIGITALĂ A EDUCAȚIEI

Prof. Dumitraș Alina-Lucreția, Liceul Tehnologic “Transilvania” Deva

Prof. Boghiță Mihaela, Liceul Tehnologic “Transilvania” Deva

Tehnologia joacă un rol semnificativ în dezvoltarea personală a cadrelor didactice în mai multe moduri. Iată câteva dintre rolurile cheie ale tehnologiei în acest context:

Acces la resurse educaționale: Tehnologia permite cadrelor didactice să aibă acces la o gamă largă de resurse educaționale, cum ar fi aplicații mobile, platforme de învățare online, site-uri web specializate și alte instrumente digitale. Aceste resurse pot oferi materiale didactice actualizate, exemple practice, lecții interactive și alte conținuturi relevante pentru diverse discipline și niveluri de învățământ. Cadrele didactice pot utiliza aceste resurse pentru a-și îmbogăți cunoștințele și pentru a-și dezvolta abilitățile într-o manieră flexibilă și adaptată nevoilor specifice.

Comunicare și colaborare: Tehnologia facilitează comunicarea și colaborarea între cadrele didactice din întreaga lume. Prin intermediul platformelor online și a rețelelor sociale dedicate educației, profesorii pot intra în contact cu colegii lor, pot împărtăși experiențe, pot discuta despre metodele didactice eficiente și pot colabora la dezvoltarea de proiecte comune. Aceasta le permite să-și extindă rețelele profesionale și să se conecteze cu experți din domeniul lor de interes.

Dezvoltarea abilităților digitale: Tehnologia oferă cadrelor didactice oportunități pentru a-și dezvolta abilitățile digitale. Utilizarea instrumentelor și a platformelor tehnologice în clasă le permite să-și îmbunătățească competențele în domeniul tehnologiei informației și comunicațiilor (TIC). Aceste abilități digitale pot include gestionarea și organizarea datelor, crearea și editarea de conținut digital, utilizarea aplicațiilor software specifice și integrarea tehnologiei în procesul de predare-învățare.

Personalizarea învățării: Tehnologia poate susține personalizarea învățării pentru cadrele didactice. Există o varietate de instrumente și platforme digitale care permit evaluarea individuală a elevilor, oferă feedback imediat și furnizează resurse adaptate nevoilor fiecărui elev. Prin intermediul acestor tehnologii, cadrele didactice pot crea experiențe de învățare personalizate, ajustate în funcție de ritmul și stilurile de învățare ale elevilor.

În general, tehnologia poate ajuta cadrele didactice să se dezvolte personal și profesional prin accesul la resurse educaționale și instrumente digitale, precum și prin dezvoltarea competențelor digitale și îmbunătățirea comunicării și colaborării.

Colaborarea între profesori în era digitală a educației a fost îmbunătățită semnificativ datorită utilizării tehnologiei.

Există numeroase platforme și instrumente online dedicate colaborării între profesori, cum ar fi Google Docs, Microsoft Teams, Slack și Moodle. Aceste instrumente permit profesorilor să colaboreze în timp real, să împărtășească resurse, să creeze și să editeze documente în mod colaborativ și să comunice eficient.

Profesorii pot folosi rețelele sociale profesionale, precum LinkedIn și Twitter, sau comunitățile online specializate în educație pentru a se conecta și a colabora cu alți profesori din întreaga lume. Aceste platforme oferă oportunități de partajare a ideilor, de discuții, de încurajare reciprocă și de rezolvare a problemelor comune.

Tehnologia permite profesorilor să formeze grupuri de lucru și să colaboreze în proiecte comune, indiferent de locație geografică. Pot utiliza instrumente precum videoconferințe, documente partajate și aplicații de gestionare a proiectelor pentru a colabora eficient și a-și împărți sarcinile.

Tehnologia permite profesorilor să participe la webinare și sesiuni de formare online, care facilitează schimbul de experiențe, idei și bune practici. Acestea oferă oportunități de învățare continuă și de dezvoltare profesională prin interacțiunea și colaborarea cu alți profesori.

Există platforme online specializate în partajarea și împrumutul de resurse educaționale între profesori. Aceste platforme facilitează colaborarea prin împărtășirea de materiale didactice, planuri de lecții, idei și strategii de predare.

Prin utilizarea acestor instrumente și resurse tehnologice, profesorii au acum posibilitatea de a se conecta, de a colabora și de a învăța unii de la alții într-un mod mai eficient și mai flexibil.

Colaborarea între profesori în era digitală a educației deschide noi oportunități de dezvoltare profesională și de îmbunătățire a practicilor didactice.

În calitate de profesori, tehnologia a jucat un rol vital în dezvoltarea personală și profesională. Am putut accesa lecții, materiale didactice, prezentări și videoclipuri online care au completat și au îmbogățit conținutul predat în clasă. Astfel, am putut crea lecții mai interactive și relevante pentru elevi.

Am învățat să utilizăm instrumente precum platforme de învățare online, aplicații educaționale, instrumente de colaborare și instrumente de creare a conținutului. Tehnologia ne-a oferit posibilitatea de

a personaliza învățarea pentru fiecare elev în parte. Am putut utiliza instrumente și aplicații care au adaptat conținutul și ritmul de învățare la nivelul și stilul de învățare al fiecărui elev. Astfel, am reușit să sporim angajamentul și performanța elevilor prin abordări personalizate. Am putut participa la grupuri de lucru online, am putut partaja resurse și idei, am putut colabora la proiecte comune și am putut învăța unii de la alții prin intermediul rețelelor sociale și al platformelor de comunicare. Am participat la webinare, cursuri online și evenimente de învățare la distanță, care ne-au ajutat să ne îmbunătățim abilitățile pedagogice și să descoperim noi metode și tehnici de predare.

În concluzie, tehnologia ne-a oferit oportunități de învățare și de adaptare continuă, ne-a ajutat să personalizăm învățarea și să colaborăm mai eficient.

BIBLIOGRAFIE

- Anghel, I. (2017). Era digitală și educația: provocări și perspective. Editura Universitară;
- Bălănescu, G. (coord.). (2020). Educația digitală în contextul pandemiei COVID-19. Editura Universitară;
- Bucur, M., & Bucur, A. (coord.). (2020). Digitalizarea în educație: provocări, soluții și perspective. Editura Didactică și Pedagogică;
- Grigoraș, I. (2016). Educația digitală în școală: instrumente și strategii de utilizare a tehnologiei în predare. Editura Polirom;
- Miclea, M. (coord.). (2018). Competențe digitale pentru elevi și cadre didactice. Editura Polirom.

UTILIZAREA CALCULATORULUI ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

Profesor Szekely Daniela, Școala Gimnazială Nr.3 Lupeni

Studiul fizicii reprezintă un interes deosebit atât din punct de vedere teoretic, cât și aplicativ. Sub aspect științific, cercetarea fenomenelor fizice a contribuit în mare măsură la cunoașterea, descrierea și înțelegerea mecanismelor și legilor naturii .

Pentru a demonstra elevilor că fizica este prezentă pretutindeni în jurul nostru, că este indispensabilă în viața de zi cu zi, trebuie ca aceștia să observe că învățarea acestei discipline nu le permite numai dobândirea unor cunoștințe teoretice ci și dezvoltarea abilităților practice.

Educația asistată de calculator, ca modalitate de instruire, este unul din domeniile în care tehnologia informației are o contribuție majoră la creșterea eficienței procesului de învățământ. Noile instrumente și metodele de predare - învățare au câștigat aprecierea elevilor.

Laboratorul virtual de fizică se constituie ca o resursă alternativă sau complementară în studiul experimental al fenomenelor fizice.

Procesul de predare - învățare presupune formarea la elev a unei gândiri divergente, care se poate forma numai dacă elevul este pus în situația de a opera independent de informațiile verbale, în condițiile unei dirijări minime. Acest proces trebuie să conțină sarcini de tip rezolvare de probleme apărute din punct de vedere fizic, și necesită o abordare euristică și este însoțit de o cantitate minimă de informații necesare rezolvării sarcinilor de lucru. Instruirea trebuie să formeze la elev strategii de rezolvare a unor tipuri de probleme.

Utilizarea laboratorului virtual de fizică se face în următoarele situații:

a) Realizarea unui experiment virtual după realizarea efectivă a acestuia în laboratorul clasic. Aceasta permite elevului controlul asupra unui număr mai mare de factori care influențează fenomenul studiat.

b) Realizarea de experimente virtuale atunci când baza materială a laboratorului real de fizică nu permite efectuarea practică a experimentului respectiv. În această situație este mult facilitată înțelegerea fenomenului studiat.

c) Realizarea de experimente virtuale în situația în care realizarea efectivă a experimentului ar pune în pericol sănătatea elevilor.

Prin intermediul calculatorului putem utiliza soft-uri educaționale cu conținuturi diferite care pot îndeplini sarcini didactice variate și pot să deservească funcții didactice variate în cadrul predării-învățării tuturor disciplinelor.

Folosirea tehnologiei informaționale în școală, reprezintă un instrument cognitiv prin intermediul căruia se construiesc noi informații și structuri mentale.

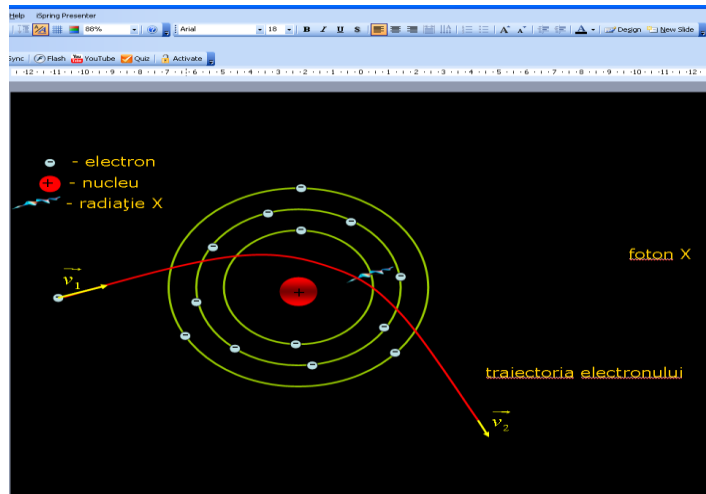
Există soft-uri educaționale care fac mai bună înțelegerea unor fenomene chimice, fizice, biologice, tehnice, dar și realizarea unor experimente ușor controlabile și în deplină siguranță.

Soft-urile pot fi de:

- Exersare
- Consolidare
- Prezentare interactivă de noi cunoștințe
- Stimulare de idei și sugestii

- Asociere sau deschidere la domenii corelate
- Simularea unor fenomene reale
- Furnizarea unor modele cognitive;
- Evaluarea cunoștințelor
- Dezvoltarea unor capacități sau aptitudini, prin jocurile pe calculator.

Iată două dintre experimentele de fizică pe care elevul nu le poate efectua în timp real.



Mecanisme de producere a radiațiilor X



Verificarea legilor efectului fotoelectric extern

Aplicarea instruirii asistate de calculator duce la:

- consolidarea capacității de învățare inovatoare, adaptabilă la condițiile de schimbare socială rapidă;
- considerarea învățării din punct de vedere al folosirii ulterioare a cunoștințelor dobândite;
- individualizarea învățării prin utilizarea învățării programate, creșterea randamentului însușirii de cunoștințe;

- realizarea învățării interdisciplinare, interactive, centrate pe elev, folosind metode euristice;
- reducerea timpului de învățare și ridicarea calității învățării;
- folosirea unui sistem complet de verificare a cunoștințelor;

Meritul deosebit al instruirii asistate de calculator constă în faptul că presupune participarea activă a elevilor în procesul de predare-învățare și că permite dezvoltarea intelectuală a acestora , adecvată ritmului lor de lucru.

BIBLIOGRAFIE:

Cerghit Ioan, 2002, Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri și strategii, Ed. Aramis, București

Huideș Felicia, 2007, „Fizica interactivă prin experimente asistate de calculator”, Editura Credis, București

<http://escoala.edu.ro/labs/#fizica>

UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ȘI INTERNETULUI ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

Prof. Gaiță-Lukacs Ioana, Colegiul Național “Mihai Eminescu” Petroșani

În era digitală de astăzi, tehnologia și internetul joacă un rol important în învățare și predare la toate nivelurile de educație. Utilizarea acestor instrumente poate îmbunătăți procesul educațional și poate încuraja elevii să devină mai implicați în învățarea lor. În această postare, examinez exemple de bune practici în utilizarea tehnologiei și a internetului în predare și discut despre beneficiile și provocările acestei abordări.

Un exemplu de utilizare a tehnologiei și a internetului în predare este utilizarea dispozitivelor mobile, cum ar fi tabletele sau smartphone-urile, în timpul procesului de învățare. Aceste dispozitive pot fi folosite pentru a accesa materiale de învățare online, pentru a participa la discuții online și pentru a lua notițe în clasă. În plus, există o gamă largă de aplicații și platforme educaționale, care oferă materiale didactice interactive și jocuri educaționale, care pot fi folosite pentru a îmbunătăți experiența de învățare a elevilor.

Un alt exemplu este utilizarea platformelor de învățare online, care oferă acces de la distanță la cursuri și materiale educaționale. Aceste platforme permit elevilor să învețe în propriul ritm, să-și stabilească propriile obiective și să-și urmărească progresul individual. În plus, aceste platforme permit profesorilor să monitorizeze progresul elevilor și să ofere feedback personalizat care ajută la îmbunătățirea performanței elevilor.

O altă practică bună este utilizarea jocurilor educaționale pentru a îmbunătăți rezultatele elevilor. Jocurile educaționale pot fi folosite pentru a ajuta elevii să învețe concepte complexe într-un mod distractiv și interactiv. Aceste jocuri pot fi folosite pentru a îmbunătăți abilitățile de citire și scriere, de numărare și de rezolvare a problemelor de matematică, informatică.

În timp ce utilizarea tehnologiei și a internetului în predare oferă multe beneficii, există și provocări și riscuri asociate. Unul dintre principalele riscuri este siguranța online, deoarece studenții și profesorii trebuie să aibă grijă să își protejeze informațiile personale și să evite vizitarea site-urilor web nesigure sau spam-ul. De asemenea, poate fi dificil să rămâneți concentrat și să evitați distragerile, cum ar fi rețelele sociale sau alte site-uri.

Pentru a utiliza eficient tehnologia și Internetul, este important să se ofere profesorilor și studenților o pregătire adecvată. Aceasta poate include formare în utilizarea instrumentelor digitale și a platformelor educaționale, precum și educație în siguranța online și managementul timpului.

În plus, trebuie să ne asigurăm că tehnologia și internetul nu înlocuiesc complet metodele tradiționale de învățare, ci le completează și le îmbunătățesc. Este important să se mențină o abordare echilibrată și să se utilizeze cele mai bune practici pentru a asigura utilizarea responsabilă și eficientă a tehnologiei și a internetului în predare și învățare.

Utilizarea platformelor de învățare e-learning și a instrumentelor digitale în procesul instructiv-educativ ajută atât cadrele didactice cât și elevii în dinamizarea procesului de predare-învățare-evaluare.

BENEFICII PENTRU PROFESORI

- ◆ instrumentele digitale facilitează realizarea unor materiale didactice creative și ușor de învățat ;
- ◆ pot fi generate resurse care lucrează conceptele într-un mod transversal sau multidisciplinar, facilitând gândirea critică și reținerea informațiilor;
- ◆ permite aplicarea strategiilor în clasă, cum ar fi gamificarea sau diferite metodologii cum ar fi flipped classroom;
- ◆ lecții motivante și memorabile prin crearea de sarcini profesionale și creative;
- ◆ procesarea și transmiterea conținutului se face într-un mod eficient și ușor;
- ◆ feedbackul activităților permite o urmărire mai personalizată elevilor.

BENEFICII PENTRU ELEVI

◆ se oferă elevilor posibilitatea să poată folosi conținutul în funcție de stilul său personal de învățare;

◆ permit învățarea prin joacă și prin descoperire;

◆ învățarea este activă, elevii sunt protagoniștii procesului lor de învățare, profesorul fiind ghidul care dirijează acest proces;

◆ sporește entuziasmul elevilor de a învăța prin lecții motivante și semnificative;

◆ creează un climat plăcut care stimulează și susține motivația pentru învățare;

◆ dezvoltă competențele digitale atât profesorilor cât și elevilor. Aceste programe sunt adesea gratuite și sunt folosite de profesori, elevi și uneori de părinți, atât în sala de clasă, cât și în afara acesteia. Ele pot fi folosite pentru: a preda conținutul curriculumului , pentru a stoca date, pentru a crea/edita materiale didactice , pentru a colabora, etc.

În concluzie, utilizarea tehnologiei și a internetului în predare poate aduce multe beneficii, precum îmbunătățirea procesului educațional și încurajarea elevilor să se implice mai mult în învățare. Există multe exemple de bune practici, cum ar fi utilizarea de dispozitive mobile, platforme de învățare online și jocuri educaționale. Cu toate acestea, există provocări și riscuri asociate, cum ar fi siguranța online și distragerea atenției. Este important să ne asigurăm că folosim aceste instrumente în mod responsabil și eficient și că menținem o abordare echilibrată care completează metodele tradiționale de învățare.

BIBLIOGRAFIE:

- <https://www.elearning.ro/utilizarea-resurselor-web-pentru-educatie>
- MAGDAȘ, I., 2007. Didactica Informaticii, de la teorie la practică. Cluj-Napoca: Editura Clusium;
- www.eurydice.org, (consultat în septembrie, 2009);
- www.anpcdefp.ro, (consultat în septembrie, 2009);
- <https://academiaabc.ro/wp-content/uploads/2022/11/Utilizarea-instrumentelor-digitale-in-activitatea-didactica.pdf>;

IMPACTUL APLICĂRII FORMATULUI BLENDED-LEARNING ÎN ÎNVĂȚARE

Prof. Popoi Liviu Mihai, Colegiul Național „Frații Buzești” Craiova

Prof. Șerban Oana, Colegiul Național „Frații Buzești” Craiova

Tehnologia își continuă ritmul accelerat de dezvoltare și este important pentru prezentul și viitorul copiilor să îi susținem pentru dezvoltarea competențelor și abilităților care îi sprijină să folosească inteligent și echilibrat instrumentele și dispozitivele digitale. Strategiile, metodele și instrumentele folosite în sistemul de învățământ în care fiecare dintre noi am crescut nu mai dau rezultate favorabile în contextul realității de acum și au nevoie să fie revizuite și, dacă e cazul, înlocuite.

Conceptul de blended-learning este un concept de educare modern, flexibil, care are ca scop dobândirea de către fiecare cursant a unor cunoștințe de nivel tehnic ridicat. Sistemul este bazat pe concepte și metode de studiu inovative care cuprind studiul în sala de clasă asistat de trainer, studiu individual și studiul online.

Învățarea bazată pe metode tradiționale rămâne una dintre cele mai apreciate căi de învățare a noțiunilor teoretice. Dar interacțiunea dintre profesor și educabil s-a dovedit a fi cea mai eficientă și consolidarea conținuturilor învățării mai bună, prin învățarea asociată. Învățarea asociată este un program educațional formal sau non formal, care combină mediile digitale cu metodele tradiționale folosite la clasă. Uneori termenul de învățare asociată este înlocuit cu cel de „învățare personalizată” sau cel de „instruire personalizată”. Astfel învățarea mixtă este și o revenire la învățarea centrată pe profesori, singurii responsabili pentru conceperea scenariului didactic, pentru structurarea și prezentarea conținutului învățării.

Blended-learning-ul este un termen care descrie o modalitate de învățare mixtă, ce combină metodele de învățare tradiționale cu studiul independent obținând astfel o nouă metodologie hibridă de învățare. Acesta reprezintă o schimbare majoră în strategiile didactice prin introducerea computerului actul de predare-învățare-evaluare. Blended-learning-ul este interacțiunea dintre profesor și elev prin intermediul tehnologiei. Elevii se pot bucura de o învățare personalizată folosind instrumente de învățare mixte. Profesorii pot interacționa cu elevii mai eficient prin monitorizarea creșterii calității actului instructiv-educativ și prin oferirea feedback-ului instantaneu.

Acest tip de învățare permite elevilor să își personalizeze experiențele de învățare utilizând instrumente suplimentare, moderne și dincolo de sala de clasă. Acest tip de învățare pregătește elevii să lucreze în locuri de muncă bazate pe tehnologie, iar profesorii își pot îmbunătăți lecțiile. Acesta este un mod modernizat de predare care are un impact pozitiv asupra experienței de formare a unui elev, prin această învățare mixtă se creează un echilibru între educația online și educația față în față, fapt care

încurajează elevii să urmeze cursuri online de formare profesională.

Învățarea bazată pe tehnologie s-a dovedit a fi eficientă atunci când se dorește păstrarea elevilor în sala de clasă sau în educația online. Această metodă nu este monotona, dar îmbunătățește întotdeauna formarea, permite elevilor să se concentreze perioade mai lungi de timp ceea ce duce la obținerea de progrese. Metodele de formare combinate includ instrumente de predare care permit creativitatea în lecții și în subiectele propuse.

Avantajele utilizării tehnologiei sunt evidente. Computerele au o capacitate de stocare a informației care depășește evident posibilitățile oricărui alt sistem cu aceeași funcționalitate, inclusiv a bibliotecilor (bibliotecile virtuale au ajuns la un volum de informație enorm, fără a necesita infrastructură fizică, precum în cazul bibliotecilor convenționale). Capacitatea de a transfera informație, rapid și ieftin, indiferent de distanța fizică, în timp real, este un avantaj incontestabil, ceea ce permite sistemelor informatice să devină o completare deosebit de eficientă a bibliotecilor clasice (sau chiar să le înlocuiască, acolo unde nu există posibilitatea fizică a existenței unei biblioteci tradiționale), iar volumul datelor/informațiilor transmise este considerabil.

Utilizarea aplicațiilor în activitatea didactică este deosebit de utilă, putând fi o variantă mult mai creativă de a realiza proiecte, de a evalua cunoștințe și competențe, de a antrena anumite deprinderi de lucru, de a exersa algoritmi, de a sintetiza și schematiza conținuturi pentru predare/recapitulare. Singurul inconvenient este generat de aceeași evoluție tehnologică explozivă care ne oferă această oportunitate dar ne și obligă la reactualizarea permanentă a informației oferite sau utilizate în predare sau evaluare.

Rolul computerului în instruire devine tot mai important, pe măsura avansului tehnologic și a ritmului progresului tehnologiilor. Utilizarea computerului a evoluat deci, de la simpla utilizare ca acces la informația disponibilă în spațiul virtual, trecând prin furnizarea amplă de material didactic utilizabil în predare - cu precizarea necesității actualizării permanente a acestor resurse - la softuri care facilitează învățarea limbilor străine sau a aplicațiilor care permit realizarea de proiecte. Astfel, computerul nu mai este doar un mijloc de informare sau de ilustrare a cunoștințelor de predat, ci devine un instrument util în simularea, aplicarea și consolidarea cunoștințelor, exersarea unor abilități de lucru, evaluare și autoevaluare, ceea ce permite elevilor competențe suplimentare - de obținere și gestionare a informațiilor, de explorare, selectare și sistematizare a informațiilor.

BIBLIOGRAFIE

1. Steele, J.L., Meredith, K.S., Temple, C, 2003 - Inițiere în metodologia dezvoltării gândirii critice. Ed. Prodidactica Chișinău

2. https://bibliotecactic.files.wordpress.com/2015/03/suport_curs_metode-eficiente-de-invatare-a-fizicii.pdf

FOLOSIREA PLATFORMELOR DE ÎNVĂȚARE ÎN PREDAREA LIMBII ȘI LITERATURII ROMÂNE

PROF. OPREA GIANINA LIVIA SC. GIMN. „MIRCEA SÂNTIMBREANU” BRAD, HUNEDOARA

Nu putem nega schimbările pe care perioada de școală online le-a produs, atât în modul de organizare și de receptare a învățării, cât și în abordarea demersului didactic a fiecărui profesor. Acum, că am depășit acest episod, nu putem avea pretenția de revenire la ce și cum a fost înainte de această perioadă. Pentru că noi ne-am schimbat! Pentru că elevii noștri s-au schimbat! Și pentru că în lupta noastră pentru redobândirea motivației pentru învățare, a reîmprospătării interesului pentru propria formare a fiecărui elev în parte, trebuie să folosim ce am învățat în intervalul de școală online sau hibrid. Perioada aceasta a pandemiei a semănat cu un curs de formare forțat, o autoperfecționare frustrantă, epuizantă, dar valoroasă. Competențele noastre digitale au trecut la un nivel net superior. Putem acum să facem față unor provocări, putem ține ritmul cu elevii noștri, unii complet dependenți de dispozitivele lor, le putem demonstra că și noi am învățat odată cu ei. Cum? Continuând să utilizăm unele dintre aplicațiile învățate în perioada educației online. Cu siguranță există câteva cu care ne-am deprins, pe care și elevii le preferă și pe care le putem insera în anumite secvențe ale lecțiilor, indiferent de disciplina predată.

Limba și literatura română este o disciplină grea prin definiție. Fiind materie de examen, își pierde, de multe ori, în ochii elevilor, frumusețea, păstrând numai presiunea învățării consistente, a exercițiului scris consumator de timp, presiune alimentată de familie și de mediu.

Pentru a diminua această presiune, putem valorifica experiența dobândită în ultimii deja trei ani și putem utiliza în cadrul orelor de limba și literatura română aplicații: Canva, Genially, Book Creator, Wordwall, Miro, Learningapps, Mentimeter și multe altele, în funcție de creativitatea și disponibilitatea fiecărui cadru didactic.

Canva

[Canva](#) este cea mai utilă aplicație dintre toate. Poate fi folosită pentru crearea de prezentări, filmulețe, postere, logouri, hărți conceptuale, benzi desenate sau orice alt material imaginat. Este ușor de accesat

Canva for Education. Se poate solicita o adeverință de la școală, conform căreia predați în unitatea respectivă în anul școlar curent, o încărcați pe platformă și veți beneficia de o gamă foarte largă de elemente, șabloane, imagini pentru materialele dumneavoastră. Mai mult, îi puteți invita pe elevi în clasa dumneavoastră și ei vor beneficia de aceleși elemente gratuite.

Cum poate folosi Canva la ora de limba și literatura română? În foarte multe moduri:

- crearea de prezentări pentru textele literare;
- prezentarea unei cărți;
- prezentarea unei noțiuni de vocabular/ fonetică/ morfologie/ sintaxă;
- semne de carte, broșuri sau fluturași;
- realizarea unui proiect.

Toate acestea pot fi realizate de elevi, individual sau colaborativ, sau de către profesor, pentru completarea informației din manual sau auxiliar.

Limite! Aplicația este mai ușor de folosit pe laptop, dar cei mai mulți copii lucrează pe telefon, de aceea este bine să învățați puțin cum funcționează pe telefon, să puteți să le oferiți sprijin la nevoie.

Genially

[Genially](#) este o platformă unde se pot face materiale interactive, animate, dar mai ales interesante. Asemănătoarea până într-un punct cu alte asemenea platforme, Genially permite lucru colaborativ, inserarea de secvențe audio, de materiale video și crearea unei varietăți de jocuri.

Platforma necesită puțin timp pentru dezambiguizare, dar există suficiente tutoriale care să vină în sprijinul celor care nu doresc să o descopere intuitiv.

După crearea unui cont, pot fi realizate materiale deosebite precum:

Limite: Se poate folosi pe laptop/ desktop. Materialele nu pot fi descărcate, dacă nu este accesată varianta Pro și există mai puține template-uri care pot fi folosite gratuit, însă aceste neajunsuri sunt compensate de calitatea materialelor care pot fi realizate.

Book Creator

[Book Creator](#) este o platformă cu ajutorul căreia se pot crea cărți în format digital. Sunt foarte multe elemente care pot fi încărcate în cărți, acestea având și o funcție „read”, prin care este citit documentul. Paginile cărții pot fi formatate ușor, existând câteva designuri sau pot fi create coperte/ postere în Canva și utilizate în carte. Mai nou, paginile pot fi create direct din Book Creator, prin accesarea meniului „+”, apoi „More” și de acolo trebuie selectat „Canva”. Platforma face transferul în Canva, unde vă puteți crea

designul dorit, iar după salvare acesta apare în cartea dumneavoastră. De asemenea, pot fi încărcate videoclipuri sau linkurile unor videoclipuri. Textul poate fi inserat și prin utilizarea microfonului, cu selectarea limbii române (sau altă limbă).

Odată creat un cont de profesor, elevii pot fi invitați în biblioteca dumneavoastră, printr-un cod de invitație, și pot crea, la rândul lor, propriile cărți. Cărțile lucrate într-o bibliotecă pot fi cumulate într-una singură.

Limite: Materialul nu se poate descărca. Se folosește mai bine pe laptop/ desktop, deși, recent a apărut și o aplicație.

