

Școala Gimnazială "Dimitrie Sturdza" Tecuci

ALTERNATIVE EDUCAȚIONALE

REVISTĂ DE SPECIALITATE CU
APARIȚIE ANUALĂ,
PENTRU CADRELE DIDACTICE



NR. 3, IULIE 2021

Tecuci, 2021

ALTERNATIVE EDUCAȚIONALE

ISSN 2668-4446, ISSN-L 2668-4446

REVISTĂ DE SPECIALITATE CU APARIȚIE ANUALĂ,
PENTRU CADRELE DIDACTICE

"Smart and funny learning!"

NR. 3, IULIE 2021

APARIȚIE ANUALĂ

COLEGIUL REDACȚIONAL:

PROF. Tudorache-Marin Viorica- redactor șef

Prof. Epure Nicoleta

Prof. Golea Florentina Marieta

Prof. Dascălu Elena

Prof. Movileanu Maricica

Prof. Paraschiv Mirela Magda

Prof. Parvana Dumitra

Prof. Vasilie Simona

Prof. Irimia Mioara

Prof. Țăralunga Elena

REFERENȚI ȘTIINȚIFICI:

Prof. Univ. Dr. MARIN SIMONA, DPPD, UNIV. "DUNĂREA DE JOS" DIN GALAȚI

Conf. Univ. Dr. ȚOCU RODICA, DPPD, UNIV. "DUNĂREA DE JOS" DIN GALAȚI

Prof. Dr. ICHIM LAURENȚIU, CCD GALAȚI

ISSN 2668-4446, ISSN-L 2668-4446

Cuprins:

1. <i>Interactive word walls- Zidurile interactive de cuvinte</i> , prof.Tudorache-Marin Viorica, Șc. Gimn."D. Sturdza" Tecuci	pag. 4
2. <i>STRATEGII DIDACTICE INOVATIVE</i> , prof. Golea Florentina, Școala Gimnazială "Dimitrie Sturdza" Tecuci.....	pag 7
3. <i>Trello- Organize Anything</i> , prof. Parvana Dumitra, Șc. Gimn."D. Sturdza" Tecuci.....	pag 9
4. <i>Instrumente didactice folosite în mediul online</i> , prof.Irimia Mioara, Șc. Gimn. „D. Sturdza” Tecuci.....	pag 11
5. <i>Metode cu caracter vizual- word-map și mind mapping</i> , prof. Epure Nicoleta, Șc. Gimn. "D. Sturdza" Tecuci.....	pag 13
6. <i>Cartea digitală</i> , prof. Țărălungă Elena, Șc. Gimn. "D. Sturdza" Tecuci.....	pag 14
7. <i>JOCUL DIDACTIC MATEMATIC</i> , Tânjală Lenuța, Liceul Tehnologic „Costache Conachi”, Pechea.....	pag 17
8. <i>Activități STEAM la ciclul primar</i> , Învățător Nicolescu-Diaconu Gina, Școala Gimnazială „Elena Doamna” Tecuci	pag 19
9. <i>Folosirea metodelor inovative de predare-învățare-evaluare la matematică</i> , Nicolau Marinela Teodora, Colegiul Național „Ana Aslan” Brăila.....	pag 20
10. <i>Metode interactive folosite în orele de istorie</i> , Prof. Înv. primar Băcanu Mariana, Colegiul Național „Ana Aslan” Brăila.....	pag 22
11. <i>Experimentul, metoda interactivă prin care copilul descoperă lumea</i> , Ed. Pavel Verona Marilena, G.P.N. NR.2,Cudalbi/Liceul Tehnologic Nr.1Cudalbi, jud. Galați.....	pag 25
12. <i>Metoda proiectului</i> , Secretar șef, prof. Dănăilă Mirela, Liceul Tehnologic "Costache Conachi" Pechea.....	pag 27
13. <i>METODE INTERACTIVE UTILIZATE LA ORELE DE MATEMATICĂ ȘI EXPLORAREA MEDIULUI</i> , înv. Stînhă Sanda, Șc. Gimn. "D. Sturdza" Tecuci.....	pag 28
14. <i>METODE MODERNE DE PREDARE- ÎNVĂȚARE</i> , Prof. Huzum Simona, Școala Gimnazială "Gheorghe Petrascu" Tecuci, Jud. Galați.....	pag 30
15. <i>IMPLEMENTAREA METODELOR DIDACTICE ACTIV-PARTICIPATIVE ÎN PROCESUL INSTRUCTIV-EDUCATIV</i> , Prof. Huzum Alin, Școala Gimnazială „Dimitrie Sturdza” Tecuci, Jud. Galați.....	pag 32
16. <i>Padlet – instrument digital pentru implicarea și colaborarea dintre elev</i> , Prof. Ana Laura Cristea, Șc. Gimn. "D. Sturdza" Tecuci.....	pag 33
17. <i>Importanța comunicării în managementul organizației școlare</i> , Inspector, profesor Maria Magdalena OPRÎȘAN	pag35
18. <i>Jocul de rol – o metodă didactică actuală</i> , Prof. Chirvăsuță Ionela Mirela, Șc. Gimn. "D. Sturdza" Tecuci.....	pag 36
19. <i>Evidența contabilă a cheltuielilor</i> , PLEȘU FELOMELA, Școala Gimnazială „D. Sturdza” Tecuci.....	pag 38
20. <i>Promovarea imaginii școlii prin intermediul activităților on-line</i> , Prof. Movileanu Maricica, Școala Gimnazială „Dimitrie Sturdza” Tecuci.....	pag 38
21. <i>Evaluarea online</i> , Prof. Paraschiv Mirela Magda, Școala Gimnazială „Dimitrie Sturdza”, Tecuci.....	pag 40

22. *E-grădinița și/sau crearea de resurse educaționale digitale* , Prof. Lazăr Lilica Grădinița P.P. Prichindel Tecuci.....pag 41
23. *ȘCOALA DE ACASĂ ȘI ÎNVĂȚĂMÂNTUL ON-LINE*, Prof. Zamfir Monica Doinița, Grădinița P.P.,Prichindel” Tecuci.....pag 45
24. *EXPERIENȚA PREDĂRII ONLINE ÎN GRĂDINIȚĂ*, Prof. Înv. Preșc. Susanu Melania, Grădinița P.P. „Prichindel”Tecuci.....pag 48
25. *ROLURILE PROFESORULUI*, Prof. Înv. Preșc. Grosu Iustina Cornelia, Grădinița cu P.N, Nr. 7, Tecuci.....pag 49
26. *CLASA MEA VIRTUALĂ*, Prof. Înv. Primar VASILIE SIMONA, Șc. Gimn. ”D. Sturdza” Tecuci.....pag 51

Interactive word walls- Zidurile interactive de cuvinte

**Prof. Tudorache-Marin Viorica,
Șc. Gimn. "Dimitrie Sturdza" Tecuci**

Zidurile de cuvinte sunt un suport excelent pentru elevi și pot fi organizate în jurul unui număr de concepte, inclusiv alfabetul și sunetele fonetice, cuvintele noi din vocabular, regulile gramaticale, frazele conversaționale și structurile de scriere. Cuvintele pot fi, de asemenea, organizate în funcție de categorii (de exemplu, cuvinte academice, cuvinte folosite adesea în sala de clasă, cuvinte noi pe care elevii le-au întâlnit și le iubesc).

S-ar putea spune că vocabularul este moneda clasei. Și nu ați fi de acord că vrem ca elevii noștri să fie BOGAȚI în vocabular?

Dacă elevii nu cunosc o mulțime de cuvinte, dacă nu înțeleg cuvintele și dacă nu pot folosi cuvintele, atunci aceste cuvinte nu au nicio valoare pentru ei.

Cuvintele pe care le folosim cu elevii trebuie să fie accesibile, valoroase și utilizabile. Gândiți-vă la ele ca la nutrienți, vitali pentru mușchii lor de învățare.

Deci, cum putem crea săli de clasă care să construiască și să consolideze vocabularul elevilor? Săli de clasă în care vocabularul elevilor prosperă?

Una dintre cele mai bune tehnici pe care am întâlnit-o în anii mei în educație este **zidul interactiv de cuvinte**. Această metodă este preluată de la comunitatea profesorilor americani, care o folosesc de multă vreme și o îmbunătățesc permanent.

Ziduri interactive de cuvinte în curriculum

Ideea pereților de cuvinte interactive a fost prezentată inițial de către dr. Julie Jackson, profesor asociat de educație științifică la Universitatea de Stat din Texas, care a făcut cercetări și a implementat *pereții de cuvinte interactive* în multe școli din Texas. Descoperirile ei despre pereții de cuvinte interactive au fost publicate în mai multe reviste. Și este uimitor! Munca ei este în primul rând cu studii științifice; cu toate acestea, strategiile sale de tip word-wall pot fi aplicate în orice domeniu de conținut.

Un perete interactiv de cuvinte este practic un organizator grafic mare care afișează vocabular critic pe perete. Este tematic sau bazat pe unități și include imagini sau grafică legate de cuvinte. Avantajele unui perete interactiv de cuvinte sunt remarcabile pentru toți elevii.

Imaginea cuvintelor pentru a spori reținerea

Deoarece peretele interactiv al cuvântului este structurat sub forma unui organizator grafic, elevii sunt capabili să înțeleagă și să organizeze cu ușurință informațiile. Cuvintele se leagă între ele și se construiesc conexiuni.

Într-un perete de cuvinte static tipic, singura organizare este aceea că peretele este în ordine alfabetică. Sub fiecare literă, profesorul plasează cuvinte aleatorii care încep cu litera respectivă. De exemplu, sub litera A, pot fi enumerate cuvinte precum avion, ambulanță, artă,

inger, etc. Aceste cuvinte nu au nicio relație între ele. Și doar elevii care pot citi deja cuvintele au acces cu adevărat la ele.

Un perete interactiv de cuvinte include imagini, grafică sau obiecte reale cu fiecare cuvânt. Elevii sunt capabili să conecteze cuvintele cu semnificațiile lor foarte repede. Pentru cursanții de limbi străine, beneficiile sunt evidente! Dacă peretele interactiv al cuvântului este despre Energie și unul dintre cuvintele de pe acesta este *bec*, un vizual este cel mai rapid mod de a demonstra semnificația. Imediat un cursant de limbă identifică ce înseamnă acel cuvânt și vede cuvântul zilnic în mediul clasei.

Elevii fac treaba!

S-a spus adesea că „cei care fac treaba, fac învățătura”. Absolut! Acesta este un alt motiv pentru care de peretele interactiv al cuvântului beneficiază toți elevii. Ei sunt cei care fac treaba.

Profesorul creează conturul general al organizatorului grafic și titlurile. Apoi, în timp ce predarea, învățarea, citirea și explorarea se întâmplă, elevii interacționează cu peretele. Scriu cuvintele care intră în categorii și adaugă imagini pentru cuvinte. Dacă este nevoie, profesorul este acolo pentru a-i îndruma.