Mentimeter

[Mentimeter](#) este o aplicație de prezentare interactivă, care permite utilizatorilor să creeze sondaje, chestionare, prezentări și alte tipuri de activități interactive în timp real. Această aplicație poate fi utilizată pentru a implica elevii în procesul de învățare a limbii române, oferindu-le oportunitatea de a participa activ și de a-și îmbunătăți abilitățile de comunicare și de exprimare orală.

De exemplu, profesorii pot utiliza Mentimeter pentru a crea sondaje de opinie sau întrebări cu opțiuni multiple, legate de subiecte specifice din gramatica sau vocabularul limbii române. Elevii pot răspunde la întrebări utilizând dispozitivele lor mobile sau laptopurile, iar rezultatele pot fi afișate în timp real pe un ecran, oferind o experiență interactivă și distractivă de învățare. Fiecare intervenție sau răspuns se vede imediat pe ecran, oferind rezultate imediate ale evaluării. Chestionarul se lucrează cu un cont creat pe platformă. Odată lucrat materialul, acesta de prezintă, iar pentru a răspunde elevii se conectează pe [menti.com](#) și introduc codul dat de profesor.

Miro

[Miro](#) este o aplicație de colaborare online care permite utilizatorilor să creeze, să colaboreze și să comunice în timp real pe un tablou virtual. Această aplicație poate fi utilizată pentru o gamă largă de activități, inclusiv pentru predarea limbii române. Miro oferă o gamă largă de funcții, inclusiv instrumente de desen, notițe, sticky notes, săgeți, forme și altele. Aceste instrumente pot fi utilizate pentru a crea și organiza idei și informații într-un mod vizual și ușor de înțeles. Utilizatorii pot adăuga și imagini, videoclipuri și alte tipuri de fișiere pentru a ilustra conceptele sau pentru a oferi exemple de utilizare a limbii române.

Miro oferă, de asemenea, funcții de colaborare în timp real, precum și opțiuni de partajare și de editare cu mai mulți utilizatori simultan. Aceasta înseamnă că elevii și profesorii pot lucra împreună pe același tablou, pentru a dezvolta idei, pentru a analiza texte sau pentru a crea proiecte și prezentări.

În plus, Miro poate fi utilizat pentru a crea diagrame, hărți conceptuale și alte tipuri de organizatoare grafice, care pot fi utile pentru a consolida cunoștințele de gramatică și vocabular în limba română. Aceste organizatoare pot fi utilizate pentru a analiza texte literare, pentru a explora structura limbii române sau pentru a crea planuri de lecție.

Wordwall

[Wordwall](#) este o altă platformă online care oferă o gamă largă de activități interactive pentru dezvoltarea abilităților de limbă. Această platformă poate fi utilizată în diferite contexte educaționale, inclusiv în predarea limbii române.

Iată câteva idei de activități pe care le poți crea cu Wordwall în orele de limba română:

- **Activități de completare:** Creează o activitate în care elevii trebuie să completeze spațiile libere dintr-un text cu cuvinte potrivite dintr-un grup dat. Această activitate poate fi folosită pentru a exersa gramatica, vocabularul și abilitățile de citire și scriere.
- **Puzzle-uri cu cuvinte:** Creează un puzzle de cuvinte cu cuvinte cheie legate de un anumit subiect sau temă. Această activitate poate fi folosită pentru a dezvolta vocabularul și pentru a exersa abilitățile de înțelegere a textului.
- **Jocuri de asociere:** Creează un joc de asociere în care elevii trebuie să asocieze cuvintele cu imaginile sau cu sinonimele lor. Această activitate poate fi folosită pentru a dezvolta vocabularul și pentru a exersa abilitățile de înțelegere a sensului cuvintelor.
- **Activități de sortare:** Creează o activitate în care elevii trebuie să sorteze cuvintele în ordine alfabetică sau în ordine de importanță. Această activitate poate fi folosită pentru a exersa ortografia și pentru a dezvolta abilitățile de clasificare și organizare.
- **Jocuri de memorie:** Creează un joc de memorie cu cuvinte și imagini asociate cu acestea. Această activitate poate fi folosită pentru a dezvolta vocabularul și pentru a exersa abilitățile de memorare și recunoaștere vizuală.

Limite: ca toate aplicațiile bune, Wordwall permite numai trei activități gratuite, după care trebuie făcut un abonament. Acesta nu este scump, dar, cumulat cu alte cheltuieli pentru resurse materiale sau digitale, poate deveni costisitor.

Wordmint

[WordMint](#) este o altă platformă online gratuită care poate fi folosită pentru a crea activități interactive pentru dezvoltarea abilităților de limbă. Această platformă este specializată în crearea de puzzle-uri de cuvinte și oferă o varietate de opțiuni pentru personalizarea activităților, fiecare material creat putând fi descărcat și lucrat pe hârtie.

Iată câteva idei de activități pe care le poți crea cu WordMint în orele de limba română:

- **Puzzle-uri de cuvinte:** Creează un puzzle de cuvinte pentru a exersa ortografia sau pentru a dezvolta vocabularul în limba română. Elevii trebuie să găsească cuvintele ascunse într-o grilă de litere și să le scrie corect.
- **Jocuri de completare:** Creează un joc de completare în care elevii trebuie să completeze cuvintele lipsă dintr-un text sau dintr-un enunț. Această activitate poate fi folosită pentru a exersa gramatica și pentru a dezvolta abilitățile de citire și scriere.
- **Jocuri de ghicire:** Creează un joc de ghicire în care elevii trebuie să ghicească cuvinte din definiții sau indicii. Această activitate poate fi folosită pentru a dezvolta vocabularul și pentru a exersa abilitățile de înțelegere a textului.
- **Activități de dictare:** Creează o activitate de dictare în care elevii trebuie să scrie cuvintele pe care le aud. Această activitate poate fi folosită pentru a exersa ortografia și pentru a dezvolta abilitățile de ascultare și scriere.
- **Puzzle-uri cu sinonime și antonime:** Creează un puzzle de cuvinte în care elevii trebuie să găsească sinonimele sau antonimele cuvintelor date. Această activitate poate fi folosită pentru a dezvolta vocabularul și pentru a exersa abilitățile de înțelegere a sensului cuvintelor.

Learningapps

[LearningApps](#) este o platformă online gratuită care oferă o varietate de instrumente interactive pentru învățare. Aceste instrumente pot fi utilizate în orele de limba română pentru a crea activități distractive și atractive pentru elevi, care să-i ajute să-și dezvolte abilitățile de citire, scriere, ascultare și comunicare în limba română.

Iată câteva idei de activități pe care le poți crea cu LearningApps în orele de limba română:

- Puzzle-uri cu cuvinte: Creează un puzzle în care elevii trebuie să potrivească cuvintele cu imaginile corespunzătoare. Această activitate poate fi folosită pentru dezvoltarea vocabularului sau pentru exersarea ortografiei cuvintelor.
- Jocuri cu cuvinte încrucișate: Creează un joc cu cuvinte încrucișate pentru a exersa cuvintele noi sau pentru a verifica cunoștințele de gramatică. Acest tip de activitate poate fi adaptat pentru diferite niveluri de dificultate, de la simplu la complex.
- Teste cu opțiuni multiple: Creează un test cu opțiuni multiple pentru a verifica cunoștințele elevilor în diverse domenii, cum ar fi gramatica, vocabularul sau lectura. Acest tip de activitate poate fi folosit ca o evaluare formativă sau sumativă.
- Jocuri de glume: Creează un joc de glume pentru a exersa conversația în limba română. Elevii trebuie să răspundă la o întrebare sau să creeze o propoziție amuzantă în limba română. Această activitate este ideală pentru dezvoltarea abilităților de vorbire și ascultare în limba română.
- Activități de lectură: Creează activități interactive care să încurajeze lectura și înțelegerea textelor în limba română. Acestea pot include citirea și răspunsul la întrebări, identificarea cuvintelor cheie sau asocierea imaginilor cu textul.
- Jocuri de rol: Creează jocuri de rol pentru a exersa comunicarea în limba română. Elevii pot juca roluri diferite și pot comunica în diverse situații, cum ar fi cumpărăturile sau o vizită la medic.

Sunt multe alte aplicații care pot fi folosite cu succes, pe care le voi aborda în materiale viitoare. Importante sunt disponibilitatea cadrului didactic de a le învăța, de a-i învăța pe elevi să le folosească și adaptabilitatea la nou. Cert este că, pentru a menține motivația elevilor, este important să schimbăm viziunea asupra demersului didactic și să conștientizăm necesitatea înnoirii metodei și a abordării, desigur, cu măsură și adaptat colectivului de elevi și specificului său.

Aceste aplicații nu trebuie să înlocuiască nicidecum activitatea tradițională cu cartea și cu caietul, dar se pot integra firesc în demersul didactic, oferindu-i acestuia o dinamică absolut necesară contextului actual și viitorului pentru care ne pregătim elevii.

IMPORTANȚA UTILIZĂRII TEHNOLOGIEI ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL

În era tehnologiei informației și a comunicării, sistemul educațional se transformă rapid pentru a răspunde nevoilor elevilor și a mediului înconjurător. Un astfel de model de educație care a apărut în ultimii ani este formatul blended-learning, care combină elemente ale învățării tradiționale și ale celei digitale și asta nu numai datorită restricțiilor impuse de pandemie ci datorită utilizării la clasă a metodelor moderne, a descoperirii de noi informații de către elevi și nu în ultimul rând pentru a face diferența între informațiile descoperite pe internet.

Blended-learning reprezintă un model de învățare care combină învățarea față în față, în clasă, cu învățarea online. Această abordare facilitează accesul la informații și resurse, oferă oportunități de colaborare și comunicare între elevi și cadrele didactice și permite personalizarea procesului de învățare. Principalele caracteristici ale blended-learning includ:

- 1. Flexibilitatea: Elevii pot învăța în propriul ritm, având acces la resursele de învățare în orice moment și de oriunde.*
- 2. Personalizarea: Programele de învățare pot fi adaptate nevoilor și stilurilor de învățare ale fiecărui elev.*
- 3. Colaborarea: Platformele de învățare online permit comunicarea și colaborarea între elevi și cadre didactice, facilitând schimbul de idei și cunoștințe.*

Platformele de învățare online, precum Moodle, Canvas, Blackboard și Google Classroom, au jucat un rol important în dezvoltarea formatului blended-learning. Aceste platforme oferă o varietate de instrumente și resurse care facilitează învățarea online și interacțiunea între elevi și cadre didactice.

- Instrumente și resurse: Platformele de învățare online oferă instrumente pentru crearea și gestionarea conținutului, evaluarea performanțelor elevilor, comunicarea și colaborarea între elevi și cadre didactice.

- Accesibilitate și portabilitate: Prin intermediul platformelor de învățare online, elevii și cadrele didactice pot accesa resursele de învățare în orice moment și de oriunde, folosind orice dispozitiv conectat la internet.

- Integrarea tehnologiilor: Platformele de învățare online permit integrarea altor tehnologii, precum sisteme de management al conținutului, rețele sociale și aplicații pentru colaborare și comunicare.

Implementarea formatului blended-learning în procesul educațional implică o serie de provocări, atât pentru elevi, cât și pentru cadrele didactice. Unele dintre aceste provocări includ:

- *Accesul la tehnologie: Unii elevi și cadre didactice pot întâmpina dificultăți în accesarea tehnologiei necesare pentru învățarea online, din cauza lipsei de resurse sau a infrastructurii insuficiente.*
- *Formarea și adaptarea: Cadrele didactice trebuie să se adapteze la noile metode de predare și să învețe să utilizeze platformele de învățare și instrumentele digitale în mod eficient.*
- *Evaluarea performanțelor: Evaluarea performanțelor elevilor în cadrul formatului blended-learning poate fi o provocare, întrucât trebuie să se țină cont de rezultatele atât din învățarea față în față, cât și din cea online.*

Pentru a aborda aceste provocări și a asigura succesul implementării blended-learning în procesul educațional, se recomandă următoarele:

- Investirea în infrastructura tehnologică și asigurarea accesului egal la tehnologie pentru toți elevii și cadrele didactice. Acest lucru poate include achiziționarea de dispozitive și echipamente, precum și îmbunătățirea conectivității la internet.
- Organizarea unor programe de formare și dezvoltare profesională pentru cadrele didactice, astfel încât acestea să poată învăța să utilizeze în mod eficient platformele de învățare și să se adapteze la noile metode de predare însă acestea pot fi realizate chiar și pentru elevi.
- Promovarea unei culturi de colaborare și comunicare între elevi și cadrele didactice, pentru a încuraja schimbul de idei și cunoștințe și a facilita dezvoltarea competențelor necesare în cadrul formatului blended-learning.
- Implementarea unor sisteme de evaluare adaptate la specificul blended-learning, care să țină cont de rezultatele obținute în cadrul învățării față în față și a celei online. Acest lucru poate include utilizarea unor instrumente de evaluare digitală, precum testele online și portofoliile digitale.
- Monitorizarea continuă a progresului elevilor și a eficacității formatului blended-learning, prin colectarea și analizarea datelor referitoare la implicarea elevilor, rezultatele academice și feedback-ul primit de la elevi și cadre didactice.

Implementarea formatului blended-learning în procesul educațional, prin utilizarea platformelor de învățare online, oferă numeroase avantaje, precum flexibilitatea, personalizarea, accesibilitatea și promovarea colaborării, școlile pot beneficia semnificativ de pe urma adoptării acestui model, însă este important să se țină cont de provocările și recomandările menționate pentru a asigura succesul implementării.

În contextul actual, în care tehnologia și digitalizarea continuă să joace un rol tot mai important în viața noastră, este esențial ca sistemul educațional să evolueze în mod corespunzător. Adoptarea

formatului blended-learning și utilizarea platformelor de învățare online reprezintă un pas important în această direcție, contribuind la crearea unui mediu educațional mai eficient, adaptat nevoilor și cerințelor elevilor și societății în ansamblu.

BIBLIOGRAFIE

1. Valorificarea Noilor Tehnologii pentru Parteneriate Scolare. eTwinning - Olimpius Istrate, Simona Velea, Petre Botnariu, Editura PIM, 2010
2. Tehnologia Informației și a Comunicării în Educație - BOCOS MUSATA DACIA, MAGDAS IOANA CRISTINA, Editura CEEOLL Press. 2022
3. Generatia digitala si dependenta de media - Jessica Taylor PiotrowskiPatti M. Valkenburg, Editura Niculescu, 2018

GREAT GAMES FOR THE ELEMENTARY SCHOOL CLASSES

PROF. CHIȘ MARTA MIHAELA- ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 7 PETROȘANI

An elementary school classroom is a wonderful dynamic that needs to be continually cultivated. The lessons that these children learn will carry on with them for the rest of their academic careers, and into their adulthood. Games can be a viable strategy for teaching life specific lessons. A fantastic game to be played in the elementary classroom is called **Tribes**.

In the game of Tribes, the class is split up into different teams, and they are forced, through a series of tasks and challenges, to form bonds, and to learn to work together, creating a sense of community and an overall atmosphere of mutual respect. This game challenges players to become leaders or followers, and overall, the game will promote friendship and co-operation. The game is terrific, especially when played under the guise of fun instead of learning. This is a great game if you can find it, which should not be too difficult.

There are many great games that can be played in the elementary school classroom, it is just a matter of finding those few games that your particular students thoroughly enjoy and actively participate in when played. Elementary students love games, as it seems as though it is a break from the mundane monotony of rudimentary learning, but this is merely a subterfuge. Many of the best games that are played are actually building upon concepts being studied. This is the benefit of playing games within the

confines of the elementary school classroom. It is the job of the teacher to promote the games to the students.

A great elementary game to play with your students is a variation of **Wheel of Fortune** or Hangman. The game is fun and exciting, and can provide a great outlet for creativity if the students are allowed to choose the words or phrases. This is also a great game for building vocabulary and reading skills. All students can learn from this style of game, whether or not they are an auditory learner (hearing the letters guessed appeals to their strengths, as does unscrambling words), a visual learner (actually seeing the words being formed), or kinesthetic learner (physically guessing the letters, writing them in, participating in the game). This gives the teacher the chance to appeal to all of the diverse learning styles, and incorporate a style of teaching that helps each and every student within the classroom.

Another tried and true game to play with the elementary school classroom is Jeopardy, which gives the students the chance to participate in a question and answer style game that can reinforce all of the material that is going to be on an upcoming quiz, or to just reiterate important points from the latest lesson. Since Jeopardy is so well-known, and the chance to be the center of attention is present, this game can be rather beneficial to the student body. The beauty of playing games is that the students perceive it as a reward, even though they are merely reviewing material that has been recently studied.

Along the same lines as Jeopardy, Baseball Review can be a great game for the elementary classroom. The concept of Baseball Review is to break the students into two teams, and form a straight line, one behind the other. The first 'batter' is given a question based on their choice of going for a single, double, triple, or homerun. The questions are obviously harder when you go for the extra bases. If you get the answer correct, you physically move to a different location in the room, and advance accordingly based on the results of the next batters. This game gets the class moving around, appealing to the students. The game also breaks the ennui of studying, and gets the blood flowing to the brain. The team that scores the most runs before they acquire three outs for incorrect answers. Depending on the teacher, the game can go as many innings as they feel warrant the studying of the material.

Spelling Bees are always a great idea for a game in the elementary school classroom. Spelling Bees appeal to students because it is a chance to showcase their intellect. The game also helps students to spell, and increases their vocabulary. With each word that a student is given to spell by the teacher, a definition of the word, followed by a sentence using the word should be given. This game will help students immensely to earn an appreciation of the language.

A game such as **Survivor** can be great to play, but you must be wary of the rules of play, because you do not want students to be eliminated for reasons more social than academic. The game would be similar to Tribes, but on a more popular scope. The concept could work, however, and could force students from all walks of life to learn to get along with others, which will build a sense of community in the classroom. This game could foster a culture of mutual self-respect and admiration for others, all the while adding humility and compassion to their character.

Games in the elementary school classroom work best when they are built upon the premise of relaxation and reward, but in reality are strengthening skills already learned. Once you find out which game works best, the effective teacher can then utilize this game as a means to get students on task and focused.

As long as the games are conducted in a fair environment, and full inclusion is achieved, the elementary students will reap many benefits from playing games during some of their unstructured class time.

Detective

Purpose: The purpose of this activity is to help build a sense of classroom community and to give children an opportunity to practice their detective skills. In this activity, children will use observation, reasoning, and logic in order to identify the leader of the game.

Materials: A group of people (size of 7 or more is ideal) and enough space in which to form a large class.

Procedure

1. Have the students stand in a circle and tell them that they are going to play a game.
2. Tell the students how the game is played:
 - The teacher will choose one student to leave the circle and temporarily exit the room.
 - Out of the remaining students, the teacher will pick one student to be the leader. The leader's job is to perform gestures (i.e. clapping hands, stomping feet, snapping fingers, etc.). The rest of the group will copy the gestures that the leader makes. The leader will change the gesture he/she is performing every 10-15 seconds. Every time the leader changes the gesture, the other students will also change and perform that same gesture.
 - After the leader starts performing the first gesture, the teacher will signal the student who had exited the room to come back in and stand in the center of the circle. This student is the detective. The

detective's job is to observe the other students and identify which student is the leader. The detective will have three guesses to correctly identify the leader.

- After the detective either correctly identifies the leader or uses up all three guesses, the teacher will pick a new detective and a new leader and play another round of the game.

3. After playing a few rounds of the game, bring the student back into the circle. Discuss with them what strategies they used effectively for each role (i.e. detective, leader, and group member).

Lesson Extension Idea: This activity stresses skills of observation. Because skills of observation are important in the subject area of science, this game can easily be connected to a mini science lesson. To accomplish this, the teacher can frame the activity in the context of the scientific method. Like a student using the scientific method, a detective in the game must also form a hypothesis (a guess about the leader), test that hypothesis (watch and observe the person to see if he/she changes the gestures), and draw a conclusion (identify or rule out that person as the leader).

REFERENCE LIST

1. Brumfit, Christopher, *Communicative Methodology in Language Teaching*, Cambridge University Press, Cambridge, 1984.
2. Brumfit, Christopher, *Problems and Principles in English Teaching*, Pergamos Press, Oxford, 1984.
3. Byrne, D. and Rixon, S., *Communication Games*. London: The British Council, 1982.
4. Carrier, M. and the Centre for British Teachers, *Take 5: Games and Activities for the Language Learner*, London: Harrap, 1985.
5. Celce- Muncia, Marianne, *Teaching English as a Second Foreign Language. Third Edition*, United States, Heinle& Heinle, a division of Thomson Learning, 2001
6. Cohen, A.D., *Strategies in learning and using a second language*, New York, Longman
7. Cortez, E.G. , *Language Teaching Games: What About Them?*, ELT Journal, 1978.

INTERNETUL-ISTORIC ȘI IMPORTANȚA LUI PENTRU OMENIRE

Prof. învățământ primar Jurj Cristina Eva Colegiul Național "Mihai Eminescu" Petroșani

Internetul este o rețea internațională de calculatoare care este interconectată cu alte rețele de calculatoare.

La începutul anilor 90, Internetul s-a extins foarte rapid, pe măsură ce tot mai mulți oameni de afaceri, și nu numai ei, au început să descopere avantajele transmisiilor poștale, știrilor, informațiilor, precum și a unor date din domeniul informaticii și a calculatoarelor, oriunde în lume, aproape instantaneu.

Tehnologia pe care se bazează Internetul a luat naștere în anul 1969, sub forma unui proiect de cercetare numit ARPANet, inițiat de Departamentul American al Apărării. Scopul acestui proiect era acela de a încerca să se construiască o rețea de calculatoare capabilă să reziste unui atac nuclear; dacă o bombă ar fi căzut pe o parte a rețelei, restul acesteia ar fi trebuit să rămână funcțională. Această "filosofie" a rămas și astăzi valabilă pentru proiectarea Internetului. Datele sunt transmise în "pachete", folosind tehnici de comunicație standard numite "Protocoale Internet" (TCP/IP). Atâta timp cât "pachetele" sunt corect adresate, ele pot fi transmise de la oricare calculator de pe Internet, pe orice rută. Dacă o parte a rețelei "cade", fluxul de date ocolește pur și simplu defecțiunea apărută. Aceasta face ca sistemul să fie foarte robust și este și motivul pentru care se crede că este imposibilă impunerea pe Internet a unei cenzuri dorite de unii politicieni.

Una dintre cele mai importante părți ale Internetului a fost construită la mijlocul anului 1980, cu sprijinul Fundației Naționale de Știință a Statelor Unite (FNS), pentru a permite tuturor cercetătorilor universitari din țară să beneficieze de resursele costisitoare a celor cinci centre de calcul regionale, pe care FNS le construia simultan. La vremea aceea, folosirea Internetului era limitată exclusiv la instituțiile academice și guvernamentale. Totuși, la începutul anului 1990, conexiunile au devenit accesibile nu numai companiilor mici, ci și la nivelul de individ, iar această realitate, cumulată cu intenția guvernului Statelor Unite de a construi la nivel național o infrastructură informațională, a declanșat o explozie a numărului persoanelor și calculatoarelor conectate. În 1995, statisticile confirmau conectarea în rețea a peste 35 de milioane de oameni. Din 135 de țări. Internetul este cea mai mare rețea de calculatoare din lume, dar nu este singura. Mai sunt multe alte feluri de sisteme "online", care se pot accesa prin linii telefonice, folosind un modem (modulator/demodulator); aceasta transformă datele pe care calculatorul le poate citi, în zgomote ce pot fi transmise și decodate la celălalt capăt. Sistemele "online" oferă, în general, aceleași servicii ca și Internetul. Acestea includ poșta electronică, biblioteci de fișiere și de alte informații, conferințe electronice și acces la baze de date cuprinzând informații despre alte companii sau articole ale unor publicații periodice.

Multe sisteme de acest gen, cunoscute ca "bulletin board system" (BBS), sunt gratuite; altele, cum ar fi vechiul sistem "online" de informații comerciale CompuServe, trebuie plătite de către

utilizator, plata făcându-se în funcție de timpul efectiv petrecut "online" li în funcție de serviciul folosit. Deoarece Internetul a fost construit din banii publici și primii lui utilizatori au fost universitățile și cercetătorii, informațiile de pe Internet erau gratuite. Situația însă începe să se schimbe, pe măsură ce finanțarea provine tot mai mult din sectorul privat și sunt dezvoltate sisteme de securitate tot mai performante.

Pe lângă e-mail, Usnet și Web, cele mai uzuale servicii de Internet sunt Telnet și FTP. Fiecare din aceste servicii are o funcție diferită și necesită câte un software diferit, numit software "client", instalat pe server, dar care poate fi rulat pe calculatorul utilizatorului. Cu cât sistemele comerciale sunt mai mari cu atât este mai ușor pentru utilizator, pentru că acestora le este furnizat un set complet de software sau de facilități. Telnet de exemplu. Permite utilizatorului conectarea la calculatoare îndepărtate, ca și cum s-ar afla în fața unui terminal direct conectat la acel computer. FTP. Adică File Transfer Protocol (protocol de transfer ale fișierelor), permite utilizatorului trimiterea sau recuperarea fișierelor spre sau de la computere îndepărtate. **APLICATII INTERNET**
În general, ceea ce este pe larg numit "Internet", reprezintă, de fapt, doar o parte a Internetului, ce de exemplu World-Wide Web, Usenet sau posta electronică. Toate acestea sunt, în esență aplicații sau servicii rulate pe Internet, așa cum un procesor de text este o aplicație. Cele mai multe dintre aceste servicii sunt disponibile și în alte sisteme de calculatoare, altele decât Internetul, așa cum un procesor de text pentru PC poate apărea în versiune pentru Appel Mac. Există multe sisteme de e-mail. Majoritatea pot fi conectate la Internet, dar unele pot fi deliberat ținute închise, din motive de securitate sau de intimitate, așa cum unele companii folosesc propriile rețele private de telefoane.

Usenet este o modalitate de a face schimb de știri cu alte persoane din întreaga lume. Spre deosebire de e-mail, care este secret, Usenet este un serviciu public. Cea mai bună asemănare ar fi aceea cu un panou de mică publicitate, ca acelea întâlnite în supermagazine, pe care oamenii lasă mici anunțuri când vor să-și găsească un coleg de cameră sau când vor să doneze un pui de pisică. Diferența este aceea că anunțurile de pe panou pot fi din orice domeniu și că cei interesați își pun răspunsurile acolo unde le poate vedea toată lumea. Aproape toate tipurile de rețele online au ceva din acest mod de comunicare cunoscut sub numele de conferință electronică.

Usenet este împărțit în peste 10 mii de tematici, cunoscute ca "newsgroups". Aceste au denumiri specifice, astfel încât ele să poată fi ușor sortate de către un computer. De exemplu în numele "alt.fan.letterman" prima parte - "alt" - se numește "ierarhie". Există 8 domenii principale care include: alt, boi, biz, comp, rec, sci, dar există și altele adăugate în funcție de regiuni sau servicii speciale. Acestea

din urma pot include newsgroup-uri specifice. Marii Britanii (UK) sub forma "uk.politics" sau newsgroup-uri definite în funcție de servicii cum ar fi Demon Internet, sub forma "demon.announce".

Celelalte părți ale numelui unui newsgroup nu sunt determinate de reguli stricte. Numele "alt.fan.letterman" de exemplu este pentru discuțiile despre showul de noapte al comicului american de televiziune David Letterman. Există multe newsgroup-uri "alt.fan" așa ca Letterman sa incadreaza între @@ ;I alt.fan.jai-leno.

BROWSER SOFTWARE

LA INCEPUT, Web-ul era numit text. In loc sa folosesti un mouse, pasai pe o sageata, acest sistem mai poate fi intalnit la unele servicii online care folosesc interfete sau conexiuni cu Internetul bazate pe text ("gateways").

BIBLIOGRAFIE

1. Cristian Georgescu, Analiza si proiectarea sistemelor informatice , Editura Radial, 1999
2. Georgescu C.,Georgescu M., Negoescu Ghe., Reteaua Internet , Editura Algorithm+, Galati, 1998
3. Mihaela Georgescu, Structuri de date si baze de date , Editura Pax Aura Mundi, Galati, 2002
4. Cristian Georgescu, Mihaela Georgescu, "Rețele de calculatoare si Internet", Editura Didactica si Petagogica, Bucuresti 2003
5. Norton P., Secrete PC , Editura Teora, Bucuresti, 1996
6. Popescu T.& colectiv, "Dictionar de informatica", Editura stiintifica si enciclopedica, Bucuresti, 1999
7. Andone I., Tugui A, Baze de date inteligente in managementul firmelor , Editura Dosoftei, Iasi, 1997

IMPORTANȚA DEZVOLTĂRII COMPETENȚELOR DIGITALE ÎN CARIERA DIDACTICĂ

profesor Iosub-Georgescu Alina Sanda-Colegiul Economic ” Octav Onicescu”- Botoșani

„Modelele și metodele de învățare continuă să evolueze digital, iar studenții de astăzi trebuie să fie bine pregătiți pentru carierele viitorului. Înțelegem că pregătirea solidă pentru locuri de muncă de

peste 10, 20 sau 30 de ani trebuie să vină de la profesori început, așa că am dezvoltat soluții. să-i familiarizeze cu noile tehnologii, să-i mențină pregătiți în mod constant cu privire la procesul de învățare și să-și actualizeze metodele de predare. Aceasta este o tendință pe care o vedem la nivel global, cu atât mai mult acum că educația se face în întregime online Acest lucru este adevărat. Prin urmare, oferim profesorilor oportunitatea de a-și îmbogăți alfabetizarea digitală și de a le oferi o certificare recunoscută internațional conform standardelor europene, dovedind capacitatea lor de a integra tehnologia în sala de clasă”, a declarat Daniel Rusen, Marketing și Operațiuni, Director Microsoft România [1].