Copiii sunt atât de încântați de a vedea că aceste ziduri prind viață și cresc pe măsură ce propria lor cunoștință crește! Copiii aduc cuvinte și poze de acasă și le pun pe perete. În esență, și-au dat temele, dar sunt motivați intrinsec!

În timpul procesului, profesorul poate modela modul de utilizare a cuvântului perete pentru ascultare, vorbire, citire și scriere.

De ce să folosim cuvântul wall (perete)?

- Acesta oferă un model permanent pentru cuvintele de înaltă frecvență;
- Îi ajută pe elevi să vadă tiparele și relația în cuvinte, construind astfel abilități fonice și ortografice;
- Ele (cuvintele) oferă sprijin de referință pentru copii în timpul activităților de citire și scriere.

Cum se utilizează pereții de cuvinte

- Faceți cuvintele accesibile punându-le acolo unde fiecare elev le poate vedea. Acestea ar trebui să fie scrise cu litere negre mari, folosind o varietate de culori de fundal pentru a distinge cuvintele ușor de confundat.
- Profesorii și elevii ar trebui să lucreze împreună pentru a determina ce cuvinte ar trebui să meargă pe peretele cuvintelor. Încercați să includeți cuvinte pe care copiii le folosesc cel mai des în scrierea lor. Cuvintele ar trebui adăugate treptat - un ghid general este de cinci cuvinte pe săptămână.
- Utilizați cuvântul perete zilnic pentru a exersa cuvinte, încorporând o varietate de activități, cum ar fi scandarea, clipirea, aplauzele, urmărirea, jocurile de ghicit cuvinte, precum și scrierea lor.
- Oferiți suficientă practică, astfel încât cuvintele să fie citite și scrise automat și asigurați-vă că aceste cuvinte din perete sunt întotdeauna scrise corect în scrierea zilnică a copiilor.



- Informații noi ar trebui adăugate în mod regulat.
- Folosiți materialul de conținut din curriculum, mai degrabă decât cuvintele selectate aleatoriu.
- Trebuie menționat deseori **pereții de cuvinte**, astfel încât elevii să înțeleagă și să vadă relevanța lor.

Arte lingvistice

Rugați elevii să vâneze cuvinte în lectură și scriere care să se potrivească tiparului de studiu fonic sau de cuvânt studiat. Aceste cuvinte pot crea un perete de cuvinte care ilustrează exemple ale diferitelor tipare studiate. Elevii ar putea păstra un caiet de studiu al cuvintelor pentru a înregistra modelele cunoscute și noile lor înțelegeri despre cuvinte și pot juca jocuri și activități care le aplică cunoștințele de cuvinte.

Matematica

Pereții de cuvinte din matematică pot oferi indicii vizuale și reprezentări grafice ale conținutului. Luați în considerare utilizarea unui perete de cuvinte matematice care are trei părți: vocabular cheie, definiții „în propriile cuvinte” și o varietate de moduri de a descrie o funcție. De exemplu, înmulțirea este reprezentată de următoarele simboluri: $\times$, $*$ și $()$.

Perete de cuvinte sens, concepte și operații

Scopul peretelui de cuvinte matematică este de a identifica cuvinte și fraze pe care elevii trebuie să le înțeleagă și să le folosească pentru a face progrese bune în matematică. Limbajul matematic este crucial pentru dezvoltarea gândirii copiilor. Dacă elevii nu au vocabularul pentru a vorbi despre concepte și abilități matematice, nu pot face progrese în înțelegerea acestor domenii ale cunoștințelor matematice. Ei trebuie să fie familiarizați cu vocabularul matematic și cu termenii matematici pentru a înțelege instrucțiunile scrise și vorbite.

Mai multe idei pentru pereții de cuvinte în matematică

Mulți profesori sunt familiarizați cu strategiile de bază pentru peretele de cuvinte, inclusiv utilizarea unei lanterne (pentru a pune lumina pe cuvinte) și a unui swatter (pentru a evidenția cuvintele). Profesorii sunt, de asemenea, familiarizați cu favoritele testate, cum ar fi **bingo**, **Am, Cine are și Mind Reader**, dar își doreau cu adevărat alte idei.

Folosirea pereților de cuvinte interactive în știință

Știința este un subiect intens în vocabular, care depinde de faptul că elevii învață vocabular nou și adesea dificil pentru a crește înțelegerea și a-i ajuta să facă legături între concepte. Atunci când elevilor la științe li se oferă posibilitatea de a interacționa cu vocabularul, este mai probabil să-și amintească.

Ideile pentru utilizarea cuvintelor de pe perete sunt limitate doar de imaginația ta. Câteva exemple includ:

- Elevii clasifică și ordonează de la cel mai mare la cel mai mic (celulă, bacterii, drojdie, țesut, ribozom, organ, organism, sistem de organe, protozoare, virus)
- Variație: elevilor li se oferă cuvinte de vocabular, iar colegii lor trebuie să le aranjeze în ordinea corectă și să justifice plasarea.

- Elevii scot cuvinte de pe perete și fac afirmații de legătură despre cuvinte. Clasa poate crea apoi o afirmație rezumativă, de exemplu: celulele formează țesuturi, iar țesuturile formează organe.

Bibliografie:

DR, Invernizzi, M., Templeton, S. și Johnston, F. (2000). Cuvinte la fel: Studiul cuvintelor pentru fonică, vocabular și ortografie. Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.
Morris, D. (1981). Conceptul de cuvânt: un fenomen de dezvoltare la începutul procesului de citire și scriere. *Arte lingvistice*, 58, 659-668.

STRATEGII DIDACTICE INOVATIVE

Prof. Înv. Primar Golea Florentina Marieta
Școala Gimnazială „Dimitrie Sturdza” Tecuci

În cadrul predării – învățării se pot utiliza metode care sunt expresia celor mai noi inovații pedagogice și care pun accent pe dezvoltarea personalității elevului. Acestea intră din ce în ce mai mult în practica educațională, în diferite grade de aprofundare sau în combinație cu unele dintre metodele tradiționale.

Modelul RWCT - Reading and Writing for critical Thinking sau Scriem și citim pentru a ne dezvolta gândirea critică:

1. **Metoda inserției** se aplică atunci când elevii sunt puși în situația audierii sau citirii unui text. Pentru a ușura înțelegerea, elevii sunt îndemnați să folosească un sistem de coduri pe parcursul citirii (ficțiune sau non-ficțiune) pentru a-și concentra atenția și să indice părțile din text care ar necesita alte discuții. În momentul în care elevii termină de citit și de inserat codurile, trebuie încurajați să discute despre fragmentele marcate cu un partener sau cu mai mulți înainte de a începe o discuție cu întreaga clasă. Sistemul de coduri este următorul:

- Un semn de verificare (✓) indică un concept sau un fapt deja cunoscut.
 - Semnul întrebării (?) indică un concept sau un fapt confuz sau deloc înțeles.
 - Semnul exclamării (!) indică existența unor informații noi, neobișnuite sau surprinzătoare.
 - Semnul plus (+) indică o idee sau un concept nou pentru cititor.
- Se completează o schemă asemănătoare cu cea pe care o propunem mai jos.

Verificat (✓)

Semnul întrebării (?)

Semnul exclamării (!)

Plus (+)

2. Free writing sau Scrierea liberă

Este o tehnică în care o persoană scrie continuu o perioadă de timp fără a da atenție elementelor de gramatică, de caligrafie și topicii propozițiilor. Este produs astfel un material ce

nu poate fi utilizat, dar ajută elevii să-și depășească blocajele de apatie și critică de sine. Se aplică după citirea sau audierea unui text.

Exemplu de instrucțiuni:

- Scrieți timp de 3 minute
- Nu vă îngrijorați de greșelile de scriere
- Nu vă opriți

3. Reuniunea Phillips 66 este o metodă de tip brainstorming, care permite utilizarea unui număr mai mare de participanți, împărțiți în 5 – 6 echipe funcționale, fiecare cuprinzând câte șase persoane. În cadrul microgrupurilor formate, se desemnează un conducător de discuții cu rol de moderator, activitatea în echipă desfășurându-se pe trei coordonate: pregătirea, desfășurarea și valorificarea producției de idei. Această metodă presupune două faze: discuția pe grupe și dezbateră în plen.

Discuția pe grupe începe după precizarea problemei didactice care trebuie rezolvată. Grupul își desemnează prin opțiune comună și vot un lider și un secretar de discuții. În cadrul metodei este foarte important modul de înregistrare a informațiilor: o înregistrare directă, agresivă chiar, poate inhiba pe unii dintre membri grupului în a emite ideile în forma lor inițială. Fiecare echipa dezbate separat, timp în care fiecare participant se implică activ în soluționarea eficace a problemelor. Ideile sunt reținute de către liderii reprezentanți ai grupurilor, sunt analizate și se conturează o arie problematică, segmentată pe rezolvări parțiale sau optime. Importanța deosebită a dezbaterilor de grup este și aceea a activizării fiecărui participant, în condițiile unei activități cu un număr lărgit de persoane. Totodată liderul de grup trebuie să-și îndeplinească rolul de moderator și să nu-și impună propriile convingeri și idei în cadrul dezbaterii. Trebuie să se insiste asupra caracterului formativ al activității, prioritar celui concurențial.

Dezbateră în plen reprezintă reuniunea propriu-zisă și începe cu intervențiile liderilor reprezentanți ai fiecărei grupe, care expun în fața întregului colectiv concluziile discuțiilor în echipe. În această fază este admisă analiza critică, prioritatea demersului constituind-o selecția și ierarhizarea soluțiilor.

Evaluarea generală este apanajul cadrului didactic, care va sintetiza informațiile rezultate din analizele de grup și din dezbateră în plen, va accentua ideile valoroase, va dezvolta aspectele apărute în derularea reuniunii pe care le poate utiliza în acoperirea cognitivă și motivațională a demersului său și va încuraja activitățile de învățare prin descoperire.

Bibliografie:

Opriș, Dorin, Opriș Monica, *Metode active de predare-învățare. Modele și aplicații la religie*, Edit. Sf. Mina, Iași, 2006.

Pânișoară, Ion-Ovidiu, *Comunicarea eficientă*, ediția a III-a, Iași, Edit. Polirom, 2006.

Romiță, Iucu, *Instruirea școlară*, Iași, Edit. Polirom, 2001

Trello - *Organize Anything*

Prof. înv. primar PARVANA DUMITRA
Școala Gimnazială „Dimitrie Sturdza” Tecuci

Trello este o aplicație care nu necesită abonament sau taxe de utilizare și care oferă numeroase facilități în domenii variate de activitate. Ea se poate folosi, de exemplu, în managementul unei unități școlare, în organizarea documentelor unei/ mai multor comisii și/sau în organizarea unui proiect. După cum bine știm, un proiect presupune mai multe etape, începând de la conceperea proiectului, până la terminarea acestuia. De asemenea, el mai poate presupune și muncă în echipă. Cu cât ne dozăm mai eficient timpul și cu cât suntem mai bine organizați, cu atât un proiect are mai mari șanse de reușită.

Cum funcționează Trello?

Aplicația Trello poate fi folosită pe orice dispozitiv, inclusiv tabletă, telefon și chiar pe ceasurile cu Android Wear. Este disponibilă și pe magazinul Google Play. Odată ce ne-am creat cont, vom avea acces la varianta gratuită a Trello, suficientă pentru activitățile de bază.

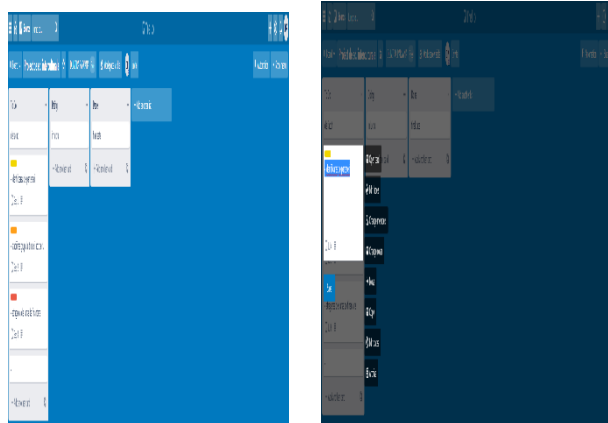


Pentru a adăuga un proiect, avem nevoie să creăm o tablă virtuală (board), accesând butonul din dreapta sus, intitulat “*Create a new board*”. Pentru fiecare proiect, putem adăuga pe tabla virtuală (board) mai multe coloane/liste, pe care, de asemenea, le putem redenumi.

În cadrul fiecărei coloane, se pot adăuga note (cards), care pot conține informații detaliate despre: sarcina de lucru, membrii proiectului, liste, termene limită, link-uri, documente sau poze (de pe calculator sau de pe Dropbox, Google Drive, etc). De asemenea, membrii proiectului, adăugați de noi, pot scrie comentarii în timp real.

La crearea unei table (board), aceasta se poate organiza pe 3 coloane: To do, Doing și Done. În felul acesta, vom ști ce sarcini avem în așteptare, în lucru și care sunt cele finalizate.

Trello oferă posibilitatea de a crea coloane noi, în funcție de nevoile de lucru ale fiecăruia dintre noi/ fiecărei echipe.

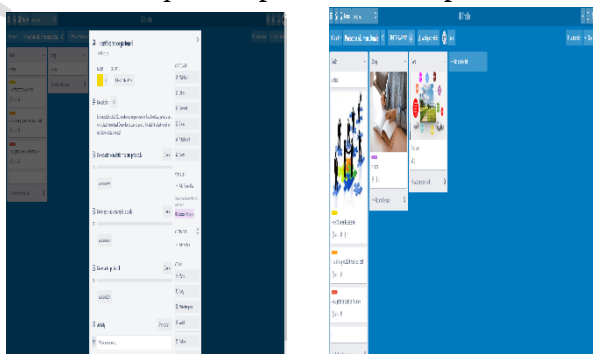


Fixarea unor termene limită pentru realizarea sarcinilor este o metodă ideală pentru a ne crește productivitatea. Trello permite inserarea de termene limită și alerte, iar toate sarcinile de pe tablă pot fi vizualizate și în format de calendar.

Un alt lucru de menționat ar fi că board-urile pot fi private, dar și publice celor care au link-ul. Fiecare membru este notificat de fiecare dată când un altul modifică sau completează noi informații la sarcinile asociate.

Câți membri poate avea un proiect?

Nu există o limită și pot fi invitate și alte persoane să își facă un cont pe Trello. Invitând prieteni să folosească acest instrument, vom putea beneficia de pachetul **Trello Gold** pentru o lună. Odată cu achiziționarea pachetului Trello Gold, putem atașa documente de dimensiune mai mare și să ne alegem un fundal specific pentru fiecare proiect.



O altă caracteristică extraordinară a lui Trello este faptul că are o secțiune de ajutor ușor accesibilă și informativă. Pentru a accesa această zonă, trebuie să dăm clic pe butonul *Informații* din navigația de sus, selectați *Mai Mult*, apoi *Ajutor*. Aceasta ne va îndruma către secțiunea *Ajutor* de pe site-ul web Trello.

Aplicația este simplă de folosit și foarte flexibilă, făcând ca lucrul cu ea să devină foarte plăcut. Putem ști exact când trebuie făcut un lucru, cine se va ocupa de el și ce mai urmează de făcut. Mai mult decât atât, totul este sincronizat și salvat direct în Cloud, astfel încât toate datele să fie disponibile pe toate dispozitivele avute la dispoziție.

Concluzii:

Trello este foarte intuitiv și interactiv. În plus, fiecare membru al echipei poate să aibă o viziune de ansamblu asupra proiectului. Micul dezavantaj al aplicației constă în aceea că, folosind prea intens Trello, ajungem să comunicăm mai mult virtual cu membrii echipei. Dar Trello este, în mod cert, un instrument excelent pentru a ne crește productivitatea și de a ne planifica în mod eficient timpul.

Bibliografie:

- „Un ghid pentru Trello pentru Viață și Management de proiect” (resursă digitală);
- „Trello, un instrument eficient pentru managementul proiectelor” -site **COMPUTERICA.RO**;
- Curs „Trello- instrument de organizare managerială”- VividEducation;
- „Aplicația zilei – Trello” – articol în Ziarul Financiar (resursă digitală);

Instrumente didactice folosite în mediul online

Prof. Irimia Mioara
Școala Gimnazială Dimitrie Sturdza, Tecuci

Anul școlar abia încheiat ne-a pus la grea încercare creativitatea și pregătirea didactică, abilitățile de comunicare și abilitățile digitale în mod preponderent.

Am descoperit astfel „*G Suite For Education*”, o suită de instrumente de bună calitate pentru procesul educațional care mi-au oferit opțiuni pentru predare – învățare - evaluare. Platforma a fost concepută pentru a da posibilitatea actorilor educaționali (profesori și elevi) să inoveze împreună. Am putut crea diverse situații de învățare, iar elevii au analizat, au gândit critic, au oferit soluții și chiar au lucrat în grup, au cooperat. *G Suite For Education* m-a ajutat să cresc oportunitățile de comunicare, colaborare, creativitate și gândire critică, susținând obiectivele de învățare pe care le-am avut pentru elevi.

Avantajele *G Suite For Education*:

Sunt instrumente intuitive, ușor de folosit la clasă;

- Deschid calea spre noi metode de învățare;
- Oferă economie de timp și energie;
- Oferă o bună colaborare profesor – elev și comunicare în timp real;

- Elevii lucrează împreună și folosesc simultan documentele care se salvează în mod automat;
- Feedback documentat pentru elevi prin comentarii inserate în Google Docs, Slides sau Sheets;
- Modificările aduse documentelor păstrează un jurnal al tuturor acțiunilor pentru a vedea contribuțiile elevilor la munca de grup. Din suita Google am folosit Google Classroom și Google Meet. Google Classroom a reprezentat o predare cu instrumente digitale moderne și o organizare eficientă pentru mine, lecții interactive și interesante pentru elevi, care i-a ajutat să fie mai implicați în propria învățare și să dezvolte abilități digitale utile în viitor. Elevii au fost atrași de lucrul colaborativ, de faptul că aplicațiile le erau salvate automat, de faptul că nu mai aveau nevoie de stickuri pentru a-și continua acasă aplicațiile neterminate la școală, le-a plăcut evaluarea realizată cu ajutorul formularelor Google. Google Classroom a reprezentat un instrument de colaborare cu elevii și părinții și mi-a facilitat organizarea și eficientizarea activităților didactice. Cu numai câteva clickuri am creat o clasă, am adăugat elevii, am creat teme sau anunțuri. Am observat cine a terminat tema și cine mai avea de lucru și elevii au fost încântați de feedbackul primit. Am oferit feedback elevilor și am văzut/primit întrebările sau comentariile despre teme.

Avantajele Google Classroom au fost următoarele:

- Configurarea – Am putut crea ușor o clasă, am invitat elevi și profesori, am distribuit informații, anunțuri și întrebări în fluxul de clasă.
- Reducerea timpului și economisirea hârtiei
- Fluxul de lucru informatizat mi-a permis să gestionez munca elevilor rapid, toate într-un singur loc.
- Organizarea bună – Elevii au putut vedea sarcini pe pagina de lucru, în contul clasei, sau pe calendarul clasei.
- Toate materialele de curs au fost stocate în foldere Google Drive.

Efectele utilizării aplicațiilor Google în educație sunt:

- Practicarea pedagogiei diferențiate în folosul elevului;
- Învățarea prin cooperare prin participarea activă a elevilor la lecție;
- Implicarea în realizarea sarcinilor de învățare propuse;
- Împărtășirea experiențelor
- Realizarea transferului de cunoștințe;
- Confruntarea ideilor;
- Dezvoltarea unei atitudini pozitive față de învățare și noile tehnologii;
- Realizarea unor interacțiuni sociale multiple;
- Dezvoltarea competențelor de comunicare, cognitive și sociale etc.

G Suite For Education va rămâne cu siguranță o suită de instrumente de care mă voi folosi și în viitor, datorită avantajelor multiple pe care le oferă și plusvalorii pe care o aduce procesului instructiv-educativ, muncii mele în esență.

Metode cu caracter vizual- word-map și mind mapping

Autor: Prof. Înv. Primar Epure Nicoleta
Școala Gimnazială „Dimitrie Sturdza” Tecuci

În urma identificării stilurilor de învățare pe un eșantion de 30 de elevi de clasa a IV-a, s-a putut constata o preferință pentru metodele cu caracter vizual, care permit sintetizarea materiei. Discuția de astăzi este centrată pe două din aceste metode, oarecum înrudite la nivelul redactării. Este vorba despre metoda ciorchinului și despre harta mentală. Dacă ciorchinele poate fi utilizat pe un segment de lecție, harta mentală permite sintetizarea cunoștințelor referitoare la întreaga analiză literară, aceasta având un grad de complexitate mai mare.

Word-map (ciorchinele)

Este o metodă didactică, utilizată individual sau în grup, care constă în evidențierea de către elevi a legăturilor dintre idei, pe baza găsirii altor sensuri ale acestora și a relevării unor noi asociații. Ea este văzută ca derivată din *brainstorming*, având rolul de a facilita conștientizarea relațiilor dintre elementele învățate. Poate fi folosită atât în faza de evocare cât și în cea de reflecție, stimulând gândirea, ca mijloc de a rezuma ceea ce s-a studiat sau ca modalitate de a construi asociații. Se scrie un cuvânt sau o propoziție-nucleu în mijlocul paginii sau al tablei și în jurul ei cuvinte sau sintagme care au legătură cu tema respectivă.