Această pagină reproduce lista completă a competențelor digitale pentru profesorii din învățământul preuniversitar, astfel cum este stabilită în Cadrul european pentru competențe digitale pentru profesori - DigCompEdu (<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>), conform Decretului Ministerial 4150 / Încorporat în legislația română la 29 iunie 2022 pentru aprobarea Cadrului de competențe digitale pentru profesioniștii din educație [2].

Am pus utilizarea activă de către elevi a tehnologiilor digitale în centrul procesului educațional. Selectez instrumentul cel mai potrivit pentru a facilita participarea activă a elevilor într-un mediu de învățare dat sau la un obiectiv de învățare specific [2].

Beneficiile dezvoltării abilităților digitale în cariera didactică.

Selectez, elaborez, angajez și dirijez utilizarea tehnologiilor digitale ca parte a procesului de învățare în funcție de potențialul elevilor pentru a încuraja implicarea activă, creativă și imperativă a acestora în ceea ce privește subiectul în discuție. Reflectez la adecvarea diferitelor tehnologii digitale pe care le folosesc pentru a crește nivelul de învățare activă al elevilor și îmi adaptez în consecință strategiile și alegerile[2].

Domeniul 1 – Implicare profesională – vizează mediul profesional, utilizarea de către cadre didactice a tehnologiilor digitale în interacțiunile profesionale cu colegii, elevii/ studenții și alte părți interesate, pentru propria lor dezvoltare profesională individuală și pentru binele colectiv al organizației[2].

Evaluez datele rezultate din evaluările digitale pentru a documenta învățarea și predarea. Am cunoștință de faptul că datele cu privire la activitatea elevilor, așa cum sunt înregistrate în mediile digitale pe care le folosesc, mă pot ajuta să le monitorizez progresul și să le ofer feedback și asistență în timp util[2].

Modalități de dezvoltare a abilităților digitale ca profesor.

Caut în mod activ cele mai bune practici, cursuri sau alte sfaturi pentru a-mi îmbunătăți competențele pedagogice digitale, respectiv competențele digitale în sens larg. Evaluez, reflectez și discut cu colegii despre cum pot folosi tehnologiile digitale pentru a inova și a îmbunătăți practicile educaționale[2].

Folosesc o serie de strategii pedagogice diferite pentru a permite elevilor să își aplice competența digitală în situații noi sau în contexte noi. Încurajez elevii să reflecteze asupra limitelor competenței lor digitale și îi ajut să identifice strategii adecvate pentru dezvoltarea ulterioară a acestora.

Demersul vine în contextul în care profesorii din întreaga lume depun eforturi pentru a concepe și a se adapta unor noi modele de învățare cu ajutorul tehnologiei digitale, care să asigure o pregătire mai bună elevilor pentru activitatea profesională și viața în secolul 21. Astfel, cadrele didactice vor avea parte de îndrumare în identificarea și exploatarea oportunităților de învățare care formează competențele secolului 21, prin utilizarea tehnologiei digitale.

BIBLIOGRAFIE

1. Proiectarea învățării în secolul 21: un nou program pentru dezvoltarea competențelor digitale în rândul cadrelor didactice. (n.d.) Retrieved May 4, 2023, from ro.linkedin.com
2. Competențele digitale ale cadrelor didactice din învățământul preuniversitar. (n.d.) Retrieved May 4, 2023, from educatia-digitala.ro

EXEMPLE DE BUNE PRACTICI PRIVIND UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ȘI INTERNETULUI ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

Prof. ing. Groapa Camelia-Erica- Liceul Tehnologic Transporturi Căi Ferate Craiova

Trăim într-o lume în plină viteză, în care tehnologia se infiltrează tot mai mult în viața de zi cu zi, în toate domeniile de activitate, transformând modul nostru de viață, atât al adulților dar mai ales al copiilor noștri. În acest context, nici procesul educational nu a rămas departe de această tehnologie, suferind o adevărată explozie în timpul pandemiei, când au fost necesare dobândirea unor noi abilități, perfecționarea celor existente, însușirea unor noi cunoștințe în domeniu.

Există teorii pro și contra folosirii tehnologiei în educația copiilor, există însă avantaje dar și dezavantaje. Astfel, jocurile pe calculator pot dezvolta utilizatorilor puterea de decizie, atenția, viteza de reacție precum și dezvoltarea anumitor abilități vizual-spațiale. Dar, pe de altă parte, impactul tehnologiei asupra copiilor poate avea consecințe negative când expunerea nu este monitorizată, când

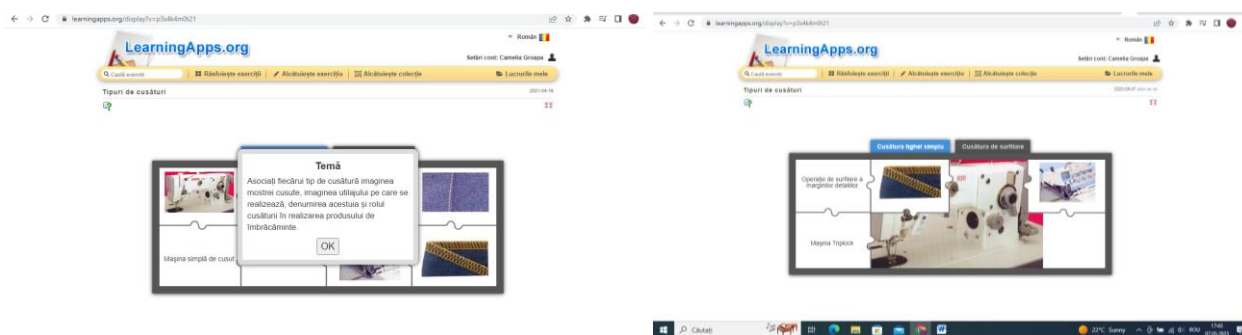
petrec non-stop în fața ecranelor, ducând în acest mod la o dependență de acestea.

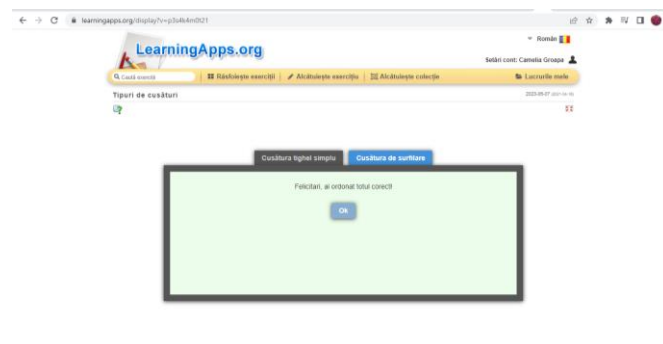
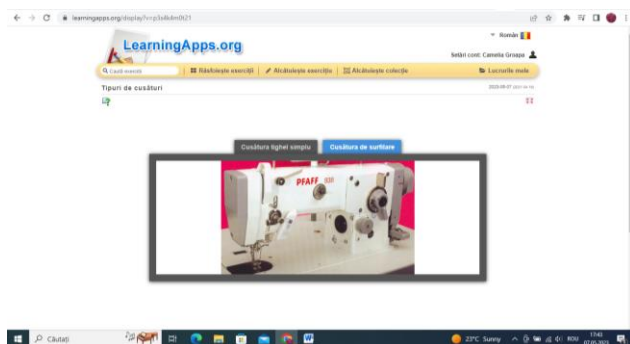
Prin utilizarea tehnologiei la clasă, în mod rațional, putem impulsiona desfășurarea lecției, aceasta fiind folosită în anumite momente ale desfășurării orei: pentru captarea atenției, la realizarea feedback-ului, a unui test formativ, etc, evidențiind în acest mod modul de percepție și de înțelegere a noțiunilor predate, observând în timp util atenția și progresul elevilor. Totodată, astfel de metode favorizează participarea simultană a elevilor, permițând tuturor, chiar și celor timizi să se implice.

O îmbinare rațională a tehnologiei cu metodele tradiționale de predare, în care accentul este centrat pe elev, pe nevoile acestuia, poate conduce la eliminarea monotoniei, la stârnirea interesului dar și la obținerea unor performanțe dorite. Astfel, în timpul orelor folosesc în anumite momente ale lecției diverse metode și aplicații pentru captarea atenției, pentru vizualizarea unor descoperiri, pentru realizarea feedback-ului, purtând apoi discuții deschise cu elevii care pot conduce la obținerea unor rezultate scontate.

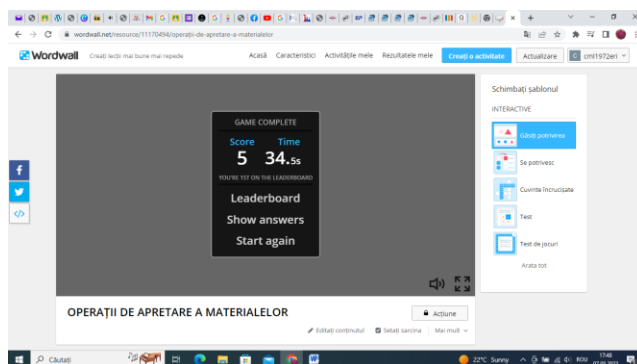
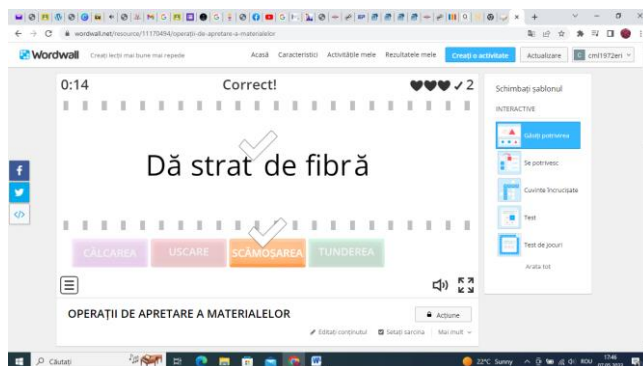
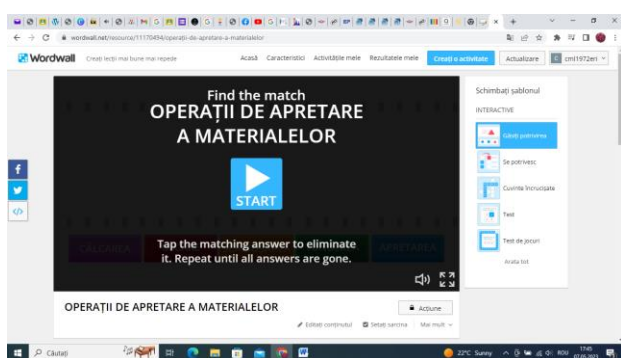
În activitatea desfășurată la clasă utilizez diverse aplicații care mă ajută în realizarea într-un mod optim al lecțiilor, pornind de la captarea atenției, expunerea conținutului lecției, diverse teste formative, summativ dar și obținerea feedback-ului. Astfel folosesc aplicațiile: LearningApps, Wordwall, Padlet etc cu ajutorul cărora creez diferite jocuri, teste care mă ajută la fixarea noilor cunoștințe, la înțelegerea noilor cunoștințe predate ducând la îmbunătățirea modului de predare. Voi exemplifica folosind aplicațiile LearningApps și Wordwall pentru o fixare a noțiunilor predate. În cadrul acestor aplicații există diverse șabloane care pot fi utilizate, fiind completate cu cerințele corespunzătoare fiecărei discipline și respective fiecărei lecții. În primul exemplu am utilizat aplicația LearningApps și am cerut elevilor la sfârșitul orei să identifice cusăturile corespunzătoare mașinilor de cusut din fotografia iar în al doilea exemplu am utilizat aplicația Wordwall unde elevii pot recunoaște diverse operații de apretare a materialelor, și se poate crea chiar un fel de concurs între ei, care dintre aceștia recunoaște operația cel mai bine și termină într-un interval de timp cât mai scurt.

A) <https://learningapps.org/display?v=p3s4k4m0t21>





B) <https://wordwall.net/resource/11170494/operati%C8%9Bii-de-apretare-a-materialelor>



Bibliografie:

<https://adfaber.org/tehnologia-in-sala-de-clasa-sau-in-afara-ei/>

ROLUL TEHNOLOGIEI ȘI INTERNETULUI ÎN VIAȚA NOASTRĂ

Prof. Kiminich Daniel – Liceul Tehnologic "Dimitrie Leonida" Petoșani

Tehnologia a devenit o parte integrantă a vieții noastre de zi cu zi, influențând modul în care

comunicăm, lucrăm, ne distrăm și ne educăm. Iată câteva dintre principalele moduri în care tehnologia a influențat și continuă să influențeze viețile noastre:

1. Comunicare: Tehnologia a revoluționat modul în care comunicăm, oferindu-ne multiple modalități de a ne conecta cu persoanele dragi sau cu colegii de muncă. De la mesajele text și apelurile video la rețelele de socializare și platformele de mesagerie instantanee, tehnologia a făcut comunicarea mai ușoară și mai accesibilă decât oricând.

2. Lucru și afaceri: Tehnologia a schimbat modul în care lucrăm și ne desfășurăm afacerile. Cu instrumente precum software-ul de productivitate, platforme de colaborare și conferințe video, oamenii pot lucra mai eficient și pot colabora cu colegii de oriunde din lume.

3. Educație: Tehnologia a deschis noi oportunități în educație, permițând elevilor să învețe prin intermediul platformelor online, software-ului de învățare și aplicațiilor de mobil. Tehnologia a făcut și educația mai accesibilă, permițând studenților să participe la cursuri de oriunde, indiferent de locația lor geografică.

4. Divertisment: Tehnologia a transformat modul în care ne distrăm, oferindu-ne acces la jocuri video, filme, seriale, muzică și multe altele. Cu servicii precum Netflix, Spotify și YouTube, avem la dispoziție o varietate de opțiuni de divertisment, la doar câteva clicuri distanță.

În general, tehnologia a îmbunătățit multe aspecte ale vieții noastre, dar este important să fim conștienți și să gestionăm în mod responsabil utilizarea acesteia. De exemplu, petrecerea prea mult timp pe dispozitivele electronice poate avea un impact negativ asupra sănătății mintale și a relațiilor personale.

Internetul este o parte esențială a vieții noastre de zi cu zi și a devenit o sursă principală de informații, comunicare, divertisment și comunitate. Iată câteva dintre cele mai importante moduri în care internetul a influențat și continuă să influențeze viețile noastre:

1. Acces la informații: Internetul este o sursă bogată de informații, permițându-ne să căutăm și să accesăm o varietate de surse, de la știri la resurse educaționale și de cercetare. Astfel, internetul a făcut accesul la informație mai ușor și mai rapid decât oricând.

2. Comunicare: Internetul a revoluționat modul în care comunicăm, oferindu-ne multiple modalități de a ne conecta cu persoanele din întreaga lume prin e-mail, mesagerie instantanee, rețele sociale și apeluri video. Acest lucru a făcut comunicația mai rapidă și mai accesibilă decât vreodată înainte.

3. Afaceri: Internetul a transformat modul în care funcționează afacerile, oferind oportunități de marketing, vânzări și colaborare la nivel global. Cu ajutorul platformelor de comerț electronic și a serviciilor de plată online, companiile pot ajunge la o audiență mai largă și pot oferi servicii mai rapide

și mai eficiente.

4. Divertisment: Internetul a adus o varietate de opțiuni de divertisment, de la jocuri video la filme, seriale, muzică și multe altele. Serviciile de streaming precum Netflix, Spotify și YouTube oferă acces la o gamă largă de conținut, disponibil la doar câteva clicuri distanță.

5. Comunitate: Internetul a permis crearea unor comunități online, oferind un spațiu pentru oameni să se conecteze cu cei care împărtășesc aceleași interese și pasiuni. Aceasta poate fi benefică pentru cei care trăiesc în zone izolate geografic sau pentru cei care caută un mediu sigur și suportiv pentru a-și exprima opiniile și ideile.

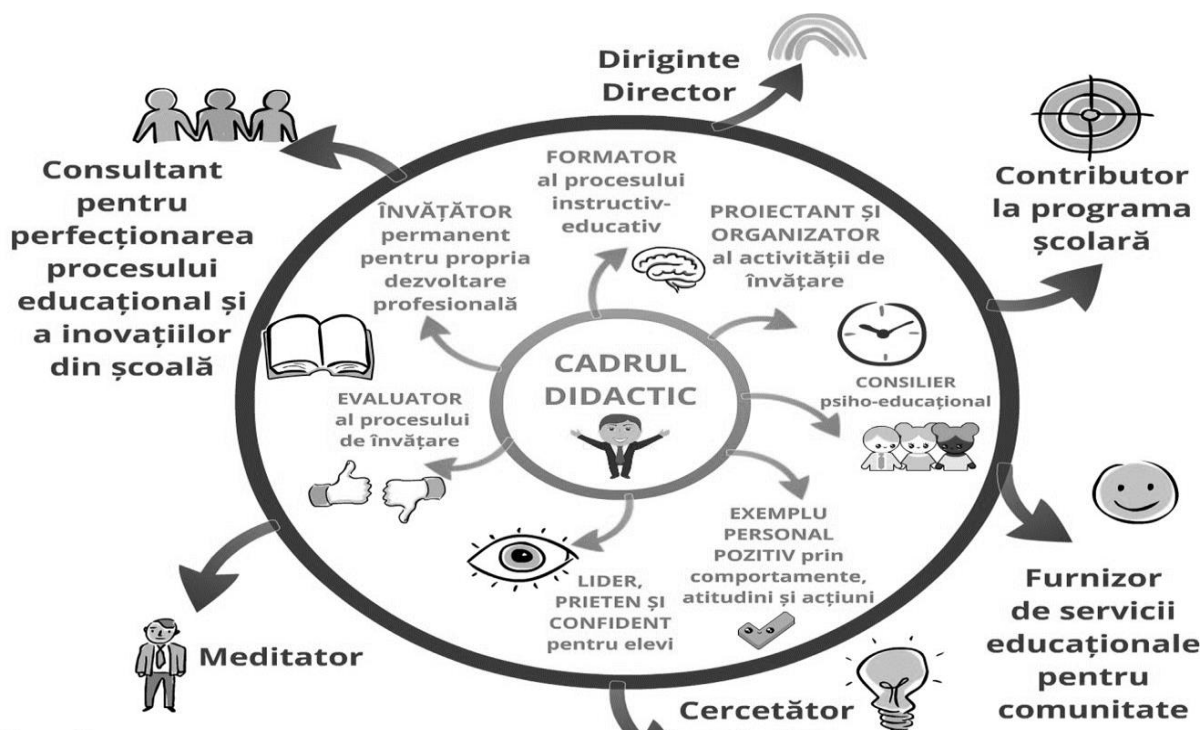
În general, internetul a adus multe beneficii vieții noastre, dar este important să ne asigurăm că utilizăm internetul în mod responsabil și să ne protejăm securitatea și intimitatea online.

INTERACȚIUNEA PROFESORI-PĂRINȚI

PROF.ÎNV.PRIMAR: BÂRLEA CORNELIA,C. N, I,,CARMEN SYLVA” PETROȘANI

J. L. Moreno, M.D. (1889-1974) – creatorul psihodramei, sociometriei, sociodramei și psihoterapiei de grup,spunea: „ Suntem cu atât mai sănătoși mintal,cu cât suntem mai capabili să jucăm un repertoriu bogat și divers de roluri în mod adecvat”.

Profesorul modern interpretează diferite roluri sociale,în sistemul educațional,el este ca un atom cultural, în jurul căruia gravitează mai mulți sateliți. Sateliții sunt cei care au impact asupra activității profesionale a cadrului didactic și asupra căroră și cadrul didactic are impact, prin activitatea sa:elevi,părinți,alți profesori,conducerea școlii,comunitatea și autoritățile locale etc.Din repertoriul de roluri ,principalele roluri ale profesorului sunt:



În relația profesori – părinți e necesar ca profesorul să interpreteze rolurile adecvate pentru rezolvarea sau ameliorarea diferitelor situații care apar. Unele roluri sunt o provocare, cer ca ele să fie revizitate, iar profesorul trebuie să se antreneze ca să le joace cât mai adecvat.

În cadrul grupului de părinți trebuie să ținem cont de stimularea creativității și a spontaneității lor, prin aplicarea unor jocuri, împărtășirea unor experiențe, intercunoașterea în cadrul grupului, astfel ca să avem cu aceștia o legătură și o relație solidă, bazată pe cooperare, respect, să ne putem baza pe aceștia, pentru a putea face o alianță împreună, pentru a fi atenți la copii și a îi sprijini la timp.

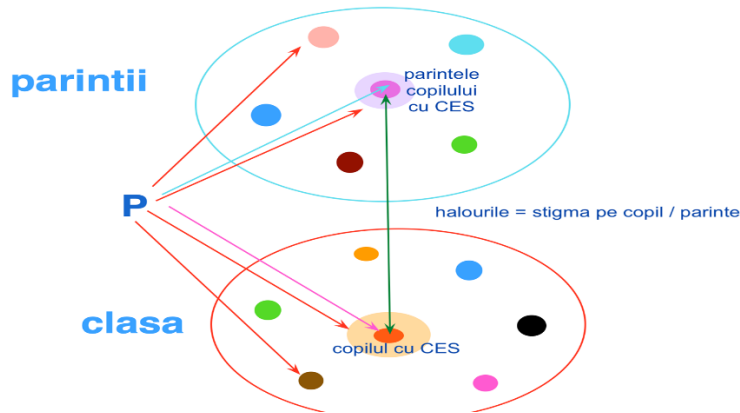
Trebuie acordată atenție coeziunii grupului de părinți, încă de la primele ședințe planificate interacțiunii între ei, interrelaționării, cunoașterii acestora, prin abordarea unor tehnici sau metode adecvate: reprezentarea scenică, utilizarea jocului de rol, sociometrie, atomul socio-cultural și alte instrumente specifice psihodramei și sociodramei. De exemplu aranjarea părinților la ședințe în semicerc, nu în băncile copiilor, astfel le captăm atenția, se deconectează de la gândurile lor, iar profesorul poate conduce eficient întâlnirea.

Învățăm unii de la alții, părinții de la profesori, profesorii de la părinți, învățăm chiar și de la copii. Preocuparea permanentă pentru școală a tuturor este un punct comun. Mediul familial ne formează, dar educația ne diferențiază.

Învățarea experiențială (ciclul învățării la adulți): începe cu experiența, continuă cu observarea și reflecția, generalizarea experienței și se termină cu experimentarea conștientă (după David Colb).

Învățarea de tip experiențial, activează toate planurile: mental, emoțional, fizic și spiritual și se dovedește a fi de mult mai mare impact și eficiență decât alte metode clasice de învățare.

Abordarea în relațiile cu părinții copiilor cu tulburări în învățare este dificilă, astfel că trebuie să îi ajutăm să depășească problemele observate, comportamentele nedorite, să adoptăm strategiile cele mai potrivite, să ne alegem abordarea prin care să nu îi punem în dificultate. Trebuie să implicăm și alți actori ai rețelei de suport, cum ar fi consilierul școlar, pentru a conștientiza părinții de problemele copiilor, important este cum abordăm și gestionăm astfel de situații, cu diplomatie, în interesul copiilor.



E necesar să activăm rețeaua de suport, pentru a nu se ajunge la bullying, trebuie să gestionăm corect aceste situații, să creăm un climat armonios în clasă, cu mult tact pedagogic și experiență și să cerem ajutorul, să facem parteneriate cu instituțiile implicate în viața copiilor cu tulburări în învățare, acestea ne pot îmbunătăți munca cu acești copii.

Stilurile parentale își pun amprenta asupra personalității copiilor, a adaptării lor la condițiile de viață. Există momente când trebuie să activăm caracteristici ale mai multor stiluri diferite, în funcție de anumite situații. Ambii părinți trebuie să convergă spre aceeași direcție educativă, în ce privește relația cu copiii. Există părinți: autoritari, permisivi, echilibrați, supra-implicați și neglijenți.

Trebuie echilibrate așteptările părinților cu afecțiunea oferită, iar copiii trebuie ajutați doar dacă nu se descurcă singuri.

Există familii funcționale sau disfuncționale, astfel familia funcțională cu copii este familia în care adulții sunt în centrul acesteia, își asumă responsabilitățile și trag împreună în aceeași direcție, creând un mediu sigur pentru copii. Părinții, căsătoriți sau divorțați, își asumă responsabilitatea creșterii copiilor. Familia disfuncțională este familia în care conflictul, purtarea urâtă, adesea neglijarea copiilor și abuzul se petrec în mod continuu, iar membrii familiei tolerează aceste comportamente.

Uneori copiii care cresc în astfel de familii înțeleg că așa este normal. 95% dintre familii în lume au un nivel (mai mic sau mai mare) de disfuncționalitate. Adesea, familia lărgită este disfuncțională: bunicii, mătușile și unchii, verii.

Posibile roluri emblematice ale copiilor în familia disfuncțională : Țapul ispășitor,doica, eroul / copilul responsabil,buful,dependentul / rebelul extrem,copilul invizibil / visător, copilul ”de aur”.

Comunicarea este o interacțiune permanentă și dinamică între emițător și receptor.Există mai multe perspective ale comunicării. La cel mai simplu nivel, analiza tranzacțională reprezintă o metodă de studiere a interacțiunilor între persoane. Tranzacțiile se referă la comunicarea interpersonală verbală (cuvintele în sine), paraverbală (tonul și inflexiunile vocii, ritmul de vorbire, modul de accentuare al cuvintelor, pauzele dintre cuvinte etc.) și nonverbală (limbajul corpului).

Analiza personalității folosind stările eului se numește analiză structurală. Folosim modelul stărilor eului în analiza tranzacțiilor ca să ne explicăm ce se întâmplă în procesul comunicării. Când o tranzacție este încrucișată (starea eului din care pleacă răspunsul este diferită de cea căreia i-a fost destinat stimulul), se produce o ruptură în comunicare și cel puțin unul dintre parteneri este nevoit să își schimbe starea eului pentru a restabili comunicarea. Dacă vrem să înțelegem un comportament, merită să fim atenți la nivelul psihologic al comunicării.

Bibliografie: curs,,Profesor și părinte azi”,Asociația Proacta Edu,București

TEACHING ENGLISH LITERATURE WITH INTERACTIVE INTERNET TOOLS

Prof.Andraș Esther-Liceul Tehnologic “Dimitrie Leonida” Petroșani

Internet resources can be an invaluable teaching tool in literature classes if teachers can incorporate their use in effective pedagogy. The present paper discusses the use of a range of motivating internet tools in a learning environment to facilitate the successful study of literature, to equip students with creative and critical thinking skills and to enable them to experience technology-supported learning situations.

The Internet treasure hunt (Literature Internet Hunt activity)

The Internet is an excellent resource which helps students better understand what they have read in a book. The treasure hunt activity can be adapted for learners of English literature of all ages and abilities. These hunts explore settings, characters, authors' lives and other aspects related to the book

being studied. The teacher creates a worksheet with a series of questions for students to research and find the answers. Students can work individually, in pairs or groups and even engage in a competition to see who can successfully surf the Internet to find the answers to the questions. The users will also gain experience harnessing the Internet for research.

The Story Map is a versatile tool which employs a set of graphic organizers to help teachers and students with pre-writing and post-reading activities. The organizers focus on the key elements of character, setting, conflict and resolution development. The students may reflect on the characters or analyze the setting with its components (place, time, environment). After completing the sections or the entire organizer, the students can print their final version for feedback and assessment.

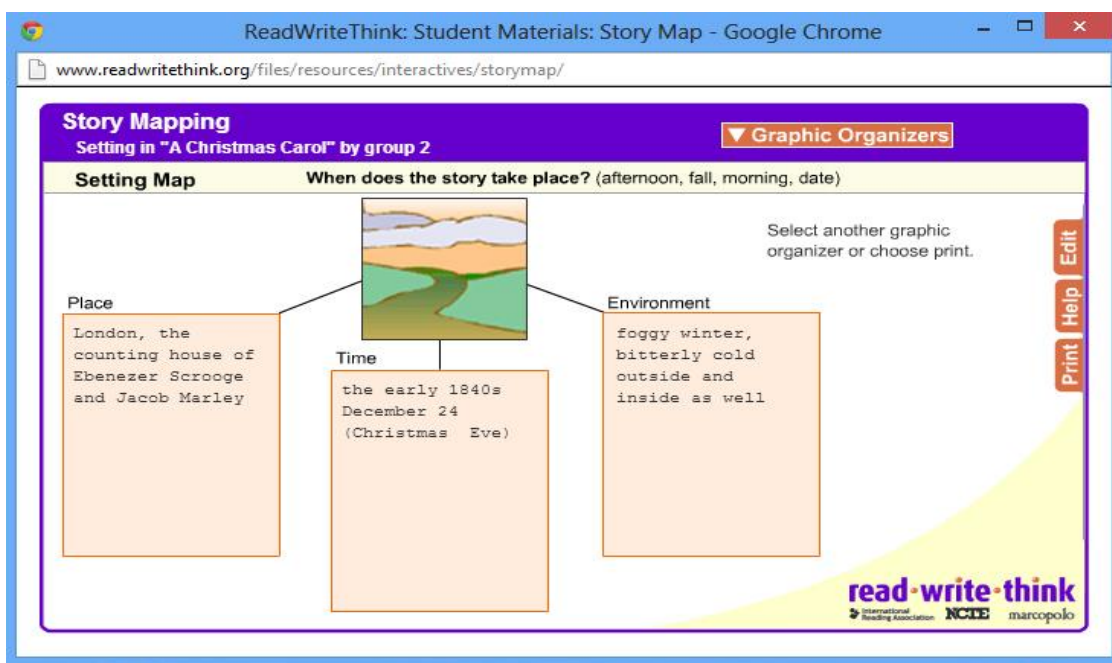


Fig. 1 Screenshot of The Story Map

The Persuasion Map is an interactive graphic organizer which assists students in structuring their arguments for a persuasive essay or debate. The first step taken by the students is to form a thesis (a goal). They then identify three reasons to support their argument and three facts or examples to reiterate each reason. The graphic organizer enables students to move around the map, instead of following a linear trajectory. The final result can be saved, e-mailed or printed for feedback and assessment.

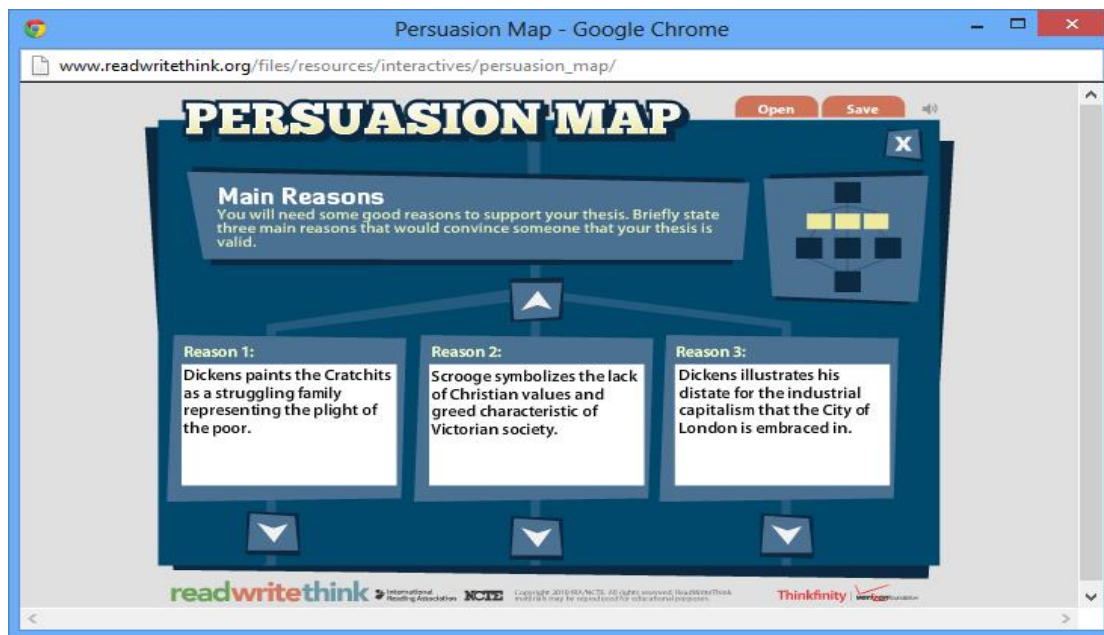


Fig. 2 Screenshot of the Persuasion Map

Read Write Think Notetaker During or after reading, the students can use the Notetaker to organize reading notes, research and related ideas. This hierarchical tool enables students to enter up to five levels of information. They can choose the format of their outline and the file can be saved and printed. It is an important tool which allows students to review and structure their ideas during writing and revision.

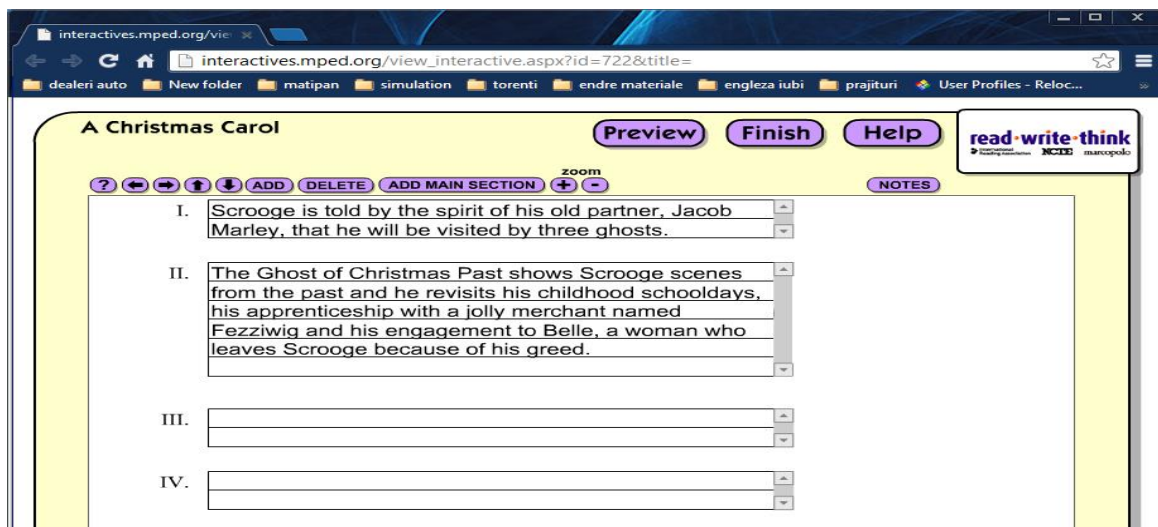


Fig. 3 Screenshot of The ReadWriteThink Notetaker

The Trading Card Creator can be used with any type of book the students are reading and represents a good prewriting exercise for students who write narratives and have to consider setting, characters and plot. This interactive tool allows students to create their own trading card about a

character, place, event, theme. The save option offers students the opportunity to come back to their draft, revise as necessary and share the final version with classmates. Even images can be added to emphasize the text.



Fig. 4 Screenshot of The Trading Card Creator

Literary Elements Map. This interactive tool is a valuable resource for secondary students who study literature. It represents an updated version of the story map and includes a set of graphic organizers which structure the key elements in a literary analysis: characters, setting, plot. The teacher can require students to illustrate their response to a literary work by mapping out the key literary elements analyzed in class. After completing the organizer, the students can save and print their final versions for feedback and assessment.

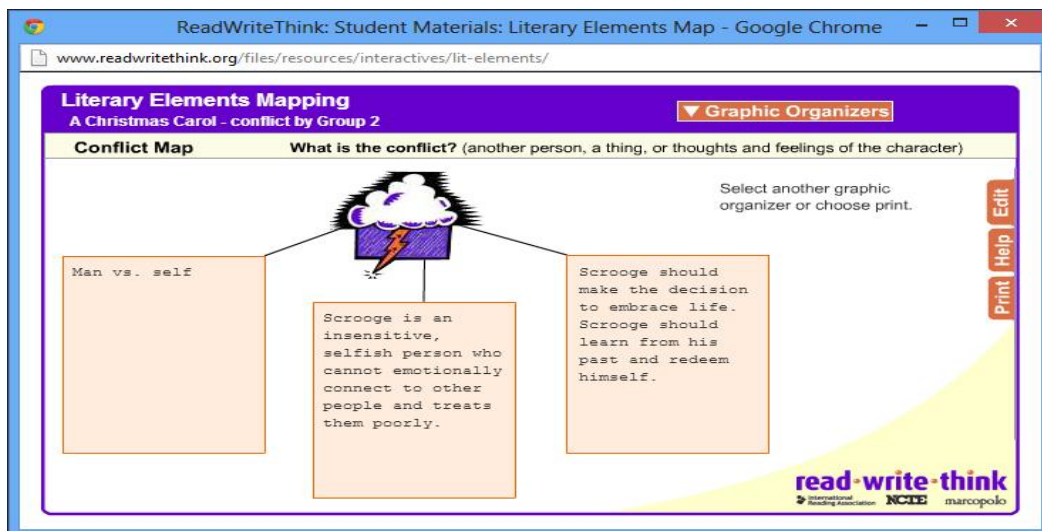


Fig. 5 Screenshot of The Literary Elements Map

The Plot Diagram is an interactive tool which organizes the plot in a triangular shape. The students can enter the events in the story and arrange them in the categories provided: exposition, rising action, climax, falling action and resolution. This mapping of plot enables students to analyze the key features of a novel.

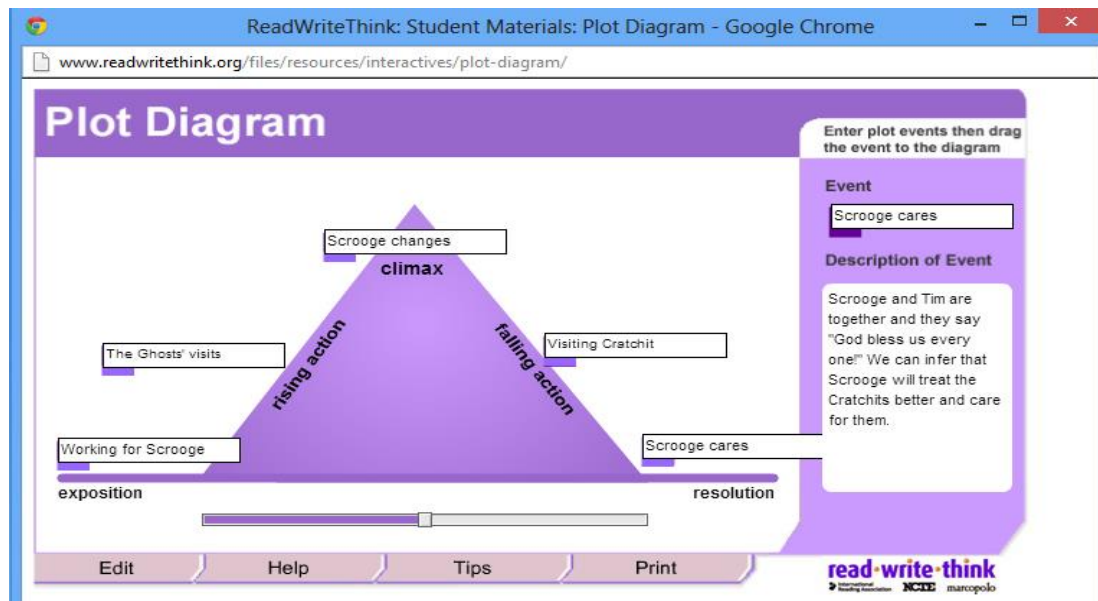


Fig. 6 Screenshot of The Plot Diagram

The Cube Creator. An alternative to the Story Map interactive organizer, this tool provides students with the opportunity to summarize the key elements in a story, including setting, character, theme, conflict, resolution. The students enter the necessary information on each side of the cube. The final result is a rotating cube displaying organized data necessary to accomplish a certain goal. The Bio-Cube option allows students to create an outline of a writer's biography. It includes certain prompts which require students to describe the author's significance, background and personality.

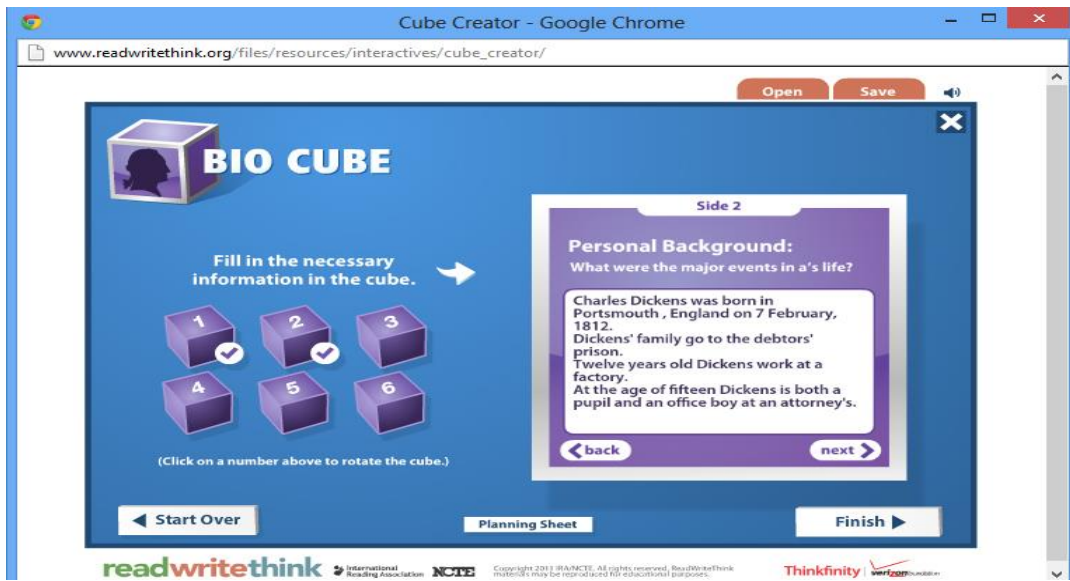


Fig. 7 Screenshot of The Bio-Cube Creator

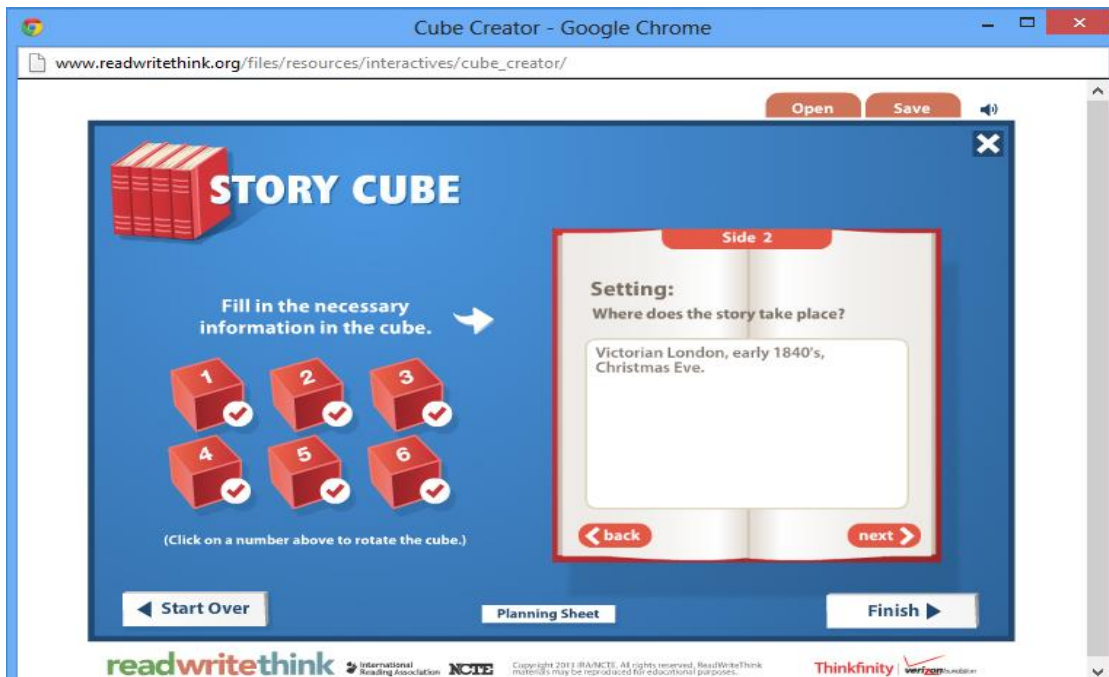


Fig. 8 Screenshot of The Story Cube Creator

The Essay Map. This interactive tool helps students structure their essays, according to standard layout and format. The graphic organizer includes an introductory paragraph, the main body with ideas supported by arguments and a conclusion. The students can move freely around the map in order to revise what they have written. The final result can be saved, e-mailed or printed for feedback and assessment.

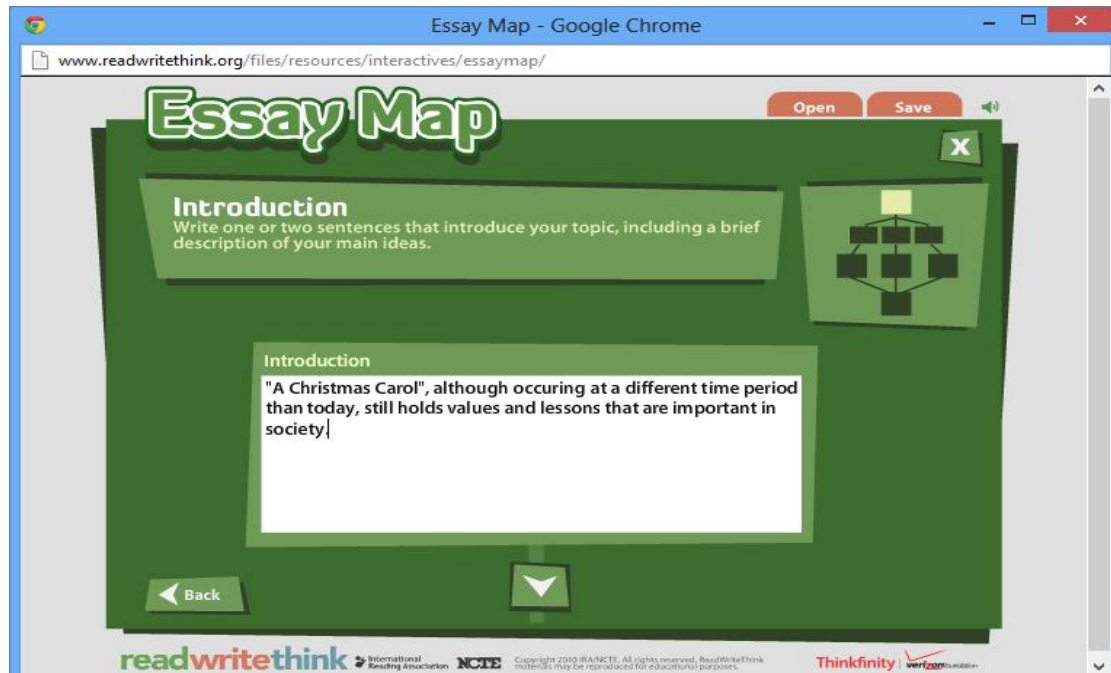


Fig. 9 Screenshot of The Essay Map

Crossword Puzzles. The teacher can generate a crossword puzzle in order to check the students' acquired knowledge. The tool offers the opportunity to enter words and their clues and create a successful assessment instrument that is challenging and fun.

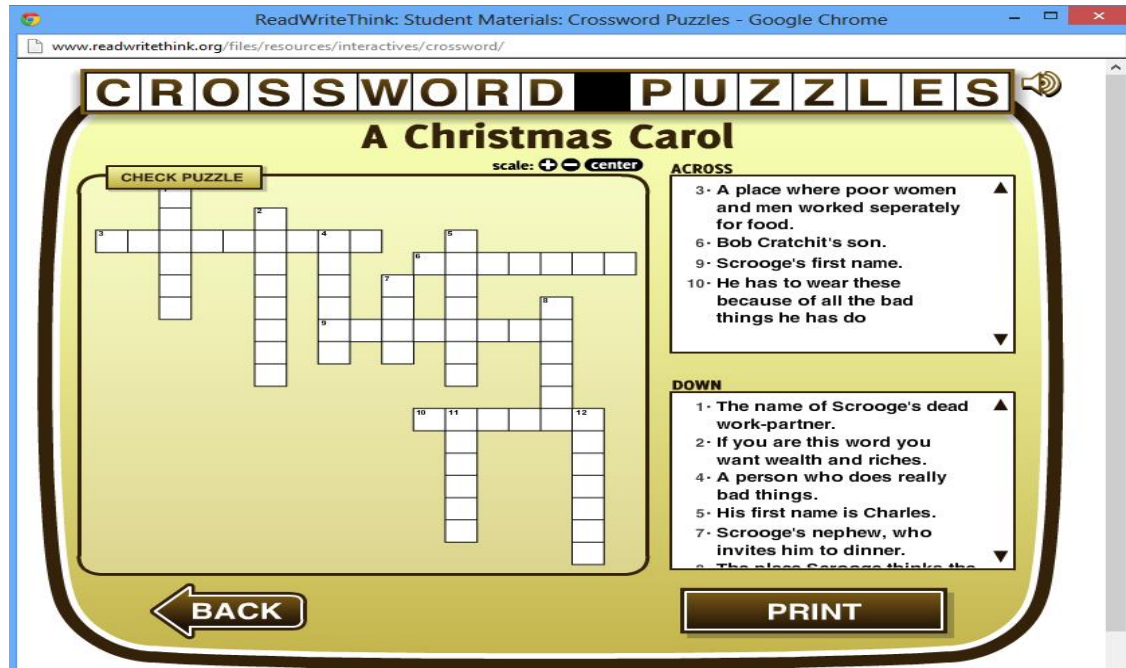


Fig. 10 Screenshot of an interactive Crossword Puzzle

The Printing Press is an Internet tool which enables students to create newspapers, brochures and flyers. Several templates and text options are available and also instructions for using this tool. The teacher can divide the students into groups and have them write a book or film review with the help of the Printing Press. They will follow the principles of writing a valid review and the format provided by this Internet tool.



Fig. 11 Screenshot of the interactive Printing Press

A **Trivia Quiz** is an online competition in which the students are asked questions about interesting but unimportant facts in a literary work. The teacher can access Trivia available on the Internet or generate a personalized game. This type of activity can make change from typical EFL questionnaires and motivate learners.



Fig. 12 Screenshot of a Trivia Quiz

Teaching English literature with Internet sources has emerged as a recent and challenging technique with both strengths and weaknesses. Teachers, who are regarded as the most important factor of the instruction, should benefit from the numerous virtues of technology and combine the traditional teaching methods with modern strategies in a purposeful way to equate English proficiency with creative, critical and analytic skills.

REFERENCES

1. Carter, R., M. Long. (1991). Teaching Literature. Longman. London.
2. Chambers, E & Gregory, M. (2006). Teaching & Learning English Literature. SAGE Publications.
3. Erben, T., Ban, R. & Castaneda, M. (2009). Teaching English Language Learners through Technology. Routledge. New York.
4. Liu, Fang (Fancy). (2010). Using Multimedia to Motivate EFL Students' Interest in English Language Learning. University of Wisconsin. Platteville.
5. Teeler, D. & Gray, P. (2000). How to Use the Internet in ELT. Pearson Education Limited. Harlow, UK.
6. <http://www.readwritethink.org>

ROLUL TEHNOLOGIEI ȘI INTERNETULUI ÎN CARIERA DIDACTICĂ

Prof. Stoica Gabriela, CNI “Carmen Sylva” Petroșani

Tehnologia și internetul joacă un rol din ce în ce mai important în cariera didactică. Acestea oferă oportunități semnificative de a îmbunătăți procesul de învățare și de a crea un mediu educațional mai interactiv și captivant. Iată câteva moduri în care tehnologia și internetul pot influența cariera didactică.

Accesul la resurse educaționale: Internetul oferă un acces ușor și rapid la o gama largă de resurse educaționale, cum ar fi lecții, prezentări, materiale multimedia și instrumente interactive. Prin intermediul internetului, profesorii pot găsi resurse actualizate și relevante pentru a sprijini procesul de predare și învățare.

Comunicare și colaborare: Tehnologia facilitează comunicarea între profesori, elevi și părinți. Profesorii pot utiliza e-mailul, mesageria instantanee și platformele de colaborare online pentru a ține legătura cu elevii, a răspunde la întrebări și a oferi feedback. De asemenea elevii pot colabora între ei și pot lucra în proiecte comune utilizând instrumentele de colaborare online.

Personalizarea instruirii: Tehnologia oferă posibilitate, de a personaliza instruirea pentru fiecare elev în parte. Prin utilizarea platformelor de învățare online, profesorii pot crea și oferi materiale adaptate nevoilor și ritmului de învățare al fiecărui elev. Astfel, se poate asigura o învățare mai eficientă și eficace.

Tehnologii interactive: Utilizarea tehnologiilor interactive, cum ar fi tabletele, tablele interactive sau programele de simulare, poate face procesul de învățare mai captivant și interactiv. Aceste tehnologii permit elevilor să participe activ la procesul de învățare și să exploreze conținutul într-un mod activ și practic.

Evaluare și monitorizare: Tehnologia poate facilita evaluarea și monitorizarea progresului elevului. Există instrumente și platforme care permit profesorilor să creeze teste online, să evalueze lucrările și să monitorizeze performanțele elevilor într-un mod mai eficient. Acest lucru poate oferi profesorilor informații în timp real despre nivelul de înțelegere al materiei și să permită ajustarea instruirii în consecință.

Învățarea la distanță: Tehnologia și internetul au devenit esențiale în perioadele în care învățarea la distanță este necesară, cum ar fi situația generată de pandemie. Profesorii pot utiliza platforme de învățare online și instrumente de videoconferință pentru a continua procesul de învățare în mod virtual, oferind astfel accesul la educație în orice moment.

În ciuda avantajelor sale, tehnologia și internetul pot avea și aspecte negative care pot afecta cariera didactică.

Dependența de tehnologie: Există riscul ca profesorii și elevii să devină dependenți de tehnologie și să se bazeze excesiv pe acest proces de învățare. Aceasta poate duce la o reducere a abilităților de gândire critică și de rezolvare a problemelor, precum și la dependența de informații online fără a dezvolta capacitatea de cecetare și de analiză.

Distragerea atenției: Tehnologia și internetul pot fi o sursă de distragere pentru elevi în timpul orelor de clasă. Accesul la rețelele sociale, jocurile online și alte divertismente online poate împiedica concentrarea și învățarea eficientă. De asemenea, profesorii pot fi tentați să folosească tehnologia în mod inadecvat, distrugând atenția elevilor și compromițând procesul de predare.

Informații eronate și surse nevalidate: Pe internet, există o mare cantitate de informații care pot fi inexacte, neactualizate sau complet false. Aceasta poate duce la confuzie și dezinformare atât pentru elevi, cât și pentru profesori. Este important ca profesorii să dezvolte abilități de evaluare critică a informațiilor și să îndrume elevii în identificarea surselor de încredere.

Securitatea și confidențialitatea datelor: Utilizarea tehnologiei și a internetului implică riscuri legate de securitatea și confidențialitatea datelor. Profesorii și elevii trebuie să fie conștienți de importanța protejării informațiilor personale și a adoptării unor măsuri de securitate adecvate pentru a evita accesul neautorizat sau utilizarea inadecvată a datelor lor.

Excluderea digitală: Nu toți elevii au acces egal la tehnologie și internet acasă. Acest lucru poate crea inegalități în ceea ce privește oportunitățile de învățare și accesul la resursele educaționale online. Profesorii trebuie să fie conștienți de această inegalitate și să găsească modalități de a oferi suport și resurse alternative pentru elevii care nu au acces la tehnologie.

Pentru a evita efectele negative ale tehnologiei și internetului, este important ca profesorii să folosească aceste resurse cu discernământ și să integreze tehnologia într-un mod echilibrat în procesul de învățare.

BIBLIOGRAFIE:

1. Ion Albulescu, Horațiu Catalano, e-Didactica. Procesul de instruire în mediul online, editura Publishing Home
2. Ciprian Ceobanu, Constantin Cucos, Ion-Ovidiu Pânișoară, Olimpius Istrate, Educația digital, editura Polirom

IMPORTANȚA COMPETENȚELOR DIGITALE ÎN SOCIETATE ȘI PENTRU PROFESORI

Prof. Keberle Liliana-Adriana, Colegiul Economic „Hermes” Petroșani

Cu siguranță toți cei care ne-am născut și trăit și înainte de anul 2000 am observat niște schimbări majore în societate cu privire la modalitățile de comunicare, obținere a informațiilor, divertisment. Inițial totul se limita la 1-2 posturi de radio românești, 1-2 posturi de televiziune cu un program destul de restrâns în rest cărți și reviste de specialitate în format tipărit, care nici acelea nu erau mereu foarte accesibile. Comunicarea cu prietenii se făcea prin scrisori sau telefonie fixă.