La rândul ei, **mind mapping** (harta mentală) este o unealtă cu ajutorul căreia elevii pot învăța mai ușor, pot memora mai mult și își pot organiza mai bine informațiile. Aceasta este un desen în care sunt concentrate foarte multe informații în jurul unei idei sau a unui concept. Pentru realizarea sa, informațiile trebuie să fie foarte bine înțelese. Cu ajutorul său putem vedea o operă în ansamblul ei, dar și în detaliu. În centrul hărții mentale este trecut subiectul tratat. De la subiectul central pornesc linii către alte subiecte legate de acesta. Apoi, din subiectele derivate, pornesc linii către alte subiecte legate de acestea. Pentru fiecare subiect vom utiliza cuvinte-cheie, fapt ce duce la creșterea gândirii sintetice. Cuvintele-cheie pot fi însoțite de imagini sugestive, care ne vor ajuta să ne reamintim ideea. În final, harta mentală va arăta precum un copac cu multe ramuri, sau precum o caracatiță cu multe brațe.

Aplicație- În analiza poeziei *Toamna, de Tudor Arghezi*, le cerem elevilor să enumere principalele elemente la care se gândesc atunci când au în vedere cuvântul „toamnă”, pe care le notează în ciorchine, argumentând și o posibilă semnificație a fiecărei trăsături.

Avantaje ale ambelor metode:

- ❖ Elevii își însușesc elementele de noutate într-un mod mai atractiv ;
- ❖ Se antrenează capacitatea de sinteză, fapt care ajută la organizarea gândirii;
- ❖ Elevii se implică activ, răspund la întrebări, cooperează, comunică, fac asocieri, fac conexiuni, argumentează, completează;

- ❖ Sunt solicitate și dezvoltate operațiile gândirii, capacitățile creatoare, realizându-se astfel *educatia intelectuală* a elevilor;
- ❖ Obisnuiește elevii cu utilizarea fișelor de activitate și realizarea de scheme;
- ❖ Elevii manipulează mai ușor informațiile, capătă încredere în capacitatea de integrare a cunoștințelor noi între cele vechi și în capacitatea lor de sinteză;
- ❖ Rezolvarea sarcinilor de lucru (unitare sau diferențiate) presupune stabilirea unor relații de cooperare, colaborare și ajutor reciproc între membrii grupului, în funcție de înclinațiile fiecărui individ (artistice, pragmatice), realizându-se astfel *educatia morală*;
- ❖ Contribuie la integrarea socială a elevilor, la realizarea comunicării și a *colaborării sociale*.

Dezavantaje ale ambelor metode:

- Tratarea temelor necesită mai mult timp decât dacă lecția ar fi explicată de către cadrul didactic.
- Activizarea este mai accentuată doar în cazul elevilor buni și foarte buni.
- Solicită cadrului didactic un efort suplimentar în proiectarea instruirii și în conducerea acesteia.

Bibliografie:

1. BUZAN, Tony, *Arta stăpânirii hărții mentale*. Editura Didactică Publisching House, București, 2019;
2. CUCOȘ, Constantin (coord.), *Psihopedagogie pentru examenele de definitivare și grade didactice*, ediția a III-a, Iași, POLIROM, 2009;
3. www.mintebrici.ro.

Cartea digitală (e-book)

Prof. înv. primar Țarălungă Elena
Școala Gimnazială „Dimitrie Sturdza”, Tecuci

Școala în mediul virtual este o școală care se caracterizează prin diversitate și complexitate. Trecerea la învățământul la distanță, impusă de perioada pandemică, a însemnat schimbări majore în strategia de predare-învățare-evaluare, în modul de concepere și desfășurarea activităților educative. Cu toții am făcut cunoștință cu mijloace care facilitează învățarea la distanță: aplicații, platforme (**Adservio**, **Classroom**) și aplicații educaționale (**WordWall**, **LearningApps**, **WordArt**, **Kahoot**), jocuri interactive, teste online (**LIVRESQ**, **Google Forms**, **Kidibot**)

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.

Revenirea la școală a elevilor nu înseamnă că învățarea online va dispărea cu totul, ea va juca în continuare un rol important, la toate nivelurile de educație, în formarea competențelor și a personalității elevilor. Învățarea trebuie să continue 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.

Un instrument de lucru foarte apreciat de elevi este „cartea digitală”.

Un **e-book** (abreviere din engleză de la *electronic book*), este un fișier electronic digital ce conține textul și imaginile unei cărți, între timp chiar și clipuri video, de obicei toate protejate împotriva folosirii abuzive printr-un sistem de gestiune a drepturilor digitale de tip *digital rights management* (**DRM**). Cărțile electronice sunt cărți virtuale. Ele se pot citi pe mai multe tipuri de aparate cu monitor (ecran), în general portabile: calculatoarele personale, tablete, smartphone-uri, sau și pe dispozitive special construite pentru cititul cărților, numite e-reader sau e-book reader. De asemenea, multe telefoane mobile pot fi folosite și pentru citirea cărților electronice. (Wikipedia).

Folosită în procesul educațional, cartea digitală realizată de profesori sau de elevi, contribuie la activizarea învățării, la implicarea elevilor într-un mod direct la propria formare.

Am creat cartea digitală denumită „Să scriem corect!”, pentru clasa a II a, folosită la predarea ortogramelor, acest instrument de lucru permițându-mi prezentarea conținuturilor într-un mod foarte atractiv.

Am realizat această carte cu ajutorul aplicației Book Creator, dar se pot utiliza și aplicațiile StoryJumper sau Microsoft PPT.

Cum realizăm o carte digitală folosind aplicația Book Creator?

Cu ajutorul motorului de căutare Google și a unui cont de Google ne logăm pe Book Creator. Interfața programului are instrumentele de lucru plasate în dreapta, sus.

Pasul 1. Selectăm butonul **New Book**, apoi alegem formatul care poate fi Portret, Pătrat sau Peisaj, precum și aceleași formate, dar împărțite în mai multe zone de expunere. Pentru scopul pe care vreau să-l aibă cartea mea, eu am ales formatul Portret.

Pasul 2. Alegerea copertei - butonul **Cover**, din dreapta, sus, unde găsim și opțiunile de lucru pentru materiale:

- Fundal;
- Variante de hârtie- puncte, pătrate, portative, linii etc;
- Rame (borders);
- Fundal grafic cu elemente repetitive;
- Textura

Pasul 3. Inserarea textului se realizează alegând butonul **Text**, din dreapta, sus. Inserăm titlul cărții, prin clic dreapta pe butonul mausului. Din butonul Format putem acționa asupra textului pentru o nouă poziționare, vom avea posibilitatea de alege fontul, culoarea, mărimea literelor, dar și modificarea textului – editare, copiere, tăiere, mutare.

Pasul 4. Pentru o nouă pagină vom alege butonul **Pages**, din partea stângă, sus, sau săgeata din dreapta. Se va decora pagina folosind butoanele din dreapta, sus, iar inserarea și formatarea textului se realizează folosind același butoane din dreapta, sus.

Pasul 5. Inserarea unui link – trimitere către un site sau aplicație. Copiem adresa cu Copy (din dreapta mausului) și Paste în textul nostru. Linkul apare cu o culoare diferită, pentru evidențiere.

Pasul 6. Înregistrarea vocii . Din zona de lucru, apăsăm butonul Edit din stânga, sus, apoi selectăm butonul „+” pentru a intra în meniul de lucru de unde alegem butonul Record. Apăsăm pe el , apoi Start înregistrare. Apare un cronometru de trei secunde , după care începe înregistrarea. La final, apăsăm Stop înregistrare , pentru finalizare. Va apărea simbolul pentru sunet asupra căruia putem acționa pentru a -i modifica dimensiunea sau pentru a-i schimba poziția.

Pasul 7. Descărcarea în format digital a cărții, sub formă de e-book, sau pentru a o printa.
<https://read.bookcreator.com/TwnsdldAjWVhF5LgKKbvUAgXWEQ2/vOZA42-QOOeX9pc8BCpRw> - „ Să scriem corect” – carte de ortografie pentru clasa a II-a .

Cartea digitală poate fi creată și de către elevii mai mari , clasele a III- a și a IV – a, pentru realizarea unor cărți sau a unor proiecte la diferite discipline , pe teme diverse.

Utilizarea acestor e -book-uri îi familiarizează pe elevi cu ideea de a citi cărți în format electronic, acest lucru prezentând numeroase avataje:

1. Mobilitate: Cititorii care optează pentru un format electronic al cărților preferate (e-book) pot cu ușurință “transporta” sute de cărți. Acest lucru este ideal dacă ești o persoană ce călătorește mult. Bateria unui ebookreader poate ține până la o lună.

2. Preț : Ebook-urile sunt mai ieftine deoarece nu necesită costuri de tipărire ca în cazul cărților tradiționale. În majoritatea cazurilor găsești cărți online gratis, pe când cărțile tipărite aproape întotdeauna îți golesc portofelul. Deși prețul unui e-reader la început este o investiție destul de costisitoare, pe termen lung este profitabilă.

3. Viteză: Informația poate fi obținută fără să părăsești biroul! Dacă faci un eseu pe o temă anume, găsești un magazin virtual, cauți online după cuvintele dorite și cumperi cartea.

4. Economie de spațiu: Cei care au o mulțime de cărți știu ce mult spațiu ocupă, dar cu un e-reader, biblioteca ta este înmagazinată într-un dispozitiv mic ce-ți încapă în palmă. Acest lucru îți va salva spațiul și totodată cărțile tale vor fi în siguranță datorită backup-ului făcut.

5. Citit pe întuneric: Dacă îți place să citești în pat, un e-book poate fi varianta cea mai bună, deoarece multe modele e-reader vin cu lumină incorporată.

6. Eco-friendly: Tipărirea tradițională a cărților necesită un consum ridicat de resurse: echipament profesional de tipărire, cerneală, hârtie, mâna de lucru. Dacă ești un cititor înrăit dar dorești să protejezi mediul poți avea într-un singur dispozitiv o întreagă librărie fără să te simți vinovat.

În concluzie, 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.

JOCUL DIDACTIC MATEMATIC

Prof. TÂNJALĂ LENUȚA
LICEUL TEHNOLOGIC „COSTACHE CONACHI„PECHEA

Modelul românesc de învățământ, bazat pe teorie, tinde să fie depășit de dezvoltarea actuală a societății, motiv care stă la baza necesității de transformare și adoptare de metode noi de învățare, care să pună accentul în primul rând pe învățarea practică și dezvoltarea competențelor de lucru ale elevului. Metodele moderne de predare au la bază implicarea redusă a profesorului, având rol de consiliere și îndrumare, acestea contribuind la stimularea creativității și modului independent de gândire al elevului.

Abordarea integrată a învățării și utilizarea metodelor alternative de evaluare stimulează crearea unei relații de colaborare, de încredere și respect reciproc între cadrul didactic și elevi și între elevi.

Elevul nu se simte "controlat", ci sprijinit.

Metodele moderne de predare, utilizate la clasă, au următoarele avantaje:

- Învățarea nu se bazează numai pe conținuturi, ci și pe abilități.
- Principiile și strategiile constructiviste susțin realizarea învățării prin înțelegere.
- Metodele interactive implică elevul, care devine partener al cadrului didactic în actul de predare-învățare
- Metodele interactive ajută la formarea deprinderilor practice, abilităților de comunicare, cultivă
- independența elevilor, stimulează conexiunile logice.
- Cooperarea presupune atât învățare școlară cât și învățare socială.
- Stimularea imaginației.
- Stimularea interesului față de nou.
- Dezvoltarea unei gândiri divergente.
- Optimizarea activității de predare prin diversificarea și interactivitatea rezolvării unei probleme matematice.