Odată cu generația anului 2000 au apărut primele schimbări majore: o mulțime de posturi de televiziune și de radio românești și primele telefoane mobile – o primă concurență menită a distrage atenția și a ocupa timpul elevilor și nu numai lor de la cititul clasic, în format tipărit, întâi ca formă de divertisment apoi și în alte scopuri.

În scurt timp a apărut următoarea provocare tehnologică – internetul accesibil aproape oricui, inițial doar fix pe calculatoare apoi pe laptopuri și în prezent și pe telefoane, fapt ce a condus la noi schimbări – informațiile pe care le căutam prin cărți mai mult timp acum se obțin în câteva secunde cu câteva click-uri, elevii de-asemena pot foarte ușor să își copieze temele atât unii altora cât și din surse externe de pe diferite portaluri de specialitate.

Ulterior odată cu digitalizarea și mai accentuată au apărut schimbări de funcționare a diverselor instituții și procedurilor pentru a obține diverse acte sau a rezolva diverse situații, trend mult accelerat odată cu pandemia de Covid-19 ce a impus restricții de deplasare și de contact între oameni timp de 2 ani în țara noastră. S-a ajuns ca la mai multe instituții sau firme să nu mai poți face programări decât online; au apărut deja și unități de cazare fără personal uman la recepție, totul automatizat, digitalizat, turistul fiind obligat să aibă un minim de competențe digitale pentru a completa fișa de recepție pe propriul telefon, a plăti cu cardul și apoi a i se deschide ușa de la cameră pe baza aplicației de pe telefon. Biletele pentru transportul în comun, de la autobuz până la avion sunt de asemenea digitalizate în procent foarte mare în prezent.

Iată deci putem observa că în ansamblul societății situația s-a schimbat semnificativ datorită digitalizării, lucru ce nu putea să lase indiferenți nici profesorii la nivel individual dar nici sistemul de învățământ în ansamblul său, mediul digital fiind tot mai integrat în învățământ, de la ore de informatică

în școli până la catalog digital, ore on-line și alte situații care fac foarte importante competențele digitale pentru un profesor.

În prezent un profesor care nu ar avea competențe digitale minime, practic nu ar putea să mai profeseze deoarece nu ar mai reuși să treacă notele și absențele în catalogul digital, nu ar putea ține legătura cu elevii și părinții pe grupul clasei de pe rețelele de socializare, în perioada pandemiei nu ar fi putut nici să țină orele on-line, nu ar putea utiliza tabla Smart sau să prezinte lecții în PowerPoint sau alte programe similare, nu ar ști să ajute sau să consilieze elevii ce au probleme ce țin de mediul digital și nu în ultimul rând nu ar putea să se protejeze împotriva fraudelor digitale a căror victime pot fi fără îndoială atât profesorii cât și elevii sau însuși instituția de învățământ.

Astăzi un profesor trebuie să aibă competențe digitale obligatoriu pentru:

- a putea utiliza catalogul digital;
- a realiza diverse situații și adeverințe în documente Office;
- a putea ține lecții on-line/la distanță în diferite situații cum a fost și cazul pandemiei;
- a putea ține on-line ședințe cu părinții și/sau elevii, colegii sau alte situații similare;
- a putea comunica cu elevii și părinții pe grupul clasei;
- a ști să se ferească de fraudele on-line și ce să facă în cazul acestora;
- a putea consilia elevii în special la ora de dirigenție despre utilizarea responsabilă a mediului digital, a pericolelor acestuia și a modalităților de prevenire a acestora, a măsurilor ce trebuie luate în cazul în care ajung victime ale fraudelor sau a altor pericole on-line;
- nu în ultimul rând, pentru a se descurca în societate în afara locului de muncă.

Astfel în opinia mea un profesor, indiferent de disciplinele pentru care este specializat trebuie să aibă minim următoarele competențe digitale:

- ✓ utilizarea programelor Office – Word, Excel, PowerPoint, etc.;
- ✓ utilizarea platformelor de notare și evaluare on-line;
- ✓ utilizarea rețelelor de socializare;
- ✓ utilizarea platformelor de predare și ședințe on-line;
- ✓ cunoștințe măcar la nivel minim despre securitatea datelor în mediul digital, protejarea împotriva fraudelor on-line, a noilor generații de viruși informatici precum și a recunoașterii mesajelor tip spam sau phishing.

ÎNVĂȚĂMÂNTUL VIRTUAL, OPORTUNITĂȚI DE INSTRUIRE ȘI COMUNICARE

**Prof. MITITELU ANA-MARIA, Școala Gimnazială „Ion Desideriu Sîrbu”
Petrila, județul Hunedoara**

Calculatorul este foarte util atât elevului cât și profesorului însă folosirea acestuia trebuie realizată astfel încât să îmbunătățească calitativ procesul instructiv-educativ, nu să îl îngreuneze. Calculatorul trebuie folosit astfel încât să urmărească achiziționarea unor cunoștințe și formarea unor deprinderi care să permită elevului să se adapteze cerințelor unei societăți aflată într-o permanentă evoluție.

Utilizarea strategiilor de documentare permit elevilor și profesorilor să găsească informații în mod eficient. O importanță deosebită o are identificarea căilor prin care elevii și profesorii pot utiliza tehnologia pentru a stimula procesul de învățare prin cercetare, comunicare și colaborare.

Rolul profesorului lor are un impact direct asupra modului în care elevul se implică în actul educațional.

El trebuie să formeze o echipă cu elevii, să devină facilitator, îndrumător al acestora, fără a se limita la transmiterea de informații și evaluarea cantitativă a elevilor. Învățarea centrată pe elev pornește de la ideea că elevul nu trebuie să reproducă, ci să fie responsabil de propria dezvoltare, atât din punct de vedere social cât și profesional.

Rolul profesorului implică analiza fiecărei situații de învățare, organizarea actului educațional și adaptarea lui la specificul elevului, evaluarea personală și colectivă a întregului proces. Elevul devine responsabil de ceea ce învață, ceea ce implică, evident, un mai mare efort din partea acestuia pentru că începe să gândească, să-și pună întrebări, să caute răspunsuri. El este propriul administrator al învățării, autoevaluarea având un rol important în dezvoltarea personală. Astfel, elevul devenit adult poate face față mai bine provocărilor unei societăți în continuă schimbare. Cunoscându-și punctele forte, el va reuși să se adapteze mai repede și să folosească tehnologiile informaționale apărute și să își susțină astfel dezvoltarea profesională.

Profesorii trebuie să îi facă pe elevi să se implice în noi situații de viață prin aplicarea noțiunilor teoretice, să își aleagă modul de învățare, să își evalueze munca, să coopereze, să folosească în mod util tehnologia informațiilor și comunicațiilor.

Ce înseamnă o instruire eficientă și cum gândim învățarea bazată pe proiecte?

Cum ne conectăm la resursele virtuale?

Cum se vede învățarea din perspectiva elevului și cum știm ce știe elevul?

...Acestea sunt doar câteva dintre întrebările la care profesorii și elevii învață împreună să răspundă.

Acestea sunt doar câteva dintre întrebările cu impact semnificativ pentru eficiența procesului de predare.

Schimbarea este răspunsul...schimbarea rolului profesorului.

Fără a pretinde exclusivitate, învățământul virtual oferă noi oportunități de instruire și de comunicare, devenind din ce în ce mai popular. Printre particularitățile acestuia, care îi conferă multe avantaje, pot fi amintite:

- presupune o motivație clară și existența unui set de deprinderi din partea elevilor;
- activitatea profesorilor este mai elaborioasă, însă materialele dezvoltate pot fi reutilizate ulterior;
- conduce la o schimbare radicală a modului de lucru, a sistemului de parcurgere a informației și a procedeelelor de memorare;
- facilitează schimbul de opinii, cunoștințe și evaluarea în timp real a informațiilor însușite de elevi.

Sistemul e-learning nu încearcă impunerea unei revoluții în sistemul de educație, ci propune un pas mai departe pentru procesul educațional prin creșterea capacității de adaptare la cerințele și posibilitățile celor care se formează, având în vedere ritmul rapid în care decurg viețile noastre.

Avem din ce în ce mai mare nevoie de un sistem de educație mai flexibil, în care cel implicat în activitatea de instruire să își aducă contribuția, un sistem care să stimuleze mai mult dorința de învățare și de acumulare a cât mai multor cunoștințe.

Astăzi internetul reprezintă un ansamblu de rețele de calculatoare interconectate care împreună cu miile de calculatoare individuale și milioanele de utilizatori, constituie comunitatea internet, care are la dispoziție un mediu informațional și de calcul cu foarte multe servicii informatice și resurse.

În contextul societății moderne actuale, datorită faptului că întreaga lume tinde să se transforme într-o societate informațională, apare nevoia ca, încă de la cele mai fragede vârste, copiii să fie pregătiți pentru un contact benefic cu lumea în care trăiesc, prin intermediul calculatorului.

Lumea contemporană reprezintă o permanentă și inedită provocare pentru educație.

Existența fiecărui individ în parte, ca și a întregii societăți în ansamblul ei, capătă deci un ritm din ce în ce mai alert, devine tot mai marcată de necesitatea cunoașterii rapide, complete și corecte a realității înconjurătoare, pentru ca luarea deciziilor să fie făcută ferm, oportun și competent. Aceasta duce inevitabil, la creșterea volumului de informații ce trebuie analizat, la necesitatea stocării și prelucrării acestuia, deci la necesitatea utilizării calculatorului atât în viața de zi cu zi cât și în procesul instructiv-educativ.

Tehnologiile digitale nu trebuie să reprezinte o simplă adăugare în planul de învățământ, ele trebuie să fie integrate deplin „în serviciul educației” la toate nivelurile sistemului școlar. Actorii educaționali trebuie să fie formați pentru a face față schimbării, incertitudinii și inovării.

BIBLIOGRAFIE

1. Ambrosi, A., - „Word Matters”, Editura C&F Editions, Caen, 2005;
2. Brut, Mihaela, - „Instrumente pentru E-learning. Ghidul informatic al profesorului modern”, Editura Polirom, Iași, 2005;
3. Făt, Silvia, - „Fundamentări teoretice în E-learning”, Elearning.România, București, 2007;
4. Istrate, O., - „Educația la distanță. Proiectarea materialelor”, Editura Agata, Botoșani, 2000;
5. www.1educat.ro/elearning;
6. www.elearning.ro.

EXEMPLE DE BUNE PRACTICI PRIVIND UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ȘI INTERNETULUI ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

prof. învă. primar Herbei Corina Elena Școala Gimnazială „I. D. Sîrbu” - Petrila
prof. învă. primar Avram Mariana Colegiul Național „Mihai Eminescu” - Petroșani

Odată cu progresul dispozitivelor digitale, cum ar fi smartphoneurile, laptopurile și tabletele, elevii au acces la o cantitate inimaginabilă de informații și resurse care le pot îmbunătăți experiența educațională. De asemenea, utilizarea tehnologiei în sala de clasă poate fi, de asemenea, o sursă de distragere a atenției și poate duce la un comportament inadecvat. Prin urmare, cadrele didactice trebuie să stabilească reguli și așteptări clare pentru utilizarea tehnologiei de către elevii lor în clasă.

În era digitală, tehnologia a devenit o parte integrantă a educației. Internetul a devenit un instrument puternic pentru cadrele didactice și elevi pentru a accesa informații, a comunica între ei și a colabora în cadrul proiectelor. Tehnologia a transformat educația și a devenit o parte esențială a învățării pentru elevi.

Cu toate acestea, utilizarea tehnologiei și a internetului creează și anumite provocări pentru cadrele didactice. În această lucrare, vom discuta câteva bune practici pe care cadrele didactice ar trebui să le urmeze atunci când folosesc tehnologia și internetul în sălile de clasă.

În următoarele rânduri vă prezentăm câteva din bunele practici pentru cadrele didactice:

1. Stabilirea de reguli și metode clare pentru utilizarea tehnologiei: Cadrele didactice ar trebui să stabilească reguli și metode clare pentru utilizarea tehnologiei în sălile de clasă. Aceasta poate include

reguli pentru accesul la internet, utilizarea rețelelor sociale și utilizarea corectă a dispozitivelor, cum ar fi laptopurile și tabletele. Cadrele didactice ar trebui, de asemenea, să discute cu elevii potențialele riscuri și consecințe ale utilizării necorespunzătoare a tehnologiei.

2. Utilizarea tehnologiei pentru a îmbunătăți învățarea: Cadrele didactice ar trebui să folosească tehnologia pentru a îmbunătăți învățarea, mai degrabă decât ca un substitut pentru metodele tradiționale de predare. Aceasta poate include utilizarea tablelor interactive, a aplicațiilor educaționale și a resurselor online pentru a completa instruirea în clasă. Multe școli permit elevilor să-și aducă propriile dispozitive personale pentru a le folosi în clasă. Cadrele didactice trebuie să stabilească direcții clare pentru utilizarea acestor dispozitive, inclusiv când pot fi utilizate și ce activități sunt adecvate. Aceștia trebuie să se asigure că elevii nu își folosesc dispozitivele pentru a se angaja în activități care nu au legătură cu lecția sau pentru a-și distrage atenția de la procesul de învățare. Cadrele didactice trebuie, de asemenea, să ofere resurse suplimentare sau sprijin pentru elevii care nu au acces la dispozitive personale.

3. Monitorizarea utilizării tehnologiei de către elevi: Cadrele didactice ar trebui să monitorizeze utilizarea tehnologiei de către elevi pentru a se asigura că rămân la sarcina stabilită pentru respectiva activitate și nu se implică în activități neadecvate. Aceasta poate include utilizarea unui software de monitorizare sau pur și simplu mersul prin sala de clasă pentru a observa comportamentul elevilor, iar în afara școlii ei pot colabora cu părinții pentru a monitoriza utilizarea tehnologiei de către elevi.

4. Predarea abilităților de alfabetizare digitală: Cadrele didactice ar trebui să predea abilități de alfabetizare digitală, cum ar fi siguranța online, cetățenia digitală și utilizarea responsabilă a tehnologiei. Acest lucru poate ajuta elevii să dezvolte o mai bună înțelegere a potențialelor riscuri și beneficii ale utilizării tehnologiei și a modului de utilizare responsabilă a tehnologiei. Cadrele didactice trebuie să le atribuie elevilor lor abilități legate de cetățenia digitală, cum ar fi utilizarea responsabilă a tehnologiei, siguranța online și comportamentul etic online. Aceasta poate include lecții despre hărțuirea cibernetică, plagiat și încălcarea drepturilor de autor. Cadrele didactice trebuie să aibă ei înșiși un comportament bun de cetățenie digitală, folosind parole și mijloace criptare pentru a proteja datele sensibile și respectând confidențialitatea elevilor.

5. Încurajarea colaborării în sala de clasă folosind un mix de resurse: Cadrele didactice ar trebui să încurajeze colaborarea între elevii lor folosind tehnologia. Aceasta poate include utilizarea

instrumentelor de colaborare online, cum ar fi Google Docs, Google Classroom sau forumuri de discuții online, pentru a facilita munca de grup. Cadrele didactice trebuie să aibă ei înșiși un comportament bun de colaborare prin promovarea comunicării clare și a respectului pentru ideile celorlalți.

6. Respectarea confidențialității elevilor: Cadrele didactice ar trebui să respecte confidențialitatea elevilor și să se asigure că orice informații personale pe care le colectează sunt păstrate confidențiale. Aceasta poate include obținerea consimțământului înainte de a colecta informații personale și utilizarea parolilor și criptării informațiilor pentru a proteja datele sensibile.

7. Evaluare și feedback în mediul digital: De asemenea, tehnologia poate ajuta cadrele didactice să evalueze învățarea elevilor și să ofere feedback mai eficient. Cadrele didactice pot folosi instrumente digitale de evaluare pentru a oferi feedback imediat elevilor și pentru a urmări progresul acestora. Instrumentele digitale pot, de asemenea, ajuta cadrele didactice să creeze evaluări mai atractive și mai interactive pentru elevi.

În concluzie, utilizarea tehnologiei și a internetului în sala de clasă poate avea un impact profund asupra procesului de învățare al elevilor. Cu toate acestea, este esențial să se pună în aplicare bune practici pentru a se asigura că utilizarea tehnologiei și a internetului nu împiedică învățarea, ci mai degrabă o îmbunătățește. Cadrele didactice ar trebui să stabilească reguli și așteptări pentru utilizarea tehnologiei, să monitorizeze activitatea digitală, să promoveze cetățenia digitală și să acorde prioritate confidențialității studenților. De asemenea, ar trebui să utilizeze o varietate de resurse digitale pentru a îmbunătăți predarea și învățarea, cum ar fi table interactive, jocuri educaționale online și instrumente de colaborare precum Google Classroom și Google Docs. În plus, evaluarea și notarea în era digitală necesită abordări diferite pentru a asigura o evaluare corectă și precisă a progresului elevilor.

FILMUL DOCUMENTAR CU AVANTAJE ȘI LIMITE

Prof. Cerna Delia-Colegiul Național „Mihai Eminescu „Petroșani

Exemple de bună practică

Progresul tehnologiei este impresionant, incontestabil și reprezintă realitatea de zi cu zi. Școala, per ansamblu și corpul profesoral trebuie să se adapteze cerințelor unor tineri care doresc să fie valorificată tehnologia în procesul instructiv-educativ. Calculatorul, internetul, filmele artistice și filmele

documentar integrate în lecție reprezintă următorul pas, o adaptare la tot ceea ce se întâmplă în jurul nostru. De aceea, este ideală abordarea lecției de istorie într-o manieră modernă, nu este un lucru imposibil, este chiar de dorit, pentru a vedea tineri interesați de trecut, pentru a anticipa viitorul. Aceasta este, de fapt, principala lecție a istoriei.

Mijloacele audio-vizuale pot fi dinamice și statice. Filmul artistic, filmul didactic, filmul documentar, emisiunile TV cu caracter didactic, înregistrările pe casete video, toate acestea sunt mijloace dinamice, capabile să redea procesele în desfășurarea lor. Mijloacele statice cuprind diapozitivele și diafilmele, epi- și retro-proiecțiile.

Deși atractive, deoarece elevii sunt încântați de utilizarea internetului și a calculatoarelor, mijloacele audio-vizuale trebuie folosite selectiv; evident, între observarea directă a fenomenelor și proceselor și cea a imaginilor acestora, între experiment și redarea audio-vizuală a acestuia, se discută și despre autenticitate, deși un bun film artistic/didactic/documentar poate concentra și sistematiza informația, evidențiind aspectele importante și încercând să atingă și latura sensibilă a spectatorului.

Cu toate că dispun de numeroase avantaje, mijloacele audio-vizuale nu pot fi folosite la orice temă/lecție și nu reprezintă un mijloc bun la orice ocazie; ele vor fi asociate cu metode potrivite, cu alte mijloace de învățământ, împreună cu care să contribuie la realizarea cu succes a procesului de predare-învățare.

Documentarul științific are perspective frumoase de evoluție și i se va cere, mereu, în mod special, să fie la înălțimea perspectivei nelimitate ale științei în secolul nostru.

Dintre mijloacele audio-vizuale, printre cele mai apreciate la disciplina istorie sunt filmele.

Filmele artistice, cu caracter istoric, deși au multă ficțiune, pot reprezenta o atracție pentru elevi și pot fi utilizate la oră, ocazional; *filmele didactice* (cu aplicații practice, care demonstrează o teorie, experimente în laborator) și cele de *cercetare sau științifice* (o serie de imagini luate pentru a studia un anumit fenomen sau proces tehnologic) nu-și regăsesc utilizarea la această disciplină, fiind folosite îndeosebi la disciplinele tehnice și tehnologice. În schimb *filmele documentar*, cu un conținut mai larg, pot fi folosite la lecții în întregime (în anumite condiții) sau pe fragmente, legate de conținutul temei în discuție. În cazul filmelor fragmentate, dar și atunci când își propune să vizioneze cu elevii un film întreg, profesorul poate opri filmul sau folosi pauzele dintre fragmentele prezentate pentru comentarea secvențelor vizionate sau explicarea unor aspecte ale lecției legate de acestea. De asemenea, pot fi aplicate metode didactice, după cum voi exemplifica în capitolul următor.

Care este *rolul* filmului documentar? Din experiență pot spune că este un mijloc de învățământ informativ-demonstrativ, care reușește să „ajungă” la elev, să-i confere informații, reprezentând și un

substituent imagistic; de asemenea, filmul documentar raționalizează timpul școlar a timpului școlar, prin informația abundantă pe care o poate oferi într-un timp scurt; și de ce nu, este un mijloc de evaluare a performanțelor școlare, putând fi utilizat pentru verificarea elevilor la sfârșitul unei lecții/a unui capitol. Așadar, filmul documentar are rolul: de a comunica informația; de transmitere și recepționare a acesteia; de a o verifica și consolida; de a eficientiza ora.

Pare a fi cel mai inspirat mijloc de învățământ, îndeplinind atâtea funcții (de comunicare, cognitiv formativă, motivațională, demonstratică, etc.), putând fi considerat salvator pentru perioadele în care nu se pot ține cursurile decât on-line; poate fi și o abordare subiectivă, din perspectiva unui profesor entuziast, care apreciază schimbările, încearcă mereu ceva nou și nu se lasă descurajat de nereușite. Totuși, este clar că există și **dezavantaje**.

Unele dezavantaje țin de baza materială a școlii, de faptul că trebuie să existe aparatura necesară vizionării filmului documentar, aceasta să funcționeze la cote optime (profesorii știu ce înseamnă să nu meargă calculatorul), conexiunea la internet trebuie să fie optimă (în cazul în care filmele sunt de pe platforme educaționale sau chiar de pe YouTube);

Alte posibile aspecte negative pot apărea în grupul de elevi care pot să nu aprecieze filmele documentar sau pot exista reacții negative față un subiect, considerat sensibil. Ca la orice altă oră, poate apărea și agitația elevilor, dezordinea la clasă.

Timpul de pregătire al profesorului este mai mare decât pentru o oră “clasică”. O folosire eficientă a filmului mai reclamă o studiere amănunțită a manualului la începutul fiecărui an de învățământ, mai ales în condițiile în care apar mereu schimbări, fixându-se lecțiile care se pretează la folosirea acestui mijloc de predare, ca și modalitățile de integrare.

De asemenea, timpul scurt pentru utilizarea metodelor, activităților conexe, poate pune probleme profesorilor. Cu elanul creat de fiecare film, timpul de lucru pentru rezolvarea sarcinilor este întotdeauna insuficient.

De departe, cea mai mare problemă este dată de necorelarea acestor mijloace și metode cu examenele; insistența cu care se cere schimbarea, modernizarea, adaptarea la era tehnologiei, este departe de a fi corelată cu examenele date în același mod. Profesorul putem spune că riscă, într-o anumită măsură, prin utilizarea acestor mijloace și metode la clasele cu examene de sfârșit de ciclu.

Concluzia creionată în anii de activitate la clasă este că, dacă nu ai îndrăzneala, răbdarea, timpul și consecvența pentru a le practica, precum și profunzimea pentru înțelegerea tabloului de ansamblu din spatele lor, mijloacele și metodele active, moderne sunt doar un exercițiu, ca atâtea altele, iar nu ceea ar trebui să fie, adică o viziune pentru formarea personalității elevului. Cred, însă, că fiecare profesor poate,

potrivit experienței sale și nivelului claselor de elevi, să aleagă selectiv și eficient mijloacele și metodele pe care le utilizează la clasă.

BIBLIOGRAFIE

1. Avramescu, Ana Nicoleta, *Inovare și artă în proiectarea didactică-lecția între clasic și modern*, ed. Corvin, Hunedoara, 2010;
2. Bernat, Simona Elena, *Tehnica învățării eficiente*, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj Napoca, 2003;
3. Bocoș, Mușata-Dacia, *Instruirea interactivă*, Polirom, București, 2013;
4. Oprea, C.L., *Strategii didactice interactive*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2006;
5. Păcurari, Târcă, O., Sarivan, A., *Strategii didactice inovative, Suport de curs*, Editura Sigma, București, 2002;

EDUCAȚIA DIGITALĂ PRIN PROGRAMUL "DIGITALIADA"

Prof. Pârlițeanu Alexandru Sabin-Liceul Tehnologic Ovid Densusianu Călan

Digitaliada este un program național de susținere a educației digitale la clasele gimnaziale. Digitaliada încurajează folosirea conținutului digital educațional la clasă și a metodelor de lucru alternative, pentru a crește performanțele școlare ale elevilor.

Digitaliada este un program de educație digitală ce încurajează folosirea la clasă a metodelor de lucru interactive și a conținutului digital educativ, pentru a crește performanțele școlare ale elevilor. El se adresează deopotrivă elevilor și profesorilor și urmărește crearea unor modele de bune practici ce propun, pe de o parte, învățarea continuă pentru profesori și adaptarea lor la metode de predare moderne și, pe de altă parte, îmbunătățirea performanțelor școlare ale elevilor prin folosirea tehnologiei.

Programul Digitaliada este derulat și implementat de Fundația Orange, cu avizul Ministerului Educației, și are mai multe componente:

- sprijinirea școlilor să adopte metode digitale în predarea la clasă;
- hub-ul de resurse educaționale gratuite www.digitaliada.ro;
- platforma Digitaliada de învățare și testare online www.platformadigitaliada.ro;

- concursul anual de materiale digitale.

Pornind de la faptul că transmiterea și manipularea informațiilor este deosebit de utilă în orice domeniu de activitate, este absolut necesar ca, la nivel gimnazial elevii să fie preocupați de dobândirea cunoștințelor și deprinderilor în utilizarea noilor tehnologii informaționale și să aibă la dispoziție materiale didactice bine realizate, care să îi ajute în acest proces. Scopul major al predării-învățării în școală este pregătirea elevilor pentru adaptarea și integrarea lor într-o societate informațională mereu în schimbare, dar și formarea gândirii algoritmice a acestora.

Platforma Digitaliada este locul unde directorii, profesorii, părinții și elevii au un cadru de predare, consolidare și testare interactiv, în timp real și complet gratuit. Platforma oferă instrumente dezvoltate special pentru evaluarea online, gestionarea claselor virtuale, susținerea orelor prin videoconferințe, precum și instrumente de comunicare și raportare a activității.

Platforma Digitaliada este locul din mediul virtual unde elevii și profesorii se întorc de fiecare dată cu plăcere. Profesorii au acces la resurse educaționale de specialitate, pot monitoriza activitatea, progresul elevilor, și nu numai. Pentru elevi, materiile mai dificile devin mai ușor de parcurs, datorită metodelor interactive de învățare.

Sunt atât de ofertante aplicațiile, încât dacă și un adult se simte cumva atras și atât de implicat în respectivele aplicații, vă dați seama cam cât interes stârnesc unui copil. Simplul fapt că niște aplicații la liber, pe tabletele acestea, oferă o altă modalitate de abordare a unui exercițiu, a unei probleme, lucrul acesta face dintr-o dată totul mai interesant pentru copilul și de învățământ primar, dar mai ales pentru cei de gimnaziu. Apariția acestor mijloace IT în școală canalizează timpul petrecut de elevii noștri și spre partea educativă.

Cred că disciplinele care prezintă un grad ridicat de dificultate, mă refer aici în special la matematică, pot fi abordate și dintr-o altă perspectivă care să facă disciplina asta mult mai atractivă pentru copil. Mi se pare că este o oportunitate fantastică pentru tinerii de acum. Faptul că în școală li se oferă posibilitatea de a accede de foarte mici la tot ce înseamnă tehnologie modernă, faptul că această tehnologie este aplicată zi de zi în procesul educativ pentru copii mi se pare o oportunitate nemaipomenită, o cale deschisă pentru ziua de mâine.

Consider educația digitală o parte esențială și firească a pregătirii noilor generații de elevi. Sunt tinerii care, de la vârste foarte fragede, au experiența unui ecran, a unor aplicații media, sunt cei care petrec timp important în preajma gadget-urilor, timp ce poate fi canalizat spre maximizarea performanțelor școlare.

Digitaliada este programul național educațional prin care profesorii reușesc să creeze o legătură aparte cu elevii lor și să contribuie la formarea unor generații de copii pregătiți, dornici să învețe și să descopere lucruri noi.

Bibliografie:

www.digitaliada.ro

NECESITATEA EDUCAȚIEI DIGITALE

**Consilier școlar Olariu Anca Mirabela,
CJRAE Hunedoara-Liceul Tehnologic "Ovid Densusianu" Călan**

Competența digitală este esențială pentru educație, viață profesională și participare activă în societate. 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. 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”

Ce înseamnă competențele digitale pentru copii și adolescenți?

- **A fi alfabetizat digital:** Alfabetizarea digitală nu înseamnă doar a căuta niște informații, dar a ști și să le filtrezi, să le analizezi, să le compari critic, să le evaluezi conținutul, să știi să ți le organizezi (...) ca să le refolosești la nevoie.
- **Comunicare și colaborare prin tehnologia digitală:** Ea înseamnă mai mult decât a interacționa cu ceilalți, a trimite și primi diverse mesaje. Înseamnă să știi și prin ce canale să le trimiți respectivelor persoane, să știi să utilizezi serviciile publice și private, să colaborezi cu alții ca să creai conținut digital.
- **Crearea de conținut digital:** copiii trebuie să știe să creeze, să editeze imagini, video și să modifice resursele existente.
- **Siguranță și protecție:** protecția aparatelor, protecția datelor personale, protecția sănătății și, nu în ultimul rând, protecția mediului înconjurător.
- **Rezolvarea de probleme:** sunt probleme tehnice, să știi să repari, să instalezi sau să dezinstalezi diverse aplicații ori probleme personale, de rezolvarea unor sarcini cu ajutorul tehnologiei.

Avantajele și dezavantajele folosirii Internetului:

-În plan fizic, crește coordonarea ochi-mână și crește atenția la detalii. Pe de altă parte, riscurile apar tot în plan fizic, din cauza statului atât de mult timp în poziția șezut, apar probleme de vedere, cu greutatea, cu circulația, cu mușchii.

-În plan cognitiv, adică al învățării: internetul îmbunătățește performanțele școlare, oferă acces la numeroase cunoștințe, copiii reușind să fie mai creativi, să gândească critic, să rezolve diferite probleme. Pe de altă parte, tot în același plan al învățării, dacă devin prea mult atrași de ceea ce apare în online, apare scăderea performanțelor, un deficit de atenție, etc.

-În plan emoțional, în plan social, vorbim de oportunități legate de contactul cu diverse persoane, cu persoane din lumea largă, de a face parte din tot felul de comunități, de grupuri, de dezvoltarea intereselor, de a crește starea de bine. Însă în unele cazuri din păcate, lumea se izolează, minimizează interacțiunile față în față, apar anxietatea, agresivitatea, expunerea la mesaje deranjante online.

Apariția internetului așadar marchează un moment decisiv în evoluția societății, prin revoluționarea sistemele informaționale, activităților și proceselor economice, dar mai ales a dimensiunii umane, oferind o nouă perspectivă asupra mijloacelor de comunicare și divertisment. Alături de numeroasele avantaje și oportunități determinate de dezvoltarea internetului, există și o serie de factori de risc, care ignorați, pot conduce la consecințe grave. În contextul societății actuale, în care accesul la internet a devenit o „necesitate”, nu trebuie să blamăm progresul tehnologic pentru riscurile atașate utilizării acestuia, ci trebuie să fim conștienți de existența lor în mediul virtual, să ne cunoaștem drepturile și obligațiile și să luăm măsuri atunci când ne confruntăm cu acest tip de probleme. O astfel de problemă, ce derivă din revoluționarea modului de a interacționa prin intermediul internetului, extrem de frecvent întâlnită și cu implicații foarte grave asupra sănătății fizice, dar mai ales psihice a copiilor și adolescenților, este hărțuirea cibernetică sau cyberbullying.

“Cyberbullying-ul implică utilizarea tehnologiilor informaționale și comunicaționale pentru a sprijini un comportament deliberat, repetat și ostil desfășurat de către un individ sau grup, care este destinat să aducă prejudicii altor persoane.”

Hărțuirea pe internet este un fenomen complex, având mai multe forme de manifestare. Există zece tipuri de cyberbullying, și anume:

1) Gossip (bârfa) – presupune emiterea în mediul online a unor declarații publice speculative, ce pot denigra o anumită persoană sau instiga alte persoane în a adopta un comportament restrictive.

- 2) Exclusion (excluderea) – excluderea din grupuri sau activități online a anumitor persoane; de exemplu, excluderea din grupul de messenger al clasei a unui coleg, din pricina faptului că nu este considerat suficient de bun pentru a face parte din același grup cu alții.
- 3) Harassment (hărțuire, sâcăială) – a lua în batjocură constant și deliberat o persoană, de pildă prin postarea de poze sau mesaje ce pot afecta integritatea psihică a individului.
- 4) Cyber stalking (urmărire online) – comportament de hărțuire intimidant, cu scopul de a aduce conflictul în viața reală; se manifestă atunci când necunoscuții solicită întâlniri față în față copiilor/adolescentților cunoscuți pe internet, amenințându-i de data aceasta fizic.
- 5) Trolling (întărâtare) – provocarea unor persoane să acționeze agresiv, prin insultarea implicită
- 6) Comments (comentarii) – postarea de răspunsuri negative, denigrante la adresa unor fotografii, clipuri video sau mesaje lansate de o anumită persoană pe internet.
- 7) Dissing (insistență abuzivă) – postari sau trimiteri permanente de mesaje către anumite persoane, în pofida refuzului lor de a comunica .
- 8) Fake profiles (profiluri false) – profiluri create de către agresorii pe internet ce împrumută identitatea altor persoane, spre a facilita comunicarea cu victimele lor; sub protecția anonimatului, agresorii își amenință victimele sau, alteleori, își însușesc identitatea victimei în discuțiile cu alte persoane.
- 9) Trickery (dezvăluire) – folosirea de trucuri pentru a obține informațiile personale ale victimei, pe care agresorul urmează să le facă publice.
- 10) Fraping (sabotarea) – actul de a schimba toate detaliile de pe pagina personală a cuiva atunci când persoana respectivă uită să restricționeze accesul; include și comunicarea în numele victimei
- 11) Happy slapping (înregistrarea video a atacurilor) – presupune ca agresorul să filmeze victima în timpul atacului și să distribuie clipul video altor persoane, pentru a-l vizualiza și comenta, în acest fel sporind gradul de umilință la care este supusă victimă
- 12) Sexting – distribuirea de materiale pornografice minorilor utilizând mijloace electronice de comunicație.

Cum poate afecta cyberbullying-ul?

O persoană care este hărțuită online poate experimenta multe trăiri negative, precum: Sentimente de vinovăție; Persoana se poate simți prinsă într-o situație fără scăpare; Se poate simți singură, ca și cum nimeni nu o susține; Se poate simți exclusă; Sentimente de depresie, supărare și respingere de către grup; Sentimente de frică și nesiguranță, Anxietate și stress, etc.

Recomandări pentru elevi:

Nu posta informații personale precum adresa sau numărul de telefon și nu le împărtăși pe acestea cu persoane necunoscute. Ai grijă ce tip de poze postezi sau distribuie.

Păstrează-ți parolele doar pentru tine. Nu le spune nici măcar prietenilor.

Nu răspunde unor mesaje atunci când ești nervos sau supărat. Un răspuns din partea ta poate încuraja hărțuitorul să continue.

Deloghează-te pentru o perioadă de timp.

Raportează și blochează persoanele care te deranjează.

BIBLIOGRAFIE:

1. www.oradenet.ro
2. www.revistadesociologie.ro
3. www.cig.ase.ro
4. www.salvaticopiii.ro
5. Asociația ProfEdu-Suport de curs

THE ROL OF THE TECHNOLOGY IN THE CLASSROOM

prof. Munteanu Cristian

Technology has revolutionized the way we live, work and learn. In the classroom, technology has become an essential tool for educators to enhance teaching and learning. In this essay, we will explore the role of technology in the classroom and how it has impacted education.

Firstly, technology has made learning more interactive and engaging. The traditional classroom model of lectures and note-taking has been replaced by digital resources such as online videos, educational games, and simulations. With technology, students can explore concepts in a more interactive way and engage with the material in a way that suits their learning style. For example, a student who is a visual learner can benefit from online videos and images, while a student who is an auditory learner can benefit from podcasts and audio recordings.

Secondly, technology has made learning more accessible. With the advent of online education platforms, students can access course material from anywhere in the world, at any time. This is especially beneficial for students who are unable to attend traditional classroom settings due to distance, financial constraints or other factors. Technology has also made it possible for students with disabilities to participate in education by providing assistive technology such as screen readers, speech recognition software and electronic braille displays.

Thirdly, technology has made learning more efficient. With the use of digital tools such as learning management systems and online assessments, educators can track student progress more effectively and provide timely feedback. This allows educators to identify areas where students may be struggling and provide targeted support. Additionally, technology has made it easier for educators to create and share educational resources, reducing the time and effort required to develop lesson plans and materials.

Despite the many benefits of technology in the classroom, there are also some potential drawbacks. One concern is that technology can be a distraction for students, leading to reduced attention and engagement in the classroom. Additionally, there is a risk that technology may replace traditional teaching methods, resulting in a lack of human interaction and the development of important social skills.

Another concern is the potential for technology to exacerbate existing inequalities in education. Students from disadvantaged backgrounds may not have access to the same technology and resources as their peers, leading to a digital divide that could impact their academic performance. Additionally, there is a risk that students may rely too heavily on technology and become less independent learners, lacking the critical thinking and problem-solving skills necessary for success in the workplace.

To mitigate these concerns, it is important for educators to carefully consider the role of technology in the classroom and to use it in a way that enhances traditional teaching methods rather than replacing them. This may involve providing guidance and support to students on how to use technology effectively, setting clear expectations and boundaries, and ensuring that technology is used in a way that promotes collaboration, critical thinking and problem-solving.

In conclusion, technology has played a significant role in transforming the classroom and enhancing teaching and learning. It has made learning more interactive, accessible and efficient, and has provided new opportunities for students to engage with educational material. However, there are also potential concerns associated with the use of technology in the classroom, including distractions, the digital divide, and a potential lack of social interaction. To maximize the benefits of technology in the classroom while mitigating these concerns, educators must carefully consider the role of technology in teaching and learning, and use it in a way that enhances traditional teaching methods rather than replacing them.

BIBLIOGRAPHY

1. Porter, A. C., Garet, M. S., Desimone, L., Yoon, K. S., & Birman, B. F. (2000). Does professional development change teaching practice? Results from a three-year study. Washington, DC: U.S.
2. Senge, P. (2000). Schools that learn: A fifth discipline fieldbook for educators, parents, and everyone who cares about education. New York, NY: Doubleday

VALORIFICAREA ÎMBINĂRII TEHNOLOGIEI MODERNE CU EXPERIENȚE DE VIAȚĂ, ÎN ACTIVITATEA DE CONSILIERE A ELEVILOR CU DIZABILITĂȚI INTELLECTUALE UȘOARE

Prof. Psihopedagog Kutasi Veronika Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida” Petroșani

O provocare a sistemului educațional din România o constituie asigurarea accesului tuturor copiilor, inclusiv a celor cu dizabilități, considerați a fi „altfel”, la programe și contexte educațional-formative sau cu caracter cultural, sportiv sau recreativ, adecvate particularităților psihoindividuale și intereselor acestora. Dincolo de abordarea teoretică și pragmatică a educației incluzive, este necesar ca sistemul de învățământ românesc să activeze și să valorifice la maximum, întregul potențial al fiecărui copil, inclusiv al copiilor cu diferite tipuri de dizabilități, chiar dacă copiii au premise diferite de dezvoltare, având în vedere condițiile genetice, familiale și socio-educaționale în care aceștia se dezvoltă.

La baza elaborării și aplicării strategiilor de consiliere și educativ-formative destinate copiilor cu dizabilități intelectuale, trebuie să stea o cunoaștere amănunțită a elevilor, incluzând dezvoltarea psihocognitivă, emoțională, comportamentală, dar și a aspirațiilor și intereselor acestora. În zilele noastre, o abordare în sensul educării, formării și consilierii școlare și profesionale a elevilor în absența integrării tehnologiei moderne, este de neconceput.

Cu ajutorul programelor individualizate, elaborate de echipa multidisciplinară se poate realiza activizarea potențialului înnăscut al copiilor cu dizabilități și se poate accelera, de la caz la caz, dezvoltarea acestuia. Numai astfel putem vorbi despre egalitate de șanse în sensul educației și dezvoltării elevilor cu dizabilități, în cadrul sistemului de învățământ incluziv.

Este dovedit științific faptul că, activitățile extrașcolare, influențează semnificativ dezvoltarea socio-emoțională a elevilor cu dizabilități intelectuale și facilitează întregul demers educațional și de consiliere al acestora. Prezența copiilor cu dizabilități în școlile de masă și în viața societății cotidiene,

sub toate aspectele sale, trebuie să constituie stare de normalitate pentru întregul mediu socio-educational, părinții trebuie să devină parteneri activi ai școlii, iar beneficiile incluziunii trebuie recunoscute și valorizate de toți membrii societății moderne. Prin alocări de resurse și abordări educaționale adaptate, flexibile și creative, centrate pe elev, mediul educațional trebuie să susțină bunăstarea copiilor cu dizabilități, să personalizeze parcursul școlar al acestora și să îi pregătească pentru integrarea activă și autonomă în viața socială și profesională.

Plecând de la atenția și importanța deosebită acordată viziunii asupra sistemului educațional din România, ca sistem incluziv, care promovează și susține accesul la servicii de calitate pentru persoanele cu dizabilități, vom prezenta două activități extrașcolare cu scop de consiliere, prin îmbinarea utilizării eficiente a tehnologiei cu experiențe de viață cotidiană, ca exemple de bune practici.

S-au desfășurat activități de autocunoaștere și identificare a propriilor emoții, care de cele mai multe ori influențează acțiunile (comportamentul), prin aplicarea tehnicii A.R.A.T., precum și activități în compania cailor.

Aceste activități au avut ca scop monitorizarea individuală din punct de vedere al dezvoltării socio-emoționale a elevilor, pentru a se stabili pe de o parte evoluția elevilor, iar pe de altă parte eficiența activităților extracurriculare desfășurate, precum și depistarea eventualelor dificultăților pe care elevii le-ar putea întâmpina în îndeplinirea obiectivelor propuse.

VREAU SĂ MĂ CUNOSC CÂT MAI BINE

Domeniul de evaluare: Dezvoltarea socio-emoțională

Forma de realizare: individuală

Scopul activității: Prin această probă am urmărit îmbunătățirea abilităților elevului de recunoaștere a emoțiilor și gândurilor proprii, precum și îmbunătățirea abilităților de exprimare a acestora.

Obiective operaționale:

Cognitive:

O1- să descrie cu cuvinte proprii programul unei zile obișnuite, identificând momentele mai importante, care au un impact pozitiv sau negativ asupra elevului;

O2 - să identifice trăirile personale dintr-o zi, exprimate în emoții, valorificând deprinderile însușite până în prezent;

O3 - să exemplifice activității preferate desfășurate în timpul programului școlar, care îi generează o stare de bine și emoții pozitive.

Afective:

O4 - să adopte o atitudine pozitivă față de desfășurarea activității, participând activ la realizarea sarcinilor primite;

Psihomotorii:

O5- să realizeze coordonări vizual-motorii cu precizie, în confecționarea „Cutiutei cu emoții”.

Pentru început, prin intermediul unui material video, elevii au cunoscut tehnica A.R.A.T. prezentat de dna profesor Simona Baciu, care ne-a împărtășit experiența sa personală privind starea de bine emoțional și ne-a explicat pașii acestei tehnici de autocunoaștere și autocontrol. Am exersat primul pas al tehnicii A.R.A.T și anume „Atenția către mine”, efectuând timp de un minut, exerciții de respirație conștientă. Prin acest exercițiu elevul se eliberează de eventualele tensiuni emoționale și se conectează cu momentul prezent. El înțelege că acest exercițiu este foarte important și de mare ajutor în momemtele de disconfort emoțional. Prin inițierea unei discuții pe bază de întrebări și răspunsuri, am stabilit „Temperatura stresului” elevului, din acel moment, pe o scară de la 1 la 10, reprezentată grafic printr-un termometru.

Apoi am analizat programul zilnic al elevului, precum și activitățile individuale sau colective, respectiv persoanele cu influență pozitivă sau negativă asupra elevului. Elevul a observat o serie de imagini cu chipuri de copii, din care a trebuit să stabilească cum se simte persoana respectivă, deducând și numind emoția exprimată de aceasta. Totodată, elevul a asociat emoția identificată cu o posibilă cauză cum ar fi: o întâmplare, o persoană, o anumită situație, explicând trăiri asemănătoare în experiența proprie de viață.

Am propus elevului să fie observatorul propriilor gânduri și emoții, timp de o săptămână, prin notarea pe un bilețel, la finalul zilei, a stării sale sufletești și a factorilor care i-au generat emoțiile identificate. Pentru aceasta, confecționăm împreună „CUTIUȚA CU EMOȚII”, dintr-o coală de hârtie buretată, în culoarea favorit, realizată prin trasare, decupare și lipire, pe care o va duce acasă și o va așeza într-un loc, care îi oferă liniștea și intimitatea necesară pentru reflecție. Gândurile notate timp de o săptămână vor fi discutate la întâlnirea următoare. (<https://www.youtube.com/watch?v=YMHZ0LH7kMQ>)



SUNT O PERSOANĂ RESPONSABILĂ

Domeniul de evaluare: Dezvoltarea socio-emoțională

Forma de realizare: individuală

Scopul activității: Această activitate a avut ca scop corectarea stimei de sine și a imaginii de sine a elevilor.

După o pregătire emoțională prealabilă, elevii implicați în activitățile extrașcolare cu caracter de consiliere au desfășurat periodic activități în compania cailor, sub îndrumarea echipei mixte compuse din personal cu pregătire specială pentru activitatea cu elevii cu dizabilități în compania cailor, profesorul psihopedagog și părinți. Aceste activități au urmărit creșterea încrederii în sine și a stabilității emoționale, dezvoltarea capacităților de concentrare și a memoriei, îmbunătățirea limbajului, stimularea interesului pentru lumea înconjurătoare, dezvoltarea abilităților de autonomie personal și de asumare a responsabilităților, dezvoltarea autocontrolului emoțional și autodisciplină, dezvoltarea afectivității și grija față de animale, integrarea socială și consolidarea abilităților de comunicare. Activitățile asistate de cal cer un contact psihic permanent cu animalul. În comportamentul copilului se poate observa calmul și autocontrolul. În timpul acestor activități, copilul păstrează contactul cu prezentul, devine conștient de propriile trăiri, învață să fie atent la trăirile și mesajele nonverbale transmise de ființa de lângă el – calul. Astfel, își îmbunătățește capacitatea de cooperare.

Obiective operaționale:

Cognitive:

- O1-** să enumere trei trăsături ale calului cu care lucrează de la începutul cercetării;
- O2-** să descrie cu cuvinte proprii sentimentele și emoțiile pe care le simte în preajma calului preferat;
- O3-** să exemplifice activitățile preferate desfășurate în compania prietenului necuvântător.

Afective:

- O4-** să manifeste atașament și cooperare în activitățile asistate de cai;

Psihomotorii:

- O5-** să-și mențină poziția corporală corectă și echilibrul în timpul deplasării călare pe traseul stabilit.

Activitatea a debutat cu întâlnirea fiecărui elev cu calul ales deja la începutul perioadei de cercetare, precum și cu membri echipei, existând deja o relație de colaborare între aceștia.

După salutul de întâlnire, fiecare elev a adresat un mesaj de bucurie, a petrecut câteva minute în compania calului stabilind contactul fizic la sol cu acesta, timp în care l-a mângâiat și îi împărtășea bucuria revederii. S-au recapitulat cunoștințele despre cai și călărit, însușite la activitățile anterioare, elevii enumerând trăsături ale calului, emoțiile și sentimentele trăite în compania acestuia. Totodată, s-au oferit

informații clare cu privire la activitatea zilei și anume parcurgerea călare a unui traseu prin pădure timp de 30 de minute. Pe toată perioada deplasării, elevii se vor concentra asupra corectitudinii poziției corporale, asupra sensibilității cailor și asupra conștientizării capacităților lor de a-și gestiona emoțiile. Elevii au fost apreciați pentru curaj și îndemânare în dominarea calului, dovedind atașament, afectivitate și grijă față de cal, pentru modul în care au comunicat cu caii, determinându-i să răspundă la comenzile lor.

Activitatea în prezența cailor s-a desfășurat cu o frecvență lunară. Pe toată durata activității, s-a pus accent pe naturalețea emoțiilor și pe necesitatea de a le gestiona, astfel încât să existe un echilibru între emoțiile negative și cele pozitive. Elevii au fost încurajați să-și exprime oral, dar și prin gesturi, gândurile și emoțiile.

S-a revenit cu explicații ori de câte ori a fost nevoie.

La final, s-a recapitulat conținutul activității, iar feedback-ul a fost stabilit prin aprecierea calitativă a implicării fiecărui elev. Totodată, elevii au avut ca sarcină întocmirea unor jurnale digitale în care să descrie experiențele trăite în compania necuvântătoarelor, să insereze fotografiile cu animalul preferat, să explice simplist de ce îi place (sau nu) să petreacă timp cu animalul preferat, respectiv ce dorește să facă la următoarea activitate asistată de cai.



DASCĂL CREATIV ȘI ELEV CREATIV

Prof.înv.primar Jurj Cristina Eva- Colegiul Național „Mihai Eminescu „Petroșani

Pentru înfaptuirea cerințelor creativității la lecție, este necesară instaurarea unui climat favorabil “caracterizat printr-o tonalitate afectivă-pozitivă, de exigență și de înțelegere, de responsabilitate”, afirmă Ana Stoica în lucrarea “Creativitatea elevilor”. Tot autoarea continuă, arătând că :”Învățătorii și profesorii creativi determină avântul creativității de la profesor la elev, fenomen urmat de automodelarea copilului în funcție de atitudinile și convingerile devenite ale lui”.

Învățătorul să-i pună pe elevi în situația de a învăța să dobândească cunoștințe în mod independent, să caute soluții noi, originale, să aplice creator cunoștințele.

Învățătorul creativ oferă învățarea într-o atmosferă neautoritară, încurajează procesul gândirii creative. El știe cum să folosească întrebările. Conduita creatoare este provocată de întrebarea operațională potrivită pentru că ea duce la explorare și dezvoltă curiozitatea. Un învățător creativ încurajează elevii să exprime teorii ce par ridicole, să combine materialele și noțiunile în modele noi, originale.

Cadrul didactic trebuie să fie un mediator între elev și lumea înconjurătoare, faptul acesta presupunând:

- Structurarea și restructurarea unui cadru pentru a face posibilă o experiență utilă celor care învață;
- Indicarea experiențelor pe care le pot avea; folosirea posibilității de a experimenta;
- Participarea alături de individ în scopul ameliorării liniilor orientative pentru selectarea unui prilej favorabil experienței;
- Ajutor în folosirea timpului, spațiului, echipamentului;
- Ajutor pentru a extrage din experiența: informații, deprinderi, valori;
- Ajutor pentru interpretarea și evaluarea experiențelor.

În activitatea școlară se face transferul setului de valori propice creativității de la profesor la elev. Colaborarea are tendința de a stimula efortul fiecăruia.

“Dintre modalitățile de manifestare a elevului creativ în activitatea școlară, sunt de remarcat:

- Nu e sociabil în raport cu egalii săi, uneori e sfidător față de profesori;
- Nu e prea conștiincios; învață în salturi;
- Este imprudent; se avântă în răspunsuri înainte de formularea lor în minte;
- E curios, activ; are un nivel superior de aspirații;
- Are încredere în forțele proprii;
- Își asumă riscurile legate de îndeplinirea unor proiecte dificile și curajoase;
- Este perseverent în cautarea de soluții și realizarea proiectului propus;
- Are simțul valorii și atitudine valorizatoare

- Este receptiv la tot ce este nou;
- Cultivă consecvent originalitatea, pentru care are un respect deosebit.

Copilul care are posibilitatea să fie spontan și independent, va putea, în viitor, să fie creativ. De aceea învățământul trebuie să capete un caracter participativ, de aceea învățătorul trebuie să dirijeze, ca un adevărat dispecer- dialogul euristic sau exploatarea ipotezelor.”

Identificarea elevilor creativi

În lucrarea “Creativitatea elevilor”, propune o listă ce poate fi utilizată în identificarea elevilor creativi:

- curios, investigator cu întrebări profunde;
- original, în gândire și acțiune, oferă soluții neobisnuite;
- independent în gândire și conduită, individualizată, plin de sine;
- imaginativ, fantezist, povestitor de istorii;
- nonconformist;
- vede corelațiile;
- plin de idei, cu fluentă verbală și conversațională;
- experimentator care încearcă idei noi, produse noi;
- flexibil în idei și gândire;
- persistent, perseverent;
- construiește, reconstruiește;
- preferă complexitatea, se ocupă de mai multe idei în același timp;
- preocupat.

Este necesar să cunoaștem elevii creativi și domeniul în care pot excela în lucrarea “*Invenție,descoperire, creativitate*”, A.D. Moore consemnează:”*Ne deosebim prin capacitatile și talentele individuale, mai puternice sau mai slabe. Stradania de a cultiva talente acolo unde ele nu există le-a stricat multora viața. O primă condiție pentru a fi fericiți în viață constă în a descoperi domeniul pentru care suntem mai bine înzestrați și a folosi talentul astfel identificat pentru scopuri creative*”.

BIBLIOGRAFIE

1. Mihaela Roco. Creativitate și inteligență emoțională. Iasi: Polirom, 2004
2. Educație pentru schimbare și creativitate, Venera – Mihaela Cojocariu, Ed.
3. Didactică și Pedagogică, București,
4. Psihopedagogie, Ed. Polirom
5. A.D. Moore, “Invenție,descoperire, creativitate” Ed.

ȘCOALA DIGITALĂ PROVOCĂRILE ACTIVITĂȚILOR ONLINE LA CLASĂ

Prof. învățământ primar Avram Fermina- Școala Gimnazială “I.D. Sîrbu” Petrila

Societatea secolului XXI este caracterizată printr-un ritm deosebit de alert al dezvoltării noilor tehnologii care se actualizează și se transformă în fiecare zi.

Ultimele studii despre modul în care elevii preferă să utilizeze tehnologiile și cum este influențată învățarea acestora dacă se folosesc tehnologii moderne au arătat că utilizarea echipamentelor moderne conduce la creșterea calității învățării. Aproximativ copiii de activitățile școlare poate fi facilitată de introducerea unor mijloace moderne de învățare care sunt accesibile și care oricum fac parte din viețile copiilor. Pe fundalul pandemiei de Covid 19, școlile au fost închise și profesorii au fost provocați să se adapteze rapid și să transmită un mesaj important elevilor: învățarea continuă dincolo de școală și cu instrumente online accesibile tuturor. Școala online a fost o provocare pentru toți cei implicați în procesul didactic, o provocare atât pentru elevi, părinții acestora, cât și pentru noi, profesorii.

Această perioadă a oferit o imagine destul de clară asupra neajunsurilor dar și avantajelor educației digitale.

Una din primele provocări cu care s-au confruntat profesorii a fost aceea de a găsi o modalitate eficientă, la îndemâna oricui, de a comunica cu elevii. Pentru început au explodat grupurile de Whats'app, dar nu era decât o soluție de avarie. Școala în mediul online nu se poate rezuma doar la transmiterea unor fișe de lucru. Apoi, au fost utilizate foarte eficient platforme de învățare online și fiecare școală a găsit o soluție care să funcționeze. Era clar că este nevoie de o bază de instrumente și resurse digitale care să vină în întâmpinarea profesorilor.

Nevoile profesorilor în școala on-line

Perioada aceasta a scos la iveală multe din nevoile cadrelor didactice. În primul rând, profesorii au simțit nevoia de a învăța cum să-și organizeze orele on-line, întrucât nu se putea păstra formatul clasic. Această nevoie venea însă pe fondul unei lipse de formare a cadrelor didactice în predarea on-line. În acest context au fost organizate multe evenimente care le ofereau profesorilor instruire în utilizarea diferitelor aplicații, platforme etc. S-au dezvoltat comunități în care erau împărtășite exemple de bune-practici. Extraordinar și valoros este faptul că s-a dezvoltat și mai mult conceptul de învățare

colaborativă. Cu siguranță a fost și o perioadă în care creativitatea profesorilor a ajutat la creșterea experienței on-line. Profesorii s-au documentat, au experimentat, au inovat.

Acest concept este fundamental pentru școala on-line. Un profesor se află în postura de a livra un conținut, dar nu în maniera clasică. Astfel, acesta ar trebui să știe să utilizeze cât mai multe aplicații, care să îl ajute să gândească cum să livreze conținuturile în mod eficient, dinamic, atractiv, sigur. Grație profesorilor și curiozității, pragmatismului acestora, școala online a funcționat și a evoluat treptat.