JOCUL MATEMATIC

Jocul matematic poate fi:

- sub forma de rebus
- Scara cunoașterii
- Spirala cunoașterii
- probleme cu conținut haios
- dezlegarea unor puzzle, etc.

Cunoscând locul pe care jocul îl ocupă în viața copilului – unul preferat – se înțelege eficiența folosirii lui în procesul instructiv-educativ.

Astfel că, folosind jocul:

- Elevul învață de plăcere cu un minim de efort
- Elevul devine interesat de activitatea pe care o desfășoară
- Îi facem pe elevii timizi să devină mai volubili
- Copilul nu este constrâns, ci este motivat intrinsec

- Elevul își reglementează comportamentul
- Elevul învață să colaboreze

a) SPIRALA CUNOAȘTERII

Este o metoda modernă de predare care constă în aplicarea noțiunilor învățate în scopul fixării lor, care presupune parcurgerea unor etape, bine structurate, indicate de jocul matematic prin desen specific, astfel încât parcurgând spirala, elevul va putea să se autoevalueze. Astfel prin acest mod de învățare elevul realizează nivelul său de cunoaștere. Autoevaluarea îi permite acestuia să devină din evaluator propriul lui evaluator.

Plecând de la butonul "START" și urmărind spirala către interior, rezolvați corect operațiile cu numere întregi indicate, pentru a găsi rezultatul corect indicat de butonul "FINISH".

Autoevaluarea este un demers care indeplinește o funcție de reglare/autoreglare a oricărui sistem, iar experiența ne demonstrează faptul că atunci când demersurile evaluatoare și/sau autoevaluatoare nu se produc, activitatea în cauză se dereglează până la starea în care ea încetează de a mai fi utilă.

b) SCARA CUNOAȘTERII

Este o metoda modernă de predare care constă în aplicarea noțiunilor învățate în scopul fixării lor, care presupune parcurgerea unor etape, bine structurate, astfel încât urcând câte o treaptă a scării, elevul va putea, la finalul scării, să se poată autoevalua ajungând la răspunsul corect indicat de finalul scării.

Cele două jocuri didactice prezentate mai sus au la baza metoda alternativă de predare învățare "Autoevaluarea care se bazează pe faptul că profesorul trebuie să fie mai mult un organizator al situațiilor de învățare și un element de legătură între elev și societate, care mediază și facilitează accesul la informație. Implicarea elevilor în procesului didactic trebuie realizată în toate laturile acestuia predare-învățare-evaluare.

Utilizarea metodelor alternative de evaluare încurajează crearea unui alt tip de climat de învățare și anume unul plăcut și relaxat, elevii fiind evaluați în mediul obișnuit de învățare, prin sarcini diferite. Este important ca elevii să înțeleagă criteriile de evaluare, procesul evaluativ, pentru a putea reflecta asupra performanțelor obținute, a le explica și a găsi modalități de progres. Elevii nu trebuie evaluați unii în raport cu ceilalți, scopul fiind de a vedea evoluția, progresul, achizițiile și nu de a stabili o ierarhie.

Bibliografie:

1. "Profesorul azi. Metode moderne de predare"- Geoff Petty, Editura Atelier Didactic, 2007
2. "Metode și tehnici de învățare eficientă"- Ioan Neacșu, Editura Polirom, 2015
3. www.google.ro
4. Cerghit, I., -Sisteme de instruire alternative și complementare, Ed.Aramis, București, 2002

Activități STEAM la ciclul primar

Învățător Nicolescu-Diaconu Gina
Școala Gimnazială „Elena Doamna” Tecuci

În cadrul proiectului Erasmus + SOFT SKILLS , copiii din clasa a II-a C de la Școala Elena Doamna, Tecuci, au desfășurat activități STEAM . Punctul de plecare a fost „Aventurile lui Habarnam si ale prietenilor săi ” de Nicolai Nosov oprind lectura în momentul în care prichindeii, sub îndrumarea lui Știetot ,au terminat de construit un balon cu care intenționează să călătorească.

La ora de Comunicare în limba română am desfășurat activități specifice acestei discipline: citirea textului, apoi ,folosind informatiile din text , am aplicat **metoda Cubul** și astfel **am descris** Orasul Florilor, am **comparat** personajele Habarnam și Știetot ,a fost o adevărată provocare să **analizăm** numele personajelor, **am asociat** cuvintele, **am aplicat** în propoziții scrierea corectă a cuvintelor Habarnam și **am argumentat** cu înflăcărare de ce Habarnam este un caraghios.

Științe:-încântare totală deoarece am lucrat cu tabletele și telefoanele adunând informații despre modul de construcție al baloanelor cu aer cald și despre cum funcționează acestea.

Tehnologie: un moment multășteptat pentru că am încercat să înălțăm propriile noastre „baloane”(de fapt au fost lampioane care, pentru a fi înălțate, au nevoie de aer cald) Am constatat că, dacă condițiile meteo nu sunt favorabile (viteza vântului și vreme însoțită) balonul nu se ridică în aer(noi am reușit să ridicăm două)

Inginerie- Elevii au fost provocați să își construiască propriul balon utilizând materiale refolosibile(hartie, pahare de unică folosință, paie de suc)

Arte - Elevii au ilustrat ceea ce cred ei că s-a întâmplat cu balonul după ce acesta a fost construit(noi fiind persoane pozitive, e clar că în imaginația noastră balonul s-a înălțat,a plecat în călătoria multășteptată sau chiar a participat la diferite competiții obținând locul I)

Matematică- folosind operațiile matematice învățate (înmulțire, adunare, scadere) am calculat: lungimea pânzei necesare pentru construirea unui balon , câți prichindei încap în nacela balonului si ce cantitate de provizii au luat .

Activitățile STEAM sunt pe placul nostru ,am fost încântați de tot ce am aflat și am realizat si citim cu nerăbdare următoarele aventuri ale simpaticului personaj(cu care nu vrem să semănăm!)

Folosirea metodelor inovative de predare-învățare-evaluare la matematică

Prof. Pentru învă. primar Nicolau Marinela Teodora
Colegiul Național ANA ASLAN

Învățarea centrată pe elev reprezintă o abordare care presupune un stil de învățare activ și integrarea programelor de învățare în funcție de ritmul propriu de învățare al elevului. Elevul trebuie să fie implicat și responsabil pentru progresele pe care le face în ceea ce privește propria lui educație.

Pentru a avea cu adevărat elevul în centrul activității instructiv-educative, profesorul îndeplinește roluri cu mult mai nuanțate decât în școala tradițională. În abordarea centrată pe elev, succesul la clasă depinde de competențele cadrului didactic de a crea oportunitățile optime de învățare pentru fiecare elev. Astfel, în funcție de context, profesorul acționează mereu, dar adecvat și adaptat nevoilor grupului.

Avantajele învățării centrate pe elev sunt:

- Creșterea motivației elevilor, deoarece aceștia sunt conștienți că pot influența procesul de învățare;
- Eficacitate mai mare a învățării și a aplicării celor învățate, deoarece aceste abordări folosesc învățarea activă;
- Învățarea capătă sens, deoarece a stăpâni materia înseamnă a o înțelege;
- Posibilitate mai mare de includere - poate fi adaptată în funcție de potențialul fiecărui elev, de capacitățile diferite de învățare, de contextele de învățare specifice.

Metodele de învățare centrată pe elev fac lecțiile interesante, sprijină elevii în înțelegerea conținuturilor pe care să fie capabili să le aplice în viața reală.

Printre metodele care activează predarea-învățarea sunt și cele prin care elevii lucrează productiv unii cu alții, își dezvoltă abilități de colaborare și ajutor reciproc. Ele pot avea un impact extraordinar asupra elevilor datorită denumirilor, caracterului ludic și oferă alternative de învățare cu „priză” la elevi.

În vederea dezvoltării gândirii critice la elevi, trebuie să utilizăm, cu precădere unele strategii activ-participative, creative. Acestea nu trebuie rupte de cele tradiționale, ele marcând un nivel superior în spirala modernizării strategiilor didactice.

Dintre metodele moderne specifice învățării active care pot fi aplicate cu succes și la orele de matematică fac parte: **brainstormingul, metoda mozaicului, metoda cubului, turul galeriei, ciorchinele.**

1. Brainstormingul

Brainstormingul este o metodă care ajută la crearea unor idei și concepte creative și inovatoare. Pentru un brainstorming eficient, inhibițiile și criticile suspendate vor fi puse de-o parte. Astfel exprimarea va deveni liberă și participanții la un proces de brainstorming își vor spune ideile și părerile fără teama de a fi respinși sau criticați. Se expune un concept, o idee sau o problemă și fiecare își spune părerea despre cele expuse și absolut tot ceea ce le trece prin minte, inclusiv idei comice sau inaplicabile.

O sesiune de brainstorming bine dirijată dă fiecăruia ocazia de a participa la dezbateri și se poate dovedi o acțiune foarte constructivă.

Etapele unui brainstorming eficient sunt următoarele:

- *deschiderea sesiunii de brainstorming* în care se prezintă scopul acesteia și se discută tehnicile și regulile de bază care vor fi utilizate;
- *perioada de acomodare* durează 5-10 minute și are ca obiectiv introducerea grupului în atmosfera brainstormingului, unde participanții sunt stimulați să discute idei generale pentru a putea trece la un nivel superior;
- *partea creativă a brainstormingului* are o durată de 25-30 de minute. Este recomandabil ca în timpul derulării acestei etape, coordonatorul (profesorul) să amintească timpul care a trecut și cât timp a mai rămas, să “prezeze” participanții și în finalul părții creative să mai acorde câte 3-4 minute în plus. În acest interval de timp grupul participant trebuie să fie stimulați să-și spună părerile fără ocolișuri.
- la sfârșitul părții creative coordonatorul brainstormingului *clarifică ideile* care au fost notate și puse în discuție și verifică dacă toată lumea a înțeles punctele dezbătute. Este momentul în care se vor elimina sugestiile prea îndrăznețe și care nu sunt îndeajuns de pertinente. Se face și o evaluare a sesiunii de brainstorming și a contribuției fiecărui participant la derularea sesiunii. Pot fi luate în considerare pentru evaluare: talentele și aptitudinile grupului, repartitia timpului și punctele care au reușit să fie atinse.
- pentru a stabili un *acord obiectiv* cei care au participat la brainstorming își vor spune părerea și vor vota cele mai bune idei. Grupul supus la acțiunea de brainstorming trebuie să stabilească singuri care au fost ideile care s-au pliat cel mai bine pe conceptul dezbătut.

Pe timpul desfășurării brainstormingului participanților nu li se vor cere explicații pentru ideile lor. Aceasta este o greșeală care poate aduce o evaluare prematură a ideilor și o îngreunare a procesului în sine.

Brainstormingul funcționează după principiul: *asigurarea calității prin cantitate și își propune să elimine exact acest neajuns generat de autocritică.*

Vă recomandăm **7 reguli** pe care elevii le vor respecta în scopul unei ședințe reușite de brainstorming:

- 1. Nu judecați ideile celorlalți – cea mai importantă regulă.**
- 2. Încurajați ideile nebunești sau exagerate.**
- 3. Căutați cantitate, nu calitate în acest punct.**
- 4. Notați tot.**
- 5. Fiecare elev este la fel de important.**
- 6. Nașteți idei din idei.**
- 7. Nu vă fie frică de exprimare.**

Este important de reținut că obiectivul fundamental al metodei brainstorming constă în exprimarea liberă a opiniilor prin eliberarea de orice prejudecăți. De aceea, acceptați toate ideile, chiar trăznite, neobișnuite, absurde, fanteziste, așa cum vin ele în mintea elevilor, indiferent dacă acestea conduc sau nu la rezolvarea problemei. Pentru a determina progresul în

Învățarea al elevilor este necesar să îi antrenați în schimbul de idei; faceți asta astfel încât toți elevii să își exprime opiniile!

BIBLIOGRAFIE

- Ardelean Liviu, Secelean Nicolae – *Didactica matematicii – noțiuni generale, comunicare didactică specifică matematicii*, Ed. Universității ²Lucian Blaga², Sibiu, 2007
- Ardelean Liviu, Secelean Nicolae – *Didactica matematicii – managementul, proiectarea și evaluarea activităților didactice*, Ed. Universității ²Lucian Blaga², Sibiu, 2007
- Dumitru Ion Alexandru - *Dezvoltarea gândirii critice și învățarea eficientă*, Ed. de Vest, Timișoara, 2000
- Sarivan Ligia, coord. – *Predarea interactivă centrată pe elev*, Educația 2000+, București, 2005
- Singer Mihaela, Voica Cristian – *Recuperarea rămănerii în urmă la matematică*, Educația 2000+, București, 2005

Metode interactive folosite în orele de istorie

Profesor învățământ primar Băcanu Mariana
Colegiul Național „Ana Aslan” Brăila

Într-o lume în continuă schimbare, pentru a exista, elevii noștri au nevoie de capacitatea de a cern informațiile și de a alege între ce este și ce nu este important. Ei trebuie să înțeleagă cum se corelează anumite informații, să le descopere sensul și să le respingă pe cele irelevante sau false. Deci, ei vor trebui să dea sens în mod critic, creativ și productiv informațiilor, să gândească și să învețe critic. Pentru dezvoltarea gândirii critice a elevilor învățătorul trebuie să asigure un demers didactic adecvat învățării active și interactive folosind metode, procedee și tehnici de învățare eficiente. Fără a exclude strategiile învățământului tradițional, învățătorul trebuie să folosească și strategii didactice moderne care vor menține interesul elevilor, vor crea atmosfera propice de învățare a istoriei și vor ridica actul educațional la nivelul necesar societății.

În abordarea centrată pe elev, succesul la clasă depinde de competențele cadrului didactic de a crea oportunitățile optime de învățare pentru fiecare elev. Astfel, în funcție de context, învățătorul acționează mereu, dar adecvat și adaptat nevoilor grupului. Prin metode activ-participative înțelegem toate situațiile și nu numai metodele active propriu-zise în care elevii sunt puși și care-i scot pe aceștia din ipostaza de obiect al formării și-i transformă în subiecți activi, coparticipanți la propria formare.

Pe parcursul anului școlar 2020-2021 în cadrul lecțiilor de istorie la clasa a IV- a A am folosit câteva metode moderne, la care elevii participă cu plăcere.

Metoda „Cubul” am folosit-o în lecția „Dacia în timpul stăpânirii romane” .

Prin această metodă se explorează (cercetează) un subiect sau o situație din mai multe perspective, realizându-se abordarea complexă și integratoare a unei teme. Permite diferențierea

sărcinilor de învățare, stimulează eficiența învățării și stimulează gândirea logică. Este necesar un cub mare, pe fețele căruia să fie scrisă câte o sarcină de lucru sub diferite forme.

Text suport: *Dacia în timpul stăpânirii romane*

- *Describe:* Organizarea Daciei în timpul stăpânirii romane
- *Compară:* Ca mod de viață, prin ce se aseamănă dacii și romanii?
- *Asociază:* Cunoscând procesul de romanizare al dacilor, la ce te gândești?
- *Analizează:* De ce crezi că în alte provincii romane nu s-a produs o rapidă romanizare, așa cum s-a întâmplat în Dacia?
- *Aplică:* Cum explici organizarea Daciei romane unui elev de clasă a III-a?
- *Argumentează:* Cucerirea Daciei de către romani și romanizarea acesteia a fost un lucru bun? De ce da? De ce nu?

Se împarte clasa în șase grupuri de câte patru elevi și se stabilește rolul fiecărui membru din grup:

Cititorul – rostogolește cubul și anunță grupului cerința înscrisă pe fața de deasupra;

Ascultătorul activ / Cercetașul – repetă sarcina, o reformulează pentru a fi înțeleasă de fiecare membru, adresează întrebări învățătorului;

Interogatorul – solocită idei legate de modul de rezolvare a sarcinii de la membrii grupului;

Rezumatorul – va fi „raportorul grupului”, va trage concluziile, le va nota și le va comunica întregii clase.

Se va insista pe formularea unor răspunsuri reprezentative pentru grup și nu individuale. Metoda poate fi folosită și ca joc sau concurs între grupuri.

O altă metodă folosită în orele de istorie este metoda „Predării sau învățării reciproce”.

Text suport: *Faptele de vitejie ale lui Iancu de Hunedoara*

Elevii sunt puși în situația de a fi ei înșiși profesori și de a explica colegilor rezolvarea unei situații-problemă.

Se împart elevii în grupe de câte patru, în care fiecare are un rol.

Rezumatorul – face un scurt rezumat al textului sau fragmentului citit;

Întrebătorul – pune întrebări clarificatoare (În ce secol este plasat evenimentul? Ce se întâmplă în Țara Românească și Moldova? Ce a organizat Iancu de Hunedoara? Cu cine a încheiat alianțe? Ce semnifică cuvintele scrise pe mormântul lui?);

Clarificatorul – trebuie să aibă o imagine de ansamblu a evenimentelor și să încerce să răspundă întrebărilor grupului;

Prezicătorul – își va imagina, colaborând cu ceilalți colegi, anumite consecințe pozitive sau negative în funcție de existența sau inexistența unui anumit eveniment.

Rezumator	• Citește textele referitoare la Iancu de Hunedoara și notează câteva însușiri ale acestuia. • Citește primul fragment din lecție și completează enunțurile: a) În sec. al XV-lea Imperiul amenința
-----------	---



	b) Iancu de Hunedoara a fost numit voievod al de către regele
Întrebătorul	● Găsește întrebările potrivite următoarelor răspunsuri: a) Iancu de Hunedoara a format oastea din nobili, țărani liberi și orășeni. b) La Belgrad, Iancu a învins oastea otomană condusă de Mahomed al II-lea. Pune trei întrebări colegilor din grupă. Notează pe fișa ta răspunsurile lor.
Clarificatorul	● Întocmește o listă de cuvinte sau grupuri de cuvinte necunoscute. Folosește-te de cunoștințele tale sau ale celor din grupa ta, pentru a le clarifica.
Prezicătorul	● Colaborează cu colegii tăi și încearcă să răspunzi la următoarea întrebare: Ce crezi că s-ar fi întâmplat dacă Iancu de Hunedoara nu ar fi organizat frontul antiotoman?

Grupele pot avea texte diferite pe aceeași temă sau pot avea fragmente ale aceluiași text. Ei pot lucra pe fișe diferite, urmând ca în completarea lor să existe o strânsă legătură, sau pot lucra pe o singură fișă, pe care fiecare să aibă o sarcină precisă.

Gama metodelor, procedeele și tehnologiilor didactice activizatoare este nesfârșită și la îndemâna oricui. Utilizarea lor eficientă depinde nu numai de priceperea și tactul pedagogic al învățătorului, ci și de dragostea lui față de copii, de pasiunea pentru muncă, de talentul său.

„ EXPERIMENTUL, METODA INTERACTIVĂ PRIN CARE COPILUL DESCOPERĂ LUMEA!”

Ed.Pavel Verona Marilena

**G.P.N. NR.2,Cudalbi/Liceul Tehnologic Nr.1 Cudalbi, Jud.
Galați**

„Îi poți da unui elev câte o lecție în fiecare zi, dar dacă îl poți îndruma să învețe stărnindu-i
curiozitatea, el își va dedica întreaga viață învățaturii. ”

Clay p. Bedford

Acest an școlar a venit cu noi provocări, fie că ești cadru didactic, elev sau părinte. Nici nu
a început bine anul școlar, nici nu am apucat să răsuflăm ușurați după ce ne-am adaptat la
desfășurarea activităților cu respectarea măsurilor sanitare și toate schimbările impuse de
acestea, că varianta online a revinut rapid în toate unitățile de învățământ.

Preferata noastră anul acesta a fost învățarea bazată pe experiment ,deoarece ne deschide
drumul către explorare și joacă liberă, dar și pentru că activitățile pot fi pregătite aproape fără
efort, utilizând materiale ce se găsesc deja în casă pentru varianta online și în grădiniță în
perioada activitatilor față în față.

Învățarea bazată pe experiment este o metodă de instruire și autoinstruire care presupune
explorarea realității prin activități intenționate de provocare, reproducere, reconstituire și
modificare a unor fenomene și procese, în scopul studierii lor și al acumulării de informații.
Experimentul cu caracter de descoperire presupune implicarea efectivă a copiilor în activitățile
experimentale desfășurate în contexte problematizante, în cercetări active și în descoperiri de
noi cunoștințe, familiarizarea lor cu demersul investigației științifice și vizează formarea de
competențe practice și intelectuale de ordin superior. Activitățile bazate pe experimente sunt
potrivite oricărei vârste, ajutând la dezvoltarea motrică și psihologică, dar și la asimilarea
cunoștințelor într-un mod amuzant și relaxant.

Astfel, in acest an scolar atipic,atat în online cât si la grădiniță le-am propus preșcolarilor fel
și fel de experimente interesante. În continuare voi prezenta două exemple de experimente
preferate de copii.

Grupa: mare

Tema anuală: Cum a fost, este și va fi aici pe Pământ?

Subtema proiectului tematic: Primăvara pe câmpii Subiectul activității: „Paleta de culori” -
culorile primare și culorile binare

Domeniul experiențial: Domeniul Estetic și creativ

Obiective operaționale:

O1. să numească culoarea obținută din amestecarea a două culori primare, utilizând
cunoștințele anterioare.

O2. să coreleze culorile primare cu cele binare, având la bază instructajul realizat de educatoare

În fața fiecărui copil se află 6 pahare cu apă și sticlute cu colorant alimentar roșu, galben și albastru. Li se va cere copiilor să desfacă cu grijă fiecare sticlută de colorant și să pună câte două picături de colorant roșu, Li se va cere copiilor să combine culorile primare două câte două, astfel: - Roșu cu albastru; - Galben cu roșu; Desfac sticlutele de colorant și pun câte două picături de colorant roșu, galben și albastru în paharele indicate. R: - Culorile obținute sunt: roșu, galben și albastru. R: - Culori primare. Copiii vor face presupuneri cu privire la culorile pe care le vor obține în urma combinării culorilor primare două câte două. Li se va cere copiilor să numească culorile amestecate și culoarea obținută. Se va introduce denumirea de culori binare și se va realiza așezarea paharelor în formă de cerc, astfel încât culorile obținute să fie delimitate de o parte și de alta de culorile din care a fost obținută. galben și albastru în primul, al doilea și, respectiv, al treilea pahar. Copiii așează paharele astfel încât culorile obținute să fie delimitate de culorile din care au fost obținute. Li se oferă copiilor acuarele de culoare roșie, galbenă și albastră și li se cere să realizeze o pictură doar cu culorile binare pe tema „Flori de primăvară”. Copiii vor amesteca culorile primare pentru a obține culorile de care au nevoie. Aici vor observa cum cantitatea de culoare utilizată din fiecare dintre acestea influențează culoarea obținută.

Pictează cu gheață

Următorul experiment a fost propus în perioada online și este un prilej bun pentru a-i învăța pe cei mici cum lichidul devine solid când îngheață și apoi cum se topește, ajungând din nou în stare lichidă. Avem nevoie de: tempera lichidă; o tavă pentru cuburi de gheață; bețișoare de lemn (ca cele de înghețată) hârtie; folie de plastic (optional).

Vopsele se toarnă în tavă pentru cuburi de gheață, în mijlocul fiecărui cub umplut cu vopsea, punem câte un bețișor de lemn, așezăm tava în congelator și așteptăm până când vopseaua a înghețat și a devenit solidă.

Odată ce au înghețat cuburile, copilul poate începe să picteze după ce se scot culorile din tavă. În timp ce pictează, copilul este întrebat dacă își dă seama ce s-a întâmplat. Ce a pățit vopseaua când a fost pusă la congelator? Dar când a revenit la temperatura caldă din casă?



Metoda proiectului

Secretar șef, prof. Dănăilă Mirela,
Liceul Tehnologic "Costache Conachi" Pechea

Procesul de învățământ este un sistem complex, rezultat al interdependenței dintre predare, învățare și evaluare.

Tehnologia didactică include într-un tot unitar toate componentele procesului de învățământ, insistând asupra interdependenței dintre conținut și toate celelalte aspecte, cum ar fi: organizarea, relațiile profesor-elevi, metodele, procedeele folosite etc.

Un loc important în cadrul tehnologiei didactice îl ocupă strategiile didactice. Prin strategie didactică înțelegem un ansamblu de metode și procedee prin care se realizează conlucrarea dintre profesori și elevi în vederea predării, învățării, dar și evaluării unui volum de informații, a formării unor priceperi și deprinderi, a dezvoltării personalității umane. Învățământul modern pune un accent deosebit pe metodele interactive. Acestea presupun ca instruirea să se facă activ, elevii devenind astfel coparticipanți la propria lor instruire și educație.

Metoda proiectului

Metoda proiectului este o metodă de predare-învățare activ-participativă care promovează dezvoltarea capacităților dinamice, dezvoltarea aptitudinilor elevilor, dar și o metodă de evaluare. Proiectul este o activitate personalizată, elevii putând decide nu numai asupra conținutului, dar și asupra formei de prezentare.

Caracteristici:

- se desfășoară pe o perioadă de timp de câteva zile sau câteva săptămâni;
- începe în clasă prin precizarea temei, definirea și înțelegerea sarcinilor de lucru;
- continuă în clasă și acasă și se încheie în clasă prin prezentarea unui raport despre rezultatul obținut și expunerea produsului realizat;
- poate lua forma unei sarcini de lucru individuale sau de grup;
- trebuie organizat riguros în etape, ca orice muncă de cercetare;
- facilitează transferul de cunoștințe prin conexiuni interdisciplinare.

Avantajele folosirii proiectului ca metodă interactivă de predare – învățare – evaluare:

- Valorizează experiența cotidiană, informațiile și interesele elevilor;
- Oferă posibilitatea fiecărui elev de a se manifesta în domeniile în care capacitățile sale sunt cele mai evidente;
- Oferă oportunități pentru realizarea unei cooperări educaționale între principalii actori ai educației: elev + elev, elev – învățător, învățători – elev – părinte;
- Stimulează acumularea de cunoștințe, dezvoltă capacitățile și abilitățile de comunicare, colaborare și ajutor, determinând învățarea activă.

Metoda proiectului - **etape**, de la pregătirea acestuia, până la evaluare:

a) Etapa de pregătire a proiectului

Se stabilesc:

- tema proiectului;
- unde se vor desfășura activitățile/acțiunile proiectului;
- care sunt resursele de care au nevoie elevii pentru realizarea proiectului;
- cum vor fi organizate grupele ;
- care este graficul activităților din proiect;

- care sunt produsele finale ale proiectului;
- cum va fi realizată evaluarea, care sunt criteriile de evaluare (discuții, analize pe bază de criterii, chestionare, prezentare orală, portofoliu etc.).

b) Etapa de realizare a proiectului

- elevii vor desfășura activitățile stabilite conform responsabilităților asumate;
- cadrul didactic monitorizează activitatea fiecărui grup, implicarea fiecărui elev, mai ales a celor cu CES, oferă sprijin dacă este cazul, astfel încât toate grupurile să poată finaliza proiectul;
- cadrul didactic constată cum funcționează grupul, cum colaborează și cooperează elevii, intervenind pentru reglarea disfuncționalităților identificate în planul comunicării și relaționării.

c) Etapa de evaluare

- se vor evalua produsele finale prezentate de elevi, prin raportare la criteriile stabilite încă din etapa de organizare a proiectului (evaluare făcută de elevi prin interevaluare; evaluare făcută de cadrul didactic);
- evaluarea modului de realizare a proiectului, cu accent pe relaționarea dintre elevi și implicarea celor cu CES pe parcursul proiectului (evaluare făcută de elevi prin autoevaluare individuală și autoevaluarea grupului de elevi; evaluare făcută de cadrul didactic).

METODE INTERACTIVE UTILIZATE LA ORELE DE MATEMATICĂ ȘI EXPLORAREA MEDIULUI

Înv. STÎNA SANDA

Școala Gimnazială „Dimitrie Sturdza” Tecuci

„Rădăcinile învățării sunt amare, dar fructele ei sunt dulci.” Proverbul aduce în discuție „gustul” pe care procesul de învățare îl poate avea. Utilizarea metodelor interactive de predare – învățare în activitatea didactică contribuie la îmbunătățirea calității procesului instructiv - educativ asupra personalității elevului.

Școala contribuie la modelarea personalității și la cultivarea trăsăturilor ei. În întreaga operă de formare a omului nou, a personalității sale, un rol important îl au primii ani de școală. Școlii primare îi revine sarcina de a forma primele deprinderi de muncă intelectuală. De aceea, este necesar ca învățătorul să fie preocupat în permanență de perfecționarea metodelor și procedeele de predare – învățare, a stilului de muncă în general, să fie animat de o puternică receptivitate față de tot ce este nou în specialitatea sa și în pedagogie, iar în practică să dovedească un efort continuu spre autodepășire.

Marile succese ale tehnicii, implementate adânc în viața oamenilor sub toate aspectele ei, au contribuit la recunoașterea rolului fundamental al matematicii. Nu există domeniu de activitate umană care să nu folosească într-o măsură mai mare sau mai mică matematica.

Didactica modernă a matematicii acordă un loc prioritar parametrilor metodologici ai acțiunii educaționale. Cu toate că învățătorul proiectează complexul de metode în strânsă corelație cu celelalte componente structurale, metodele dispun de o oarecare autonomie, în sensul că utilizarea unei metode permite acestuia să realizeze un spectru mai larg de obiective, să articuleze mai multe unități de conținut.

Fiecare situație de învățare acceptă una sau mai multe variante metodice. Opțiunea pentru o variantă sau alta este condiționată de nenumărați factori. Aceasta nu înseamnă că învățătorul poate utiliza o singură metodă pentru realizarea oricărui obiectiv. Metodele de învățământ dispun de o sensibilitate deosebită privind adaptarea la condiții noi.

Metodele active sunt metodele operatorii. Esențialul rezidă într-o pedagogie a efortului autentic și multilateral care izvorăște din interiorul conștiinței și al gândirii proprii a elevului. Aceasta constituie adevărata metodologie participativă în măsură să favorizeze, concomitent, atât elaborarea noilor cunoștințe prin eforturi proprii, cât și construcția operațiilor mintale corespunzătoare, pe care vrem să le formăm, în loc ca toate acestea să fie primite de-a gata, pregătite de dinainte de învățător, demonstrate sau luate din manuale, cu un minimum de efort de memorizare, de reproducere a exemplurilor și metodelor propuse.

Sunt considerate active acele metode care nu încorsetează elevul într-o rețea de expresii fixe sau de reguli rigide, ci care rezervă o pondere crescândă elevului în interacțiunea lui cu obiectele învățării.

„Activ” este elevul care gândește, care depune un efort de reflecție personală, interioară și abstractă, care întreprinde o acțiune mintală de căutare, de cercetare și redescoperire a adevărilor, de elaborare a noilor cunoștințe. Având în vedere că nici metodele clasice nu sunt lipsite de virtuți, pentru activizarea elevilor pot fi îmbinate în mod armonios metodele clasice cu cele moderne. Metodele de învățământ sunt căile folosite de elevi și învățători cu scopul ca elevii să se formeze, atât prin activitatea îndrumată de învățători, cât și prin cea organizată independent și diferențiat.

O eficiență sporită o constituie utilizarea în orele de matematică a acelor metode care au o mare valoare formativă, care stimulează dezvoltarea celor mai reprezentative forțe ale activității intelectuale: gândirea creatoare și originală, inteligența, imaginația constructivă.

Dintre cele descrise, detaliem o activitate în care valorificăm aceste situații de învățare:

Competența specifică *Sortarea, clasificarea și înregistrarea prin desene și tabele a unor date din mediul cunoscut* face parte din Programa școlară pentru clasa a II-a, Matematica și explorarea mediului, aprobată prin O.M.E.N. nr. 3418/19.03.2013.

Pe fondul unui exercițiu de imaginație, elevii sunt invitați într-o excursie la munte. Pentru a-și pregăti cele necesare, ei își notează ideile cele mai bune, reținute într-o sesiune de brainstorming, organizată frontal. În acest context, într-un tabel, ei înregistrează datele despre lucrurile indispensabile. Exercițiul continuă cu o fișă de lucru, care conține numele unor cabane disponibile, dar și programele lor recreative. Ei rețin informațiile ce li se potrivesc sub anumite aspecte: durata șederii, reduceri și tarife, inclusiv pentru servicii suplimentare. Este momentul în care se decide itinerariul și programul excursiei. La final, învățătorul realizează pe tablă un tabel, în care sunt menționate toate acele date. Copiii procedează la fel și în caiete.

Învățătorul folosește aceste metode: exercițiul de spargere a gheții, conversația, explicația, învățarea prin cooperare, brainstormingul, exercițiul, observarea sistematică a conduitelor elevilor.

Recuzita este alcătuită din: caiete, creioane colorate, fișe de lucru, tablă și cretă colorată.

Organizarea se face în cerc și frontal.

Exercițiul de imaginație și furtuna de idei se împletesc în chip fericit în avantajul elevilor, mai ales a celor cu dificultăți în învățare. Sistemul deschis creat de învățător și spiritul de echipă le dau curaj - curaj să își exprime ideile și părerile, să le motiveze, să se observe pe sine atunci când se afirmă, să se corecteze, să învețe de la alții. Pe scurt, implicându-se, toți elevii au oportunitatea să își îmbunătățească potențialul intelectual. În plus, le sporește și potențialul creativ, întrucât acestea două îi determină să își folosească imaginația. În concret,

închipuindu-se în excursie, ei pot genera o mulțime de idei. Sesiunea de brainstorming este momentul perfect în care elevii pot fi captați într-o discuție despre lucruri din sfera științelor naturii. De pildă, de-a lungul discuției, se reactualizează cunoștințele despre relief și despre fenomenele naturii.

Totodată, pe durata exercițiului de imaginație și a furtunii de idei, dascălul poate aborda domenii din sfera limbii și a comunicării. Excursia este o poveste cu aventuri. Drept care, elevii sunt liberi să o schimbe în orice parte a sa (început, cuprins, sfârșit). Cum? De exemplu, aducând eroii în mijlocul acțiunii, modificând traseul și programul s.a.m.d. Datorită atributului ludic pe care îl comportă acesta în subsidiar, școlarii nu realizează că, de fapt, învățătorul le testează: * felul în care receptează mesaje verbale; * modul în care se exprimă oral din punct de vedere lexico-gramatical și ortoepic, * achizițiile din fondul lexical - cu preponderență din cel pasiv; * nivelul la care se ridică abilitatea de a folosi cuvinte având sens asemănător / opus / aceeași formă și înțeles diferit.

La rândul său, cerința organizării datelor în tabel atinge domeniul privind orientarea spațială și localizările în spațiu. Credem că acest lucru este util celor ce necesită suport vizual pentru fixarea informațiilor. În același sens educă și momentul ce marchează trecerea în lumea imaginarului. Exercițiul amintit îi provoacă pe copii să vadă lucrurile cu ochii minții. Așa li se formează reprezentările la nivel mental.

În consecință, considerăm că prezentul demers didactic le dezvoltă elevilor inteligența spațial-vizuală și cea logico-matematică. Știm cât de necesară este aceasta din urmă la matematică, atunci când situația de învățare impune organizarea și reprezentarea datelor. Implicit, o atare situație reclamă sortarea și clasificare lor după criterii prestabilite.

METODE MODERNE DE PREDARE- ÎNVĂȚARE

Prof. Huzum Simona
Școala Gimnazială „Gheorghe Petrașcu” Tecuci, jud. Galați

În procesul de învățământ profesorul, ca și elevii, acționează prin intermediul unor metode de predare și învățare. Calitatea muncii lor este în funcție de aceste metode, ele constituind o sursă însemnată de creștere a capacității și eficienței învățământului. Aplicându-se metode deosebite, se obțin diferențe esențiale în pregătirea elevilor. În ultimele decenii a crescut interesul pentru așa-numitele metode moderne. Sunt considerate moderne toate acele metode care sunt capabile să mobilizeze energiile elevului, să-i concentreze atenția, să-l facă să urmărească cu interes și curiozitate lecția, să-i câștige adeviziunea logică și afecțiunea față de cele nou învățate, care-l îndeamnă să-și pună în joc imaginația, înțelegerea, puterea de anticipare, memoria etc. Aceste metode pun mai mult accentul pe cunoașterea operațională, pe învățarea prin acțiune, prin manipulare în plan manual și mintal a obiectelor, acțiunilor etc. Folosirea metodelor moderne de predare-învățare-evaluare nu înseamnă a renunța la metodele tradiționale ci a le actualiza pe acestea cu mijloace moderne. Metoda este selectată de cadrul didactic și este pusă în aplicare în lecții sau activități extrașcolare cu ajutorul elevilor și în

beneficiul acestora; presupune, în toate cazurile, o colaborare între profesor și elev, participarea lor la căutare de soluții, la distingerea dintre adevăr și eroare și care, sub forma unor variante și/sau procedee selecționate, se folosește pentru asimilarea cunoștințelor, a trăirilor valorice și a stimulării spiritului creativ. Când se alege o metodă, se ține cont de finalitățile educației, de conținutul procesului instructiv, de particularitățile de vârstă și de cele individuale ale elevilor, de psihosociologia grupurilor școlare, de natura mijloacelor de învățământ, de experiența și competența cadrului didactic.

Spre deosebire de metodele tradiționale care generează pasivitate în rândul elevilor, la polul opus, metodele moderne se caracterizează prin următoarele note:

- acordă prioritate dezvoltării personalității elevilor, vizând latura formativă a educației;
- sunt centrate pe activitatea de învățare a elevului, acesta devenind subiect al procesului educațional;
- sunt centrate pe acțiune, pe învățarea prin descoperire;
- sunt orientate spre proces;
- sunt flexibile, încurajează învățarea prin cooperare și capacitatea de autoevaluare la elevi, evaluarea fiind una formativă;
- stimulează motivația intrinsecă;
- relația profesor-elev este democratică, bazată pe respect și colaborare, iar disciplina derivă din modul de organizare a lecției.

Așadar, prin metodele moderne, se încurajează participarea elevilor, inițiativa și creativitatea și totodată, profesorul trebuie să-și schimbe concepția și metodologia instruirii și educării, să coopereze cu elevii, să devină un model real de educație permanentă, să se implice în deciziile educaționale, să asigure un proces didactic de calitate.

BIBLIOGRAFIE

1. Cerghit, Ioan, 2002, Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri și strategii, Editura Aramis, București;
2. Dumitru, I. Al., 2000, Dezvoltarea gândirii critice și învățarea eficientă, Editura de Vest, Timișoara;

IMPLEMENTAREA METODELOR DIDACTICE ACTIV- PARTICIPATIVE ÎN PROCESUL INSTRUCTIV-EDUCATIV

Prof. Huzum Alin
Școala Gimnazială "Dimitrie Sturdza" Tecuci

În societatea contemporană, cu schimbări rapide și efecte imediate, educația și învățământul trebuie reînnoite, completate, adaptate, astfel încât putem vorbi despre o permanentă inovație și creație în activitatea didactică. Obiectivul general este acela de a promova creativitatea ca factor cheie în dezvoltarea competențelor personale, antreprenoriale și sociale prin învățarea pe tot parcursul vieții dar și de a găsi strategii moderne folosite pentru asigurarea unei educații de calitate în învățământ. Pentru elevi, școala viitorului trebuie să promoveze o educație de calitate și să fie axată pe valori în care elevii să creadă, în care să se regăsească, îndeplinind două condiții, fundamentale din punctul lor de vedere: școala viitorului trebuie să le placă și să fie eficientă. Prioritatea învățământului o constituie informatizarea, softul educațional, reprezentat de programele informatice special dimensionate în perspectiva predării unor teme specifice, ceea ce reprezintă o necesitate evidentă.

Învățarea cu ajutorul *software* – *ului activ inspire* permite profesorilor să aducă lecții de un suflu nou prin intermediul orelor interactive, și a tablei multi - media. Intensificarea colaborării de grup și lucrul în echipă, în sala de clasă, cu ajutorul sistemelor Prometeic Active Inspire de răspuns și de creare de lecții diferențiate umplute cu activități bogate, duc la atragerea atenției întregii clase și determinarea tuturor elevilor să lucreze cu plăcere.

Abilitățile de colaborare, cum ar fi, de exprimare creativă și de auto-evaluare sunt esențiale pentru succesul elevilor, acum și în carierele lor viitoare. Profesorii pot transforma tradiționalele lecții, bazate pe prelegere precum și sălile obișnuite de clasă, în medii de învățare infuzate cu experiențe pline de imaginație, interactive, care captivează atât atenția elevilor, cât și cea a adulților, în timp ce le oferă acestora libertatea de creare și de realizare a acestora.

Conceput pentru a promova gândiri eficiente, independente, ActivInspire ajută profesorii să combine într-un timp real de evaluare și lumea reală și experiența din procesul de învățare.

O alta caracteristică a acestui program constă în consolidarea clasei din punct de vedere al eficienței - adică, poate genera lecții mai eficiente, pe deplin funcționale, instrumente integrate, cum ar fi desenatorul, instrumentele de matematica și de alte discipline precum și cerneala magică.

Simplificarea lecției prin utilizarea ActivInspire permite profesorilor să creeze cu ușurință lecții, să sporească colaborarea și implicarea elevilor prin instrumente interactive.

BIBLIOGRAFIE

- www.didactic.ro/.../58127_metode-moderne-de-predare-învățare
- www.didactic.ro/.../13662_metode-moderne-de-predare-învățare-strategii-didactice-inovative
- proiecte.pmu.ro/c/document_library/get_file?p_l_id=88569
- www.educatori.isjbihor.ro/.../forum;...metode...predare..
- facultate.regielive.ro/.../metode-tradiționale-versus-metode-moderne-de-predare-învățare

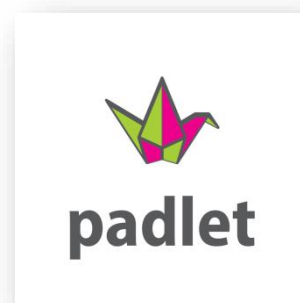
Padlet – instrument digital pentru implicarea și colaborarea dintre elevi

Prof. Ana-Laura Cristea

Școala Gimnazială Dimitrie Sturdza, Tecuci

Învățarea colaborativă bazată pe tehnologie atinge o relevanță din ce în ce mai mare în învățământ din mai multe motive, printre care prevalența constructivismului ca metodă de predare și învățare dar și nevoia de a spori implicarea elevilor. Învățarea colaborativă online poate fi definită ca un proces prin care elevii lucrează pentru a analiza și a răspunde unei cerințe, sau pentru a crea un înțeles comun asupra unui subiect. Acest proces este caracterizat printr-o serie de elemente dintre care amintim natura activă a învățării, rolul profesorului de facilitator în procesul de învățare al elevilor dar și intensificarea responsabilității elevilor vis-à-vis de propriul proces de asimilare. În prezent există un număr semnificativ de instrumente și aplicații online care susțin învățarea colaborativă, dar utilizarea lor la clasă este încă la început.

Padlet, cunoscut înainte sub numele de Wallwisher, este o aplicație gratuită care oferă posibilitatea creării unui spațiu colaborativ, fiind