Nevoile elevilor în școala online

Siguranța pe internet este una din provocările școlii online. Elevii au nevoie să se simtă în siguranță pe internet. Nu mai putem rămâne la nivelul fișelor de lucru, ci trebuie să le lăsăm elevilor libertatea de a veni cu soluții proprii de prezentare, dar e necesar să construim câteva direcții care să îi ghideze către site-uri și aplicații sigure. Școala off-line avea avantajul observării clasei, elevilor, a stărilor acestora. Aceste lucruri s-au schimbat odată cu trecerea în on-line.

Echilibrul, starea de bine sunt fundamentale pentru relația profesor-elev. Starea de bine a elevilor este de fapt secretul unei ore reușite. Elevii au nevoie să le reconfirmăm că sunt valoroși, unici.

Chiar dacă monitorizarea învățării în mediul online a fost dificil de realizat datorită lipsei unui dialog autentic cu clasa, imposibilității urmăririi notițelor elevilor, dificila administrare a probelor de evaluare, imposibilitatea implicării elevilor în procesele decizionale de la clasă, îndrumarea și urmărirea atentă a fiecărei etape din procesul de învățare, școala online a demonstrat că profesorii și elevii au făcut ca acest mecanism să funcționeze, chiar și acolo unde resursele erau minime. Cadrele didactice merită să le fie recunoscut efortul de a se organiza și de a face ca școala online să capete o direcție coerentă, chiar și în condiții de criză.

A fost greu la început ca elevii să se conecteze pe diferite platforme, dar încet, încet, cu răbdare, am reușit.

Tehnologia digitală a facilitat în bună măsură continuarea unor activități didactice la distanță, în perioada suspendării cursurilor.

BIBLIOGRAFIE:

1. Ion Barbu, D., Climatul educațional și managementul școlii, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2009
2. Thomas Gordon, Profesorul eficient, Editura Trei, București, 2011
3. John Hattie, Învățarea vizibilă, Editura Trei, București, 2014
4. Andy Szekely, Manifestul educației, Editura Act și Politon, București, 2020

YOUTH ACTIONS FOR CLIMATE JUSTICE – TC in Suedia

Prof. Nicoleta Cîndea - Colegiul Tehnic Constantin Brâncuși Petrila

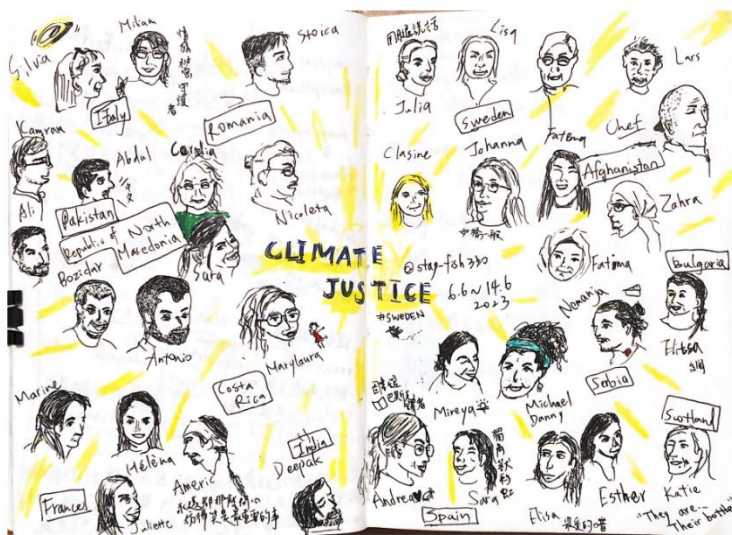
Prof. Cornelia Mihaela Fiscutean - Colegiul Național Iași

În perioada 6 – 15 iunie 2023, în localitatea Osterfarnebo din Suedia, s-a derulat Proiectul Erasmus Acțiunile Tinerilor pentru Justiție Climatică. La activități au participat 34 tineri și lucrători de tineret din Bosnia și Herțegovina, Bulgaria, Franța, Germania, Italia, Macedonia de Nord, România, Spania, și Suedia.

Cursul a debutat cu explorarea împrejurimilor avându-l drept călăuză pe Lars, un fost profesor de cultură civică și consilier al președintelui Partidului Verzilor la Comisia Europeană, actualmente președintele unei asociații de conservare a patrimoniului cultural. Aflându-se într-o zonă geografică izolată și cu o climă ostilă, comunitatea din Osterfarnebo a fost nevoită să identifice soluții pentru creșterea coeziunii sociale. În acest sens au creat un spațiu destinat socializării fără alcool ca alternativă la barul din sat, în condițiile în care mulți membri ai comunității deveniseră dependenți de acest viciu. Au ajuns la această decizie, deoarece educația și alimentația copiilor aveau de suferit și se iscau numeroase conflicte. Activitățile de socializare aveau loc în teatrul satului. Acum spațiul găzduiește activități internaționale precum proiectele Erasmus. Școala din sat a integrat călătoria ca metodă pedagogică de educație experimentală, fiind sprijinită financiar de către guvern. Înainte de contextul pandemic efectuau deplasări inclusiv pe alte continente. De exemplu, pentru a descoperi originile materiei prime folosite la producerea ciocolatei, anume cacao, s-au deplasat în Africa, acolo unde sunt condiții favorabile arborelui de cacao.

Pe traseu de prezentare a satului Osterfarnebo am întâlnit o seră unde copiii efectuează activități practice și un târg de răsaduri și semințe. Elevii, aflați la mare distanță, se întâlnesc doar în weekend pentru activități față în față. Unii conservă elemente de mobilier.

În timpul cursului ne-am însușit diverse metode de abordare a justiției climatice precum teoria anti-opresivă și DRIV. Ulterior am propus fiecare câte o idee de proiect din sfera justiției climatice. Aceste



propuneri de proiecte au fost organizate pe categorii de către trainerii. Apoi, în funcție de categoria respectivă, ne-am regăsit fiecare proiectul alături de altele similare și le-am dezbătut pe echipe și urmează să le implementăm în țările noastre.

EFICIENȚA OBIECTELOR DIGITALE ÎN LECȚIE

Prof. Gherlan Monteola-Școala Gimnazială Nr.7 Petroșani

Utilizarea instrumentelor TIC în cadrul lecțiilor s-a dovedit a fi deosebit de eficientă și apreciată de toți elevii.

Prin intermediul TIC descoperim noi metode interactive pentru lecții, ne ajută să eliminăm eventualele dificultăți pe care le întâmpinăm în predarea conținuturilor, facem evaluări complete și obiective, păstrăm legătura permanentă cu elevii, cu părinții acestora și dezvoltăm proiecte complexe legate de realitatea cotidiană.

Utilizarea calculatorului în lecțiile de limba și literatura română oferă posibilități reale de individualizare a instruirii. Cu ajutorul cadrului didactic, calculatorul se poate transforma dintr-un mijloc de transmitere a informației într-unul ce oferă programe de învățare adaptate conduitei, ritmului de învățare și cunoștințelor elevului.

Obiectele digitale de învățare pe care le utilizăm în mod frecvent, inclusiv la orele de limba și literatura română sunt următoarele: documente text, imagini digitale, prezentări realizate în Power Point, Canva, clipuri audio sau înregistrări, clipuri video, înregistrări video, teste computerizate, jocuri didactice computerizate.

Toate acestea au rolul de a ne atinge obiectivele educaționale ale lecției, de a realiza sensul, și nu pentru a demonstra ”noutatea” sau ”modernitatea” procesului de învățământ. Este necesară demonstrarea eficienței acestor obiecte digitale, nu să le utilizăm pentru a fi în rând cu ceilalți. De exemplu, prezentările digitale se utilizează pentru a facilita procesul de transmitere a informației unui grup de oameni, cu scopul ca aceștia să înțeleagă mai bine ceea ce autorul vrea să transmită, respectiv să fie o formă comodă de transmitere a ideilor acestuia, dar eficientă pentru percepția celui ce vizionează și/sau ascultă prezentarea.

Pe lângă prezentări, consider că jocurile didactice computerizate sunt foarte eficiente. Având un subiect captivant, jocurile didactice computerizate prezintă informația utilizând imagini, coloane sonore,

text, efecte de animație, devenind astfel foarte atractive pentru copil, ușor de înțeles, într-un cuvânt accesibile. De cele mai multe ori, jocul este interactiv, iar scenariul jocului reprezintă în sine un model al diverselor situații reale, iar cel care joacă trebuie să găsească soluții la anumite probleme, dezvoltând astfel, gândirea critică a copilului.

Jocurile didactice sunt utilizate, de obicei, pentru consolidarea cunoștințelor, pentru acumularea de cunoștințe noi, dezvoltarea unor deprinderi și abilități, dezvoltarea mecanismelor gândirii (de exemplu, atenția), a memoriei și a vorbirii. Scopurile jocului trebuie să contribuie la susținerea motivației personale a elevilor, în vederea realizării sarcinilor didactice primite.

Atunci când alegem un joc didactic computerizat trebuie să avem în vedere aspectul psihologic, respectiv influența sa asupra atitudinii pe care o are copilul față de disciplina noastră, la care utilizăm jocul. Aspectul pedagogic de care trebuie să ținem cont are în vedere conformitatea jocului cu profilul disciplinei și modul în care dezvoltă ideile științifice pe care le transmite. Trebuie să avem în vedere, de asemenea, alegerea sarcinilor și multitudinea de aspecte metodice pe care trebuie acesta să le îndeplinească. Bineînțeles că alegem jocurile în mod planificat și organizat, în funcție de tipul lecției, de subiectul acesteia sau tipul de lecție.

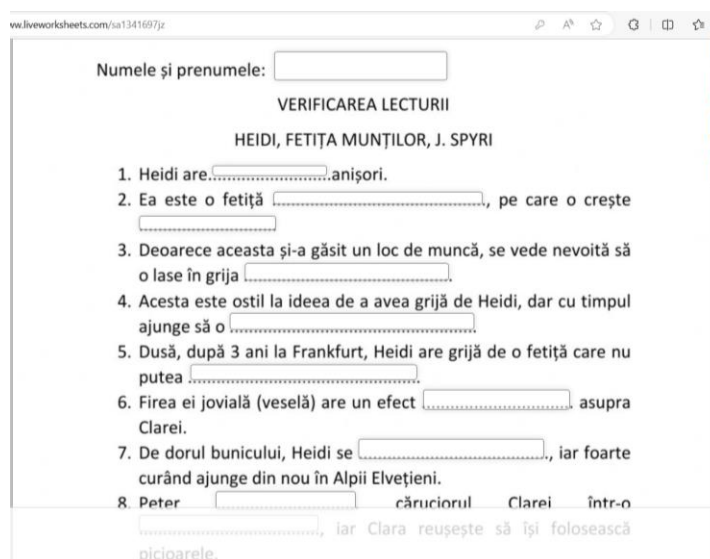
Introducerea calculatorului în lecție nu înlocuiește cadrul didactic de la clasă, ci îl ajută pe acesta să formeze competențe într-un mod facil.

Exemplific doar cu câteva aplicații utilizate de mine la limba și literatura română, testele sau prezentările fiind create de mine.

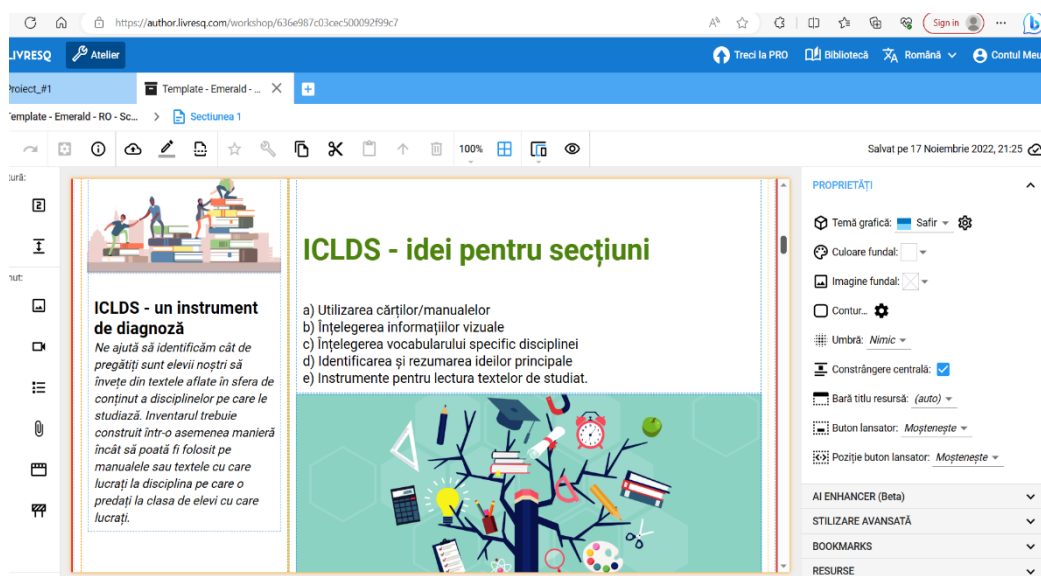
***Wordwall* – Test sumativ clasa a V-a**



***Liveworksheets* – Verificarea lecturii unui text**



Livresq – Prezentarea unui curs de literație



ROLUL INTERNET-ULUI ÎN VIAȚA NOASTRĂ

Prof. Maria Stan-Liceul Tehnologic "Radu Negru" Galați

Internetul are un rol extrem de important în viața noastră în ziua de azi. A devenit o resursă indispensabilă și a schimbat fundamental modul în care comunicăm, lucrăm, învățăm, ne informăm și ne distrăm. Iată câteva dintre rolurile-cheie ale internetului în viața noastră:

- **Comunicare și interacțiune:** Internetul ne permite să comunicăm cu ușurință cu persoane din întreaga lume. De la mesagerie și e-mail la aplicații de mesagerie instantanee și rețele de socializare, internetul ne conectează cu prietenii, familia și colegii noștri în moduri rapide și eficiente oriunde ne-am afla în lume.
- **Acces la informații:** Internetul este o sursă enormă de informații. Putem accesa știri, cercetări, resurse educaționale, articole și multe altele în doar câteva clicuri distanță. Accesul rapid și facil la informații ne permite să ne dezvoltăm cunoștințele și să ne păstrăm la curent cu evoluțiile din diverse domenii.
- **Educație și învățare:** Internetul a revoluționat modul în care învățăm. Putem urma cursuri online, accesa materiale educaționale, participa la seminarii și conferințe virtuale și colabora cu alți studenți sau profesori de pe tot globul. Astfel, internetul a făcut învățarea mai accesibilă și mai flexibilă.
- **Lucru și afaceri:** Internetul a deschis oportunități nenumărate în ceea ce privește locurile de muncă și afacerile. Oamenii pot lucra de acasă, pot accesa platforme de freelancing, pot deschide magazine online și pot comunica cu clienții de pe tot globul. Internetul a creat noi modele de afaceri și a îmbunătățit eficiența în multe industrii.
- **Divertisment și socializare:** Internetul oferă o gamă largă de opțiuni de divertisment. Putem urmări filme și seriale online, asculta muzică, juca jocuri video și participa la comunități virtuale. Rețelele sociale permit interacțiunea și socializarea cu oameni care au interese similare și ne permit să partajăm experiențele noastre cu alții.
- **E-commerce:** Internetul a transformat modul în care facem cumpărături. Acum putem achiziționa produse și servicii online, comparând prețurile și opțiunile într-un mod convenabil și rapid. E-commerce-ul a facilitat procesul de cumpărături și a deschis noi posibilități pentru întreprinzători și consumatori.
- **Acces la servicii publice:** Multe instituții publice își oferă serviciile și informațiile online. Putem plăti facturi, completa formulare, obține acte de identitate și accesa alte servicii guvernamentale prin intermediul internetului, economisind timp și efort.

Internetul își desfășoară un rol variat și complex în viața noastră. Cu toate acestea, este esențial să fim conștienți de modul în care îl folosim și să gestionăm utilizarea sa într-un mod echilibrat și responsabil. Astfel, putem beneficia de avantajele pe care le oferă și, în același timp, să evităm riscurile potențiale și dependența excesivă.

BIBLIOGRAFIE:

BARCELONA VS PETRILA

Prof. Nicoleta Cîndea - Colegiul Tehnic „Constantin Brîncuși “ Petrila

Prof. Camelia Mutică- Colegiul Tehnic „Constantin Brîncuși “ Petrila

În perioada 6 -7 iulie 2023 , colegiul nostru a fost prezent la conferința de închidere a proiectului CONNECT finanțat din granturi Horizont 2020 .

Tema prezentată a fost legată de existența școlilor deschise și oportunitățile, pe care le oferă tinerilor în dezvoltarea lor viitoare pornind de la implicarea elevilor noștri în proiectul CONNECT.

Dacă scopul Școlilor deschise, oferă studenților oportunitatea de a-și personaliza educația, de a accesa o gamă largă de resurse educaționale și de a dezvolta abilități esențiale prin învățarea autonomă, scopul proiectului CONNECT este de a folosi tehnologia pentru a reduce decalajul dintre sălile de clasă și lumea reală. Facilitează mentorat virtual, stagii și experiențe de învățare interactivă, oferind studenților oportunități de a se implica cu profesioniști, experți din industrie și colegi din diferite locații geografice, extinzându-și astfel perspectivele și îmbunătățindu-și experiențele de învățare. Prin conectarea studenților cu persoane care lucrează în diverse domenii, proiectul își propune să stimuleze explorarea carierei, dezvoltarea abilităților și colaborarea globală.



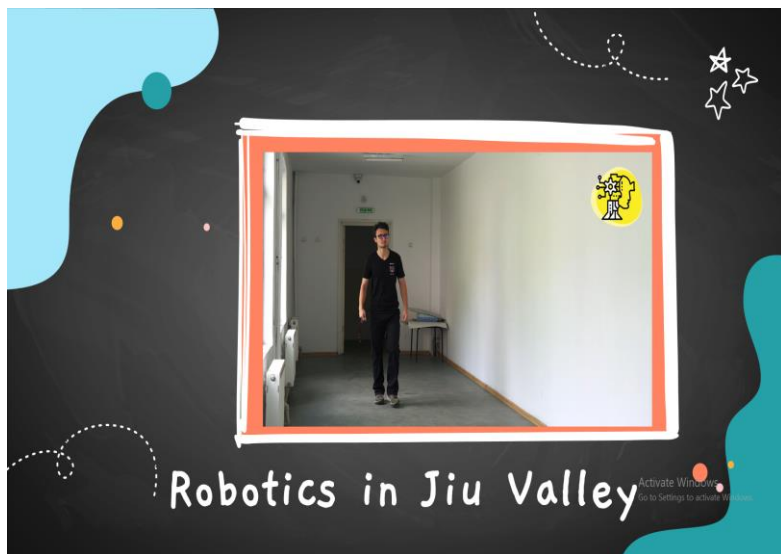
În acest context elevii noștri au creat un video games numit SUNBORN, care constă în gasirea unor minerele pe o planetă din Univers, pentru a crea baterii necesare deplasării unei nave în spațiul interstelar pentru exploare.

Jocul a avut succes, în rândul elevilor din țările partenere, mai exact Grecia, UK, Brazilia, Spania, România.

Școală deschisă în Valea Jiului înseamnă dezvoltarea minților, crearea unei punți de orizonturi și aprinderea unui viitor mai luminos.

Școală deschisă și robotică dezvoltă creativitatea, inovația și o lume de posibilități.

Valea Jiului îmbrățișează robotica: lansarea unei noi ere a inovației, educației și creșterii economice.



Aceste minutate rezultate au fost prezentate în cadrul conferinței din Barcelona de la muzeu Cosmo Caxia, iar detalii proiectului le găsiți la linkul <https://www.connect-science.net/ro/partenerii-din-consortiu/>

ROLUL TEHNOLOGIEI ȘI INTERNETULUI ÎN EDUCAȚIE

Prof. Sîrbu Cristina-Școala Gimnazială Nr.7 Petroșani

Tehnologia și internetul joacă un rol din ce în ce mai important în domeniul educației și aduce numeroase beneficii elevilor, profesorilor și sistemelor educaționale în ansamblu. Este important ca utilizarea tehnologiei în educație să fie realizată cu discernământ și să fie integrată în mod corespunzător în planurile de lecție. Profesorii joacă un rol esențial în ghidarea și supervizarea utilizării tehnologiei, asigurându-se că aceasta susține obiectivele educaționale și promovează învățarea activă și critică.

Secolul comunicării și al revoluției tehnologice a adus după sine o dezvoltare a mediilor de comunicare online, care au devenit repede una dintre cele mai populare și mai larg răspândite moduri de interacțiune socială. În timp ce pentru unele persoane comunicarea online reprezintă o prelungire, o completare a relațiilor formate față-în-față și un mod de a extinde cercul relațiilor deja existente, pentru altele, mediul online înlocuiește interacțiunea tradițională, față-în-față, oferind protecție de riscurile pe care situațiile sociale directe le aduc.

Beneficii oferite de tehnologie și internet:

- oferă acces rapid și facil la o cantitate vastă de informații și resurse educaționale. Elevii pot utiliza dispozitivele tehnologice și internetul pentru a căuta și accesa materiale didactice, cărți electronice, tutoriale video, platforme de învățare online și multe altele. Aceasta le permite să învețe în ritmul lor și să exploreze subiecte pe care le găsesc interesante și relevante.
- facilitează colaborarea și comunicarea între elevi, între elevi și profesori, precum și între elevi și specialiști din diverse domenii. Utilizarea platformelor de colaborare online, a aplicațiilor de mesagerie și a instrumentelor de conferință video permite participanților să lucreze împreună, să discute, să dezbată și să colaboreze la proiecte comune
- oferă instrumente și aplicații care încurajează inovația și creativitatea în procesul educațional. Elevii pot utiliza software-uri de editare video, de grafică și de programare pentru a crea prezentări, animații, proiecte multimedia și aplicații interactive
- oferă posibilitatea de a învăța și de a accesa resurse educaționale în orice moment și de oriunde, acest aspect este deosebit de important în situații de criză, precum pandemia COVID-19, când învățarea la distanță a devenit esențială
- oferă oportunități de dezvoltare a abilităților tehnologice și digitale. Elevii devin familiarizați cu utilizarea dispozitivelor tehnologice, a platformelor software și a aplicațiilor relevante
- oferă posibilități de evaluare online și de obținere a feedback-ului pentru elevi. Platformele de testare online și aplicațiile de evaluare permit profesorilor să creeze teste și exerciții interactive, să monitorizeze progresul elevilor și să ofere feedback în timp real
- oferă posibilitatea personalizării învățării, astfel încât elevii să poată lucra la ritmul și nivelul lor individual. Există aplicații și platforme de învățare adaptivă care furnizează conținut și activități adaptate nevoilor și performanței fiecărui elev.

În sistemul educațional on-line, într-o societate viitoare, este nevoie de activități educative care să se desfășoare și în mediul on-line, activități ce stimulează creativitatea și acest lucru este posibil prin

realizarea unor cercuri de elevi. La nivelul școlii personal desfășor activitatea a trei cercuri de elevi: BioTEAM, Sanitarii pricepuți și Cu viața mea apăr viață-Protecție civilă.

Cu toate acestea, este important să se ia în considerare și provocările asociate utilizării internetului în educație, cum ar fi nevoia de a evalua și a verifica veridicitatea informațiilor online, de a se asigura confidențialitatea datelor și de a gestiona timpul petrecut în mediul digital. Este esențial ca elevii să fie instruiți în abilități critice de evaluare a informațiilor și să fie ghidați în utilizarea responsabilă și sigură a internetului în scopuri educaționale.

În concluzie, tehnologia a adus o serie de beneficii învățământului, îmbunătățind accesul la informație, creând oportunități de învățare interactivă, facilitând colaborarea și comunicarea, personalizând instruirea, îmbunătățind evaluarea și feedback-ul, permis educația la distanță și dezvoltând abilități digitale esențiale.

BIBLIOGRAFIE:

1. <https://adfaber.org/importanta-tehnologiei-in-educatie/>
2. <https://www.miciideveloperi.ro>
3. <https://www.didactic.ro>

COMPETENȚELE DIGITALE ALE PROFESORILOR ÎN ACTUALUL CONTEXT EDUCAȚIONAL

Prof. Coman Ruxandra-Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida” Petroșani

Competența digitală este conceptul care descrie abilitățile indivizilor legate de tehnologie. În ultimii ani, mai mulți termeni sunt utilizați pentru a descrie competențele de utilizare a tehnologiilor informaționale, precum: competențe TIC, competențe tehnologice, competențe ale tehnologiei informației, cultura informației, competențe digitale, alfabetizare digitală. Acești termeni sunt, de multe ori, folosiți ca sinonime. Practicile educaționale bazate pe TIC implică observații, analize riguroase și detaliate și reflecții cu privire la obiectivele de învățământ dintr-o perspectivă constructivistă. Elevii nu pot fi schimbați, ei s-au născut și trăiesc în societatea digitală. Noi profesorii trebuie să depășim mentalitățile și inerția în a valorifica multitudinea de alternative oferite de TIC demersului didactic și a ne adapta metodele de instruire și educare

Având în vedere că profesorul utilizează tehnologia și calculatorul, are nevoie de un minim de competențe digitale. Totul fiind digitalizat în jurul nostru și educația a ajuns la un nivel în care utilizează tehnologia la ordinea zilei.

Dezvoltarea competențelor digitale este esențială în cariera didactică și reprezintă o temă de actualitate în secolul al XXI-lea, fiind un factor esențial în contextul aplicării unor metode moderne și al educației generațiilor noi. Pedagogia a căpătat sensul de pedagogie a competențelor și provoacă profesorul să-si dezvolte măiestria profesională prin aplicarea competențelor digitale.

Ca atare, profesorii ar trebui să fie interesați de activități de formare în acest sens, pentru a se familiariza cu predarea facilitată de tehnologie, pentru a-și consolida o serie de competențe generale și pentru a descoperi noi instrumente și resurse. Dobândirea de competențe în rândul cadrelor didactice duce la o îmbunătățire semnificativă a calității orelor, prin utilizarea platformelor digitale pentru transmiterea temelor, a fișelor de lucru și pentru partajarea resurselor educaționale deschise. Astfel, lecțiile capătă un caracter interactiv și atractiv, asigurând participarea activă a elevilor în toate etapele procesului de predare-învățare-evaluare. La rândul lor, elevii apreciază mai mult materialele didactice digitale vizuale, cum ar fi videoclipurile scurte și imaginile relevante, care contribuie la menținerea interesului elevilor pentru învățare. Pe de-o parte, realizarea sarcinilor în mediul online solicită mai mult timp de pregătire pentru cadrele didactice și pentru elevi, iar, pe de altă parte, procesul de evaluare în acest context, pune la dispoziție opțiuni de verificare automată a răspunsurilor, însă și feedback din partea profesorului.

Pentru a putea folosi eficient tehnologia în procesul de predare, un profesor are nevoie de 300 de ore în care să utilizeze platformele de educație digitală, estimează Ștefan Apăteanu, fondatorul Edu Apps, platforma care a pus gratuit la dispoziția unităților de învățământ atât soluția educațională a Google, G-Suite, cât și pe cea a Microsoft, Teams. Realizarea a numeroase softuri, platforme e-learnig și spații virtuale destinate educației au vizat direct instruirea și formarea tinerelor generații. La obiectul Limba și literatura română, de exemplu, le solicit elevilor să caute sensul unor cuvinte în dicționarul electronic, iar ei au învățat să caute informațiile de care au nevoie în mod independent. Dacă avem în vedere modul în care evoluează societatea, observăm că dicționarul online este mai la îndemână de folosit decât unul clasic, considerat neatractiv.

În concluzie, găsirea unor noi metode didactice, pedagogice de captare a atenției, de motivare pentru studiu, de menținere a contactului și colaborării creative reprezintă o provocare și o necesitate a colaborării creative cu noua generație în actualul context educațional.

BIBLIOGRAFIE

1. <https://www.schooleducationgateway.eu/ro/pub/resources/tutorials/digital-com>
2. <https://edict.ro/competentele-digitale-ale-profesorului/>

3. https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/44-46_29.pdf.
4. <https://republica.ro/digitalizarea-educatiei-nu-mai-e-un-vis-ci-o-obligatie-stefan-apateanu-fondatorul-edu-a>

DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DIGITALE ÎN CARIERA DIDACTICĂ

Prof. POPESCU RODICA MARIANA, Colegiul Național de Informatică „Carmen Sylva” Petroșani

Adaptarea sistemului de educație și formare la evoluția tehnologică reprezintă un proces complex, necesar pentru pregătirea și perfecționarea resurselor umane și element esențial al dezvoltării, modernizării și inovării societății. Utilizarea noilor tehnologii digitale este calea directă pentru a face școala mai atractivă pentru elevi, mai adaptată nevoilor și stilului lor de viață, mai eficientă în a dezvolta competențe, generând educație pe tot parcursul vieții.

În prezent, este din ce în ce mai evident impactul transformării digitale asupra societății și a pieței muncii, precum și asupra sistemelor de educație și formare. Din această perspectivă, transformarea digitală în educație este determinată de progresele în materie de conectivitate, utilizarea pe scară largă a dispozitivelor și a aplicațiilor digitale, nevoia de flexibilitate individuală și cererea acută de competențe digitale.

Criza „Covid-19” a reconfigurat practicile educaționale de la interacțiunea „față-în-față” la mediul online, aspect care a generat o serie de reflecții care au pus în centrul atenției faptul că predarea, învățarea și tehnologia emergentă nu mai pot fi considerate dispart, ci conturează, holistic, viitorul educației digitale.

Acest aspect a evidențiat rolul educației digitale ca obiectiv-cheie pentru predarea-învățarea-evaluarea de înaltă calitate, accesibilă și favorabilă incluziunii, precum și necesitatea unei abordări strategice privind dobândirea competențelor digitale pe tot parcursul vieții, pentru toți actorii implicați.

În această perioadă, „predarea-învățarea” s-a mutat preponderent în mediul online, iar provocările cu care s-au confruntat școlile din România au fost legate de:

- lipsa de predictibilitate;
- o rețea școlară eterogenă, cu un puternic decalaj digital între unitățile de învățământ;
- competențe digitale insuficient dezvoltate pentru organizarea eficientă a procesului didactic în mediul online;
- acces redus la tehnologie și conectivitate redusă la internet;
- posibilitățile reduse ale familiilor în a acorda sprijin beneficiarilor educației, copiii, pentru participare la lecții online.

Deși România dispune de conectivitate la internet cu o largă acoperire, încă sunt necesari pași pentru asigurarea tuturor resurselor și a unui cadru integrat pentru acces la o educație de calitate în era digitală.

Soluția pentru paradigma societății moderne poate fi un sistem educațional de calitate, rezilient, adaptat nevoilor tinerilor și care să aibă capacitatea de a pregăti generațiile viitoare pentru o piață a muncii mult diferită față de cea de astăzi. Fiind vorba de un sistem complex care are nevoie de continue adaptări pentru a putea răspunde cerințelor, utilizarea noilor tehnologii devine esențială pentru

eficientizarea proceselor și procedurilor interne (inclusiv pentru transparentizarea acestora), creșterea accesibilității, calității și impactului actului educațional, dar și pentru a forma generații de tineri și dascăli cu competențele necesare.

Martie 2020 a reprezentat un moment critic pentru sistemul educațional din România. Contextul pandemic a accentuat, deopotrivă, nevoia digitalizării proceselor educaționale, nevoia de a investi în competențe digitale și importanța conectivității, a subliniat carențele sistemului de învățământ privind utilizarea flexibilă și complementară a instrumentelor de învățare și, totodată, ne-a arătat în mod clar care sunt oportunitățile în ceea ce privește viitorul educației. Este important de notat că acest proces de dezvoltare prin digitalizare nu va avea loc peste noapte, fiind nevoie de o abordare integrată, gândită și implementată pe termen lung.

Suntem convinși de faptul că atât anul 2020, cât și 2021 au fost ani dificili pentru copii, profesori și părinți, în ciuda faptului că s-au depus eforturi mari pentru a diminua consecințele nefaste ale crizei sanitare. Am trecut printr-un proces accelerat de digitalizare prin intermediul căruia s-au înregistrat progrese semnificative, dar este important să învățăm din această perioadă și să investim în continuare resurse financiare, umane și tehnologice într-un ritm susținut pentru a ajunge la nivelul dorit, acela de a avea un sistem educațional digitalizat, centrat pe elev și pe potențialul acestuia, indiferent de punctele forte, slăbiciunile sau afinitățile pe care le-ar putea avea, de a se dezvolta în plan personal și a deveni un membru activ al societății.

Voi prezenta în continuare o listă a celor mai populare platforme educaționale online:

- **Google Classroom**

- **Microsoft Teams** este o platformă ce beneficiază de un spațiu de lucru bazat pe chat. Profesorii:

- pot forma rapid clasele,

- pot împărtăși cu elevii materialele didactice,

- pot posta anunțuri,

- pot împărți clasele în grupuri mai mici pentru ca aceștia să poată lucra în grupuri la diverse proiecte,

- pot crea, distribui și evalua teste,

- pot transmite și evalua teme elevilor.

- **Edmodo** este o platformă ce permite gestionarea claselor și a activităților de învățare, aceasta permițând și înscrierea părinților, facilitând în acest fel comunicarea mai eficientă a celor 3 părți implicate. Numărul de activități permise părinților este însă limitat.

- **Easyclass, Intuitext, Aplicația Zoom, Kinderpedia, Digitaliada, myKoolio, Kidibot și Ask.**

În concluzie, digitalizarea a început de multă vreme, prin contribuția multora dintre noi. Va continua cu pașii mici pe care îi facem în continuare. Dar cel mai puternic aport trebuie să îl aducă cei care iau decizii și au acces la resurse bugetare dedicate procesului. Influența lor poate schimba în bine lumea, mai repede, mai practic, mai eficient.

Să digitalizăm împreună! Să aducem resurse tehnice. Să ne pregătim metodologic, pedagogic, ergonomic, psihologic pentru noile tehnologii. Să continuăm să fim oamenii calzi, buni, apropiați de elevi în ciuda online, virtual, simulator... Să fim profesori buni dotați cu instrumente noi de lucru!

CUPRINS

IMPORTANȚA TEHNOLOGIEI ÎN EDUCAȚIE.....	3
Prof. dr. Mihaela Manolea – Inspectoratul Școlar Județean Hunedoara	3
ERA DOMINATĂ DE PROGRESE TEHNOLOGICE ȘI DESCOPERIRI	5
Prof. Dimulescu Rodica-Școala Gimnazială „Dr. Aurel Vlad” Orăștie	5
ROLUL TEHNOLOGIEI ÎN PREDAREA CHIMIEI	6
Prof. Marița Mihaela, Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida” Petroșani	6
AVANTAJELE TEHNOLOGIEI ÎN EDUCAȚIE.....	9
Prof. Gheban Nora-Colegiul Național de Informatică „Carmen Sylva” Petroșani	9
APLICAȚII ONLINE UTILIZATE PENTRU PREDAREA DISCIPLINELOR TEHNICE.....	10
Dr.ing. Lavinia ILINA-Liceul Tehnologic Energetic D. Hurmuzescu Deva	10
STUDIU DE CAZ PRIVIND CONSUMUL DE PREPARATE CULINARE PE BAZĂ DE DOVLEAC	13
Profesor Boboc Irina, Colegiul Economic Hermes Petroșani	13
Profesor Ratzek Veronica-Elena, C.T.C.B. Petrila	13
ROLUL TEHNOLOGIEI IN PROCESUL DE PREDARE- ÎNVĂȚARE-EVALUARE	23
Prof Pato Bianca Maria, Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida” Petroșani	23
UTILIZAREA INSTRUMENTELOR DIGITALE ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ	25
Prof. Șarpe Alina, Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida” Petroșani	25
Prof. Doroțan Manuela, Liceul Tehnologic „Mihai Viteazu” Vulcan	25
APLICAȚII ALE MATEMATICII – ABORDĂRI INTERDISCIPLINARE.....	28
Prof. GRAD NADIA-Scoala Gimnaziala „MIRCEA CEL BATRAN” Giurgiu	28
COMPETENȚA DE A ÎNVĂȚA SĂ ÎNVEȚI UTILIZÂND GADGETURILE VREMII ACTUALE	31
Prof. înv. primar BOLOG RODICA-Școala Gimnazială I. D. Sîrbu Petrila	31
INSTRUMENTE ȘI RESURSE DIGITALE ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR	33
Prof. înv. primar SCAFARIU CORINA-Școala Gimnazială I. D. Sîrbu Petrila	33
DIGITALIZAREA BIBLIOTECILOR , NECESITATE SAU INFLUENȚĂ?	35
Bibliotecar, Ianc Mariana, Liceul Tehnologic „Mihai Viteazu”, Vulcan	35
IMUNITATEA CORPULUI – ANALIZA SPECTRALĂ PLANTE MEDICINALE ȘI AERUL INHALAT ZI DE ZI	37
Prof. SZÖLLÖSI-MOȚA CRISTINA- Școala Gimnazială NR.7 Petroșani	37
UTILIZAREA PROGRAMELOR AUTOCAD ȘI GEMINICAD IN PREDAREA MODULELOR DE PROIECTARE A TIPARELOR ȘI REPREZENTARE A PIESELOR MECANICE.....	48
Prof. Doroțan Manuela, Liceul Tehnologic ”Mihai Viteazu” Vulcan	48
Prof. Dumitru Gabriela, Liceul Tehnologic ”Mihai Viteazu” Vulcan	48
LEARNINGAPPS, SPRIJIN ÎN PROCESUL DE INSTRUIRE PRIN METODE INTERACTIVE	50

Prof. învățământ primar-Chiroșcă Simona Camelia-Școala Gimnazială Nr. 3 Lupeni, Hunedoara	50
IMPORTANȚA COMPETENȚELOR DIGITALE ALE PROFESORILOR	53
prof. Petrescu Florentina – Colegiul Economic ”Hermes” Petroșani.....	53
UTILIZAREA TEHNOLOGIEI – FACTOR DE CREȘTERE A MOTIVAȚIEI ÎN CADRUL ORELOR DE MATEMATICĂ.....	55
Profesor Andrei Roxana, Școala Gimnazială Nr.28, Galați	55
VALORILE RELIGIOASE ȘI POSIBILITATEA DESCHIDERII INTERCULTURALE	58
Prof. învățământ primar-Vulc Elena Mihaela-Colegiul Național „Mihai Eminescu” Petroșani.....	58
LECȚIILE INTERACTIVE AeL.....	61
Prof. înv. primar BRÎNZAN ARGENTINA -Colegiul Național „ M. Eminescu” Petroșani.....	61
UTILIZAREA INTERNETULUI ÎN PROCESUL_INSTRUCTIV-EDUCATIV	65
Prof. ZORILĂ COCULEANA, Școala Gimnazială „Ion Desideriu Sîrbu”- Petrila, Hunedoara.....	65
INTERNETUL- INSTRUMENT DE ÎNVĂȚARE INTERACTIVĂ	67
Prof. TODORICI MONTEOLA-ILONA, COLEGIUL TEHNIC „C-TIN BRÂNCUȘI” –Petrila	67
IMPORTANȚA UTILIZĂRII PLATFORMELOR DE ÎNVĂȚARE ÎN DEZVOLTAREA FORMATULUI BLENDED-LEARNING, ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL	69
Profesor Chirilă Steluța Claudia , Liceul „Prof. Bora tit Liviu” Baru.....	70
BLENDED LEARNING - O ALTERNATIVĂ DE EFICIENTIZARE A ÎNVĂȚĂRII.....	72
Prof. Dacia-Petronela Costea, Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida” Petroșani.....	72
COMPETENȚELE DIGITALE ÎN CARIERA DIDACTICĂ A PROFESORULUI CONSILIER ȘCOLAR.....	75
Prof. consilier școlar IOZSA DIANA VICTORINA	75
CJRAE Hunedoara– locație Șc. Gimnazială „ I.G.DUCA” Petroșani	75
LE RÔLE DE L’INTERNET DANS LA VIE DES JEUNES.....	78
Prof. Biro Ana-Maria-Școala Gimnazială I.D.Sîrbu Petrila	78
ISTORIA SI NOILE TEHNOLOGII DIN EDUCAȚIE	80
Profesor Stoica Valentin, Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida” Petroșani	80
EXEMPLE DE BUNE PRACTICI PRIVIND UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ȘI INTERNETULUI ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ	81
Prof. învățământ preșcolar-Ghirold Alina-Școala Gimnazială I.G.Duca, Petroșani	81
UTILIZAREA PLATFORMEI CANVA PENTRU CREAREA DE RESURSE EDUCAȚIONALE.....	84
Prof. înv. preșcolar Olah Ionela Cosmina, Școala Gimnazială “I.D.Sîrbu” Petrila	84
IMPORTANȚA UTILIZĂRII TEHNOLOGIEI ÎN PREDAREA LIMBII ȘI LITERATURII ROMÂNE.....	87
Prof. Ilioni Anca-Cristina, Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida” Petroșani.....	87
UTILIZAREA TEHNOLOGIILOR INFORMAȚIONALE ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE LA DISCIPLINA EDUCAȚIE FIZICĂ ȘI SPORT.....	88
Lector univ. dr. Ilioni Cristian, Universitatea din Petrosani.....	88

E-LEARNING ȘI RESURSE ONLINE.....	90
Prof. Lazăr Maria-Ana-Colegiul Național de Informatică Carmen Sylva Petroșani	90
COMPETENȚA DIGITALĂ ȘI PREDAREA MARKETINGULUI	93
Prof.ec. Margareta POPESCU -Colegiul Economic „Hermes” Petroșani.....	93
EVOLUȚIA INTERNETULUI ȘI BENEFICIILE ADUSE DE ACESTA	96
Prof.Paraschiv Camelia, Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida” Petroșani	96
UTILIZAREA MIJLOACELOR IT ÎN PREDAREA RELIGIEI.....	98
Prof. preot CÎRLIORU COSMIN IONUȚ, Centrul Școlar De Educație Incluzivă Suceava	98
UTILIZAREA INTELIGENȚEI ARTIFICIALE ÎN LECȚIILE DE TEHNOLOGIE	100
Prof. Blujdea Elena, Colegiul Tehnic Reșița	100
GAME JAMS – PROIECT ERASMUS+: ANGLIA, ROMÂNIA ȘI GRECIA	102
Prof. Nicoleta Cindea si Marcela Ersoy - Colegiul Tehnic “Constantin Brâncuși” Petrila	102
ERA DIGITALĂ, PROFESORUL, CANVA ȘI BENEFICIILE EI	105
Bibliotecar, Cocolan Raluca-Elena- Școala Gimnazială ”I.D. Sîrbu” Petrila	105
Profesor, Manoliu Anca-Simona- Școala Gimnazială ”I.G. Duca” Petroșani.....	105
UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ÎN PREDAREA	106
LIMBII ȘI LITERATURII ROMÂNE	106
PROF.ROȘU IOANA-FLORENTINA-LICEUL TEHNOLOGIC TRANSPORTURI CĂI FERATE CRAIOVA	106
USING WEB 2.0 TOOLS IN ENGLISH TEACHING. EXAMPLES OF GOOD PRACTICES	109
Profesor ȘTEFANIA MANEA Colegiul Național „Mihai Eminescu”, Petroșani	110
PREGĂTIREA ELEVILOR ÎN PERSPECTIVA AUTOEDUCAȚIEI.....	112
PROFESOR ÎNVĂȚĂMÂNT PRIMAR CLEMENTE MARICICA MONICA	112
ȘCOALA GIMNAZIALĂ ”I.D.SÎRBU” PETRILA	112
UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ.....	114
Prof. Hadadea Karina-Liceul ”Prof. Bora Tit Liviu” Baru, jud. Hunedoara	114
IMPORTANȚA CALCULATORULUI ÎN DEMERSUL EDUCATIV.....	117
Prof. ANDREI BEATRICE-MIRELA, Școala Gimnazială „Ion Desideriu Sîrbu”	117
Petrila, județul Hunedoara	117
INTERNETUL CA INSTRUMENT DE ÎNVĂȚARE INTERACTIVĂ	119
Prof. BIRO ANA-MARIA, Școala Gimnazială „Ion Desideriu Sîrbu” Petrila	119
EDUCAȚIA DIGITALĂ ÎN ȘCOLILE DIN ROMÂNIA.....	124
Prof. Parnică Carmen Elena- Școala Gimnaziala Nr. 3 Lupeni	124
Prof. înv. primar Hici Lenuța- Școala Gimnaziala Nr. 3 Lupeni	124
PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE ÎN MEDIUL ONLINE.....	125

prof. înv. primar Vochițoiu Nadia	125
prof. înv. primar Moldovan Adriana	125
Școala Gimnazială Nr. 3, Lupeni	125
EDUCAȚIA DIGITALĂ, ÎNTRE NECESITATE, OBSTACOLE ȘI SOLUȚII.....	127
Prof. înv. primar Moldovan Adriana- Școala Gimnazială Nr. 3 Lupeni	128
Prof. cons. școlar Julecătean Dorina- Școala Gimnazială Nr. 3 Lupeni	128
MANAGEMENTUL CREATIVITĂȚII ȘI INOVĂRII	129
Prof. Budelecan Elena	129
Prof. Resemerită Cosmina Loredana	129
Școala Gimnazială Nr. 3 Lupeni	129
EDUCAȚIA DIGITALIZATĂ, CHEIA SPRE	131
UN ÎNVĂȚĂMÂNT DE SUCCES.....	131
Prof. Bucsi- Velescu Dorina-Liceul Tehnologic ‘‘Dimitrie Leonida’’ Petroșani	131
ROLUL TEHNOLOGIEI ÎN EDUCAȚIE	133
Prof. Stanc Ana- Liceul Teoretic Mircea Eliade Lupeni	133
Prof. înv. preșcolar Stoichitescu Camelia Monica- Gradinița P.N. Lumea Copiilor	133
BENEFICIILE EDUCAȚIEI DIGITALE	135
prof. Vlaicu Octavia-Școala Gimnazială Nr.3 Lupeni, Hunedoara	135
UTILIZAREA INSTRUMENTELOR DIGITALE ÎN PREDAREA ONLINE	138
prof. Ianoși Cristina Laura	138
prof. Surdu Adina	138
Școala Gimnazială Nr. 3 Lupeni	138
ROLUL COMPETENȚELOR DIGITALE ÎN PROCESUL INSTRUCTIV-EDUCATIV	140
Profesor Barbu Mariana Liceul Teoretic ‘‘Henri Coandă’’ Craiova	140
Profesor Brumar Mihaela Liceul Teoretic ‘‘Henri Coandă’’ Craiova	140
THE USE OF GOOGLE CLASSROOM WHEN TEACHING FOREIGN LANGUAGES.....	142
Prof. Maier Anca Elena, Prof. Mihoc Luminița, C.N. ‘‘Mihai Eminescu’’ Petrosani	142
INFLUENȚA TEHNOLOGIEI ASUPRA METODELOR DE PREDARE-ÎNVĂȚARE.....	144
Prof. Ivan Eugenia, Liceul Tehnologic ‘‘Mihai Viteazu’’ Vulcan	144
Prof. Soceanu Cristina, Liceul Tehnologic ‘‘Mihai Viteazu’’ Vulcan	144
COMPETENȚE DIGITALE.....	147
Profesor învățământ primar Nan Melania	147
Școala Gimnazială Nr.3 Lupeni, Hunedoara	147
PROVOCĂRILE FOLOSIRII TEHNOLOGIEI IN PROCESUL EDUCAȚIONAL	150

Profesor Lunel Cristian, Colegiul Economic „Hermes” Petroșani	150
ROLUL PARTENERIATULUI ȘCOALĂ- FAMILIE- SOCIETATE ÎN CONSILIEREA ȘI ORIENTAREA ELEVILOR	152
Profesor învățământ primar, David Mariana-Rodica	153
Colegiul Național „Mihai Eminescu”, Petroșani	153
ROLUL PARTENERIATULUI ȘCOALĂ- FAMILIE- SOCIETATE ÎN CONSILIEREA ȘI ORIENTAREA ELEVILOR	158
Profesor învățământ primar, David Mariana-Rodica	158
Colegiul Național „Mihai Eminescu”, Petroșani	158
EFECTE POZITIVE ALE UTILIZĂRII TIC	161
PROF. ÎNV. PRIMAR CLEMENTE MARICICA MONICA	161
ȘCOALA GIMNAZIALĂ ” I.D.SÎRBU,, PETRILA	161
IMPORTANȚA DEZVOLTĂRII COMPETENȚELOR DIGITALE ÎN CARIERA DIDACTICĂ.....	163
Profesor, Sfia-Merei Ramona , Liceul Tehnologic „Dimitrie Loeonida”Petroșani	163
Profesor, Moruș Magdalena, Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida”Petroșani	163
RISCURI ȘI OPORTUNITĂȚI ÎN UTILIZAREA INTERNETULUI	166
Prof. Pîrcălabu Alina_Colegiul Tehnic „General Gheorghe Magheru”_Tg.-Jiu	166
IMPACTUL TEHNOLOGIEI SI AL INTERNETULUI ASUPRA TINERILOR	169
Prof. Mărgulescu Marcela-Carmen	169
Colegiul Tehnic „General Gheorghe Magheru”Târgu Jiu	169
EFECTELE NEGATIVE ALE CALCULATORULUI ASUPRA COPIILOR ȘI TINERILOR	172
Bibliotecar, SCAFARIU ANGELA, Școala Gimnazială „Ion Desideriu Sîrbu”	172
Petrila, județul Hunedoara	172
IMPORTANȚA UTILIZĂRII CALCULATORULUI ȘI A INTERNETULUI ÎN GEOGRAFIE.....	174
Prof. Alb Liliana-Maria_Colegiul Economic Hermes Petroșani	174
COMPETENȚELE DIGITALE ȘI CARIERA DIDACTICĂ.....	178
Prof. DUDUIALĂ GIANINA, COLEGIUL NAȚIONAL MIHAI EMINESCU PETROȘANI	178
IMPORTANȚA DEZVOLTĂRII COMPETENȚELOR DIGITALE ÎN CARIERA DIDACTICĂ.....	180
PROF. CUIBUȘ MIHAELA LAURA	180
ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR 1 CIUMEGHIU	180
COMPETENȚELE DIGITALE – PARTE DIN VIAȚA NOASTRĂ.....	182
Prof.înv.primar Oanță Adriana Mihaela-Școala Gimnazială Nr. 7 Petroșani	182
ACCESIBILITATE, ABILITĂȚI DIGITALE ȘI COLABORARE ÎN ERA DIGITALĂ A EDUCAȚIEI.....	185
Prof. Dumitraș Alina-Lucreția, Liceul Tehnologic “Transilvania” Deva	185
Prof. Boghiță Mihaela, Liceul Tehnologic “Transilvania” Deva	185
UTILIZAREA CALCULATORULUI ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ	187

Profesor Szekely Daniela, Școala Gimnazială Nr.3 Lupeni	187
UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ȘI INTERNETULUI ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ	190
Prof. Gaiță-Lukacs Ioana, Colegiul Național “Mihai Eminescu” Petroșani	190
IMPACTUL APLICĂRII FORMATULUI BLENDED-LEARNING ÎN ÎNVĂȚARE	192
Prof. Popoi Liviu Mihai, Colegiul Național „Frații Buzești” Craiova	193
Prof. Șerban Oana, Colegiul Național „Frații Buzești” Craiova	193
FOLOSIREA PLATFORMELOR DE ÎNVĂȚARE ÎN PREDAREA LIMBII ȘI LITERATURII ROMÂNE.....	195
PROF. OPREA GIANINA LIVIA SC. GIMN. „MIRCEA SÂNTIMBREANU” BRAD, HUNEDOARA	195
IMPORTANȚA UTILIZĂRII TEHNOLOGIEI ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL	200
Prof. Popa Mirela Elena – Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida,, Petroșani	201
Prof. Durbaca Loredana Mirela – Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida,, Petroșani	201
GREAT GAMES FOR THE ELEMENTARY SCHOOL CLASSES	203
PROF. CHIȘ MARTA MIHAELA- ȘCOALA GIMNAZIALĂ NR. 7 PETROȘANI	203
INTERNETUL-ISTORIC ȘI IMPORTANȚA LUI PENTRU OMENIRE	206
Prof. învățământ primar Jurj Cristina Eva Colegiul Național ”Mihai Eminescu”Petroșani	206
IMPORTANȚA DEZVOLTĂRII COMPETENȚELOR DIGITALE ÎN CARIERA DIDACTICĂ.....	209
profesor Iosub-Georgescu Alina Sanda-Colegiul Economic ” Octav Onicescu”- Botoșani	209
Beneficiile dezvoltării abilităților digitale în cariera didactică.	210
Modalități de dezvoltare a abilităților digitale ca profesor.	210
EXEMPLE DE BUNE PRACTICI PRIVIND UTILIZAREA.....	211
TEHNOLOGIEI ȘI INTERNETULUI ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ	211
Prof. ing. Groapa Camelia-Erica- Liceul Tehnologic Transporturi Căi Ferate Craiova	211
ROLUL TEHNOLOGIEI ȘI INTERNETULUI ÎN VIAȚA NOASTRĂ.....	213
Prof. Kiminich Daniel – Liceul Tehnologic ”Dimitrie Leonida” Petoșani	213
INTERACȚIUNEA PROFESORI-PĂRINȚI	215
PROF.ÎNV.PRIMAR: BÂRLEA CORNELIA,C. N, I,,CARMEN SYLVA” PETROȘANI	215
TEACHING ENGLISH LITERATURE WITH INTERACTIVE INTERNET TOOLS	218
Prof.Andraș Esther-Liceul Tehnologic “Dimitrie Leonida” Petroșani	218
ROLUL TEHNOLOGIEI ȘI INTERNETULUI ÎN CARIERA DIDACTICĂ	227
Prof. Stoica Gabriela, CNI “Carmen Sylva” Petroșani	227
IMPORTANȚA COMPETENȚELOR DIGITALE ÎN SOCIETATE ȘI PENTRU PROFESORI.....	229
Prof. Keberle Liliana-Adriana, Colegiul Economic „Hermes” Petroșani	229
ÎNVĂȚĂMÂNTUL VIRTUAL, OPORTUNITĂȚI DE INSTRUIRE ȘI COMUNICARE.....	231
Prof. MITITELU ANA-MARIA, Școala Gimnazială „Ion Desideriu Sîrbu”	231

Petrila, județul Hunedoara	231
EXEMPLE DE BUNE PRACTICI PRIVIND UTILIZAREA TEHNOLOGIEI ȘI INTERNETULUI ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ	233
prof. învă. primar Herbei Corina Elena Școala Gimnazială „I. D. Sîrbu” - Petrila	233
prof. învă. primar Avram Mariana Colegiul Național „Mihai Eminescu” - Petroșani	233
Prof. Cerna Delia-Colegiul Național „Mihai Eminescu „Petroșani	235
EDUCAȚIA DIGITALĂ PRIN PROGRAMUL "DIGITALIADA"	238
Prof. Pârlițeanu Alexandru Sabin-Liceul Tehnologic Ovid Densușianu Călan	238
NECESITATEA EDUCAȚIEI DIGITALE	240
Consilier școlar Olariu Anca Mirabela,	240
CJRAE Hunedoara-Liceul Tehnologic "Ovid Densușianu" Călan	240
THE ROL OF THE TECHNOLOGY IN THE CLASSROOM.....	243
prof. Munteanu Cristian	243
VALORIFICAREA ÎMBINĂRII TEHNOLOGIEI MODERNE CU EXPERIENȚE DE VIAȚĂ, ÎN ACTIVITATEA DE CONSILIERE A ELEVILOR CU DIZABILITĂȚI INTELLECTUALE UȘOARE	245
Prof. Psihopedagog Kutasi Veronika Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida” Petroșani	245
DASCĂL CREATIV ȘI ELEV CREATIV.....	249
Prof.înv.primar Jurj Cristina Eva- Colegiul Național „Mihai Eminescu „Petroșani	249
ȘCOALA DIGITALĂ _PROVOCĂRILE ACTIVITĂȚILOR ONLINE LA CLASĂ.....	252
Prof. învățământ primar Avram Fermina- Școala Gimnazială “I.D. Sîrbu” Petrila	252
YOUTH ACTIONS FOR CLIMATE JUSTICE – TC in Suedia	254
Prof. Nicoleta Cîndea - Colegiul Tehnic Constantin Brîncuși Petrila	254
Prof. Cornelia Mihaela Fiscutean - Colegiul Național Iași	254
EFICIENȚA OBIECTELOR DIGITALE ÎN LECȚIE	255
Prof. Gherlan Monteola-Școala Gimnazială Nr.7 Petroșani	255
ROLUL INTERNET-ULUI ÎN VIAȚA NOASTRĂ	257
Prof. Maria Stan-Liceul Tehnologic ”Radu Negru” Galați	257
BARCELONA VS PETRILA	259
Prof. Nicoleta Cîndea - Colegiul Tehnic „Constantin Brîncuși “ Petrila	259
Prof. Camelia Mutică- Colegiul Tehnic „Constantin Brîncuși “ Petrila	259
ROLUL TEHNOLOGIEI ȘI INTERNETULUI ÎN EDUCAȚIE.....	260
Prof. Sîrbu Cristina-Școala Gimnazială Nr.7 Petroșani	260
COMPETENȚELE DIGITALE ALE PROFESORILOR ÎN ACTUALUL CONTEXT EDUCAȚIONAL.....	262
Prof. Coman Ruxandra-Liceul Tehnologic „Dimitrie Leonida” Petroșani	262

DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR DIGITALE ÎN CARIERA DIDACTICĂ.....	264
Prof. Popescu Rodica Mariana- Colegiul Național de Informatică „Carmen Sylva” Petroșani.....	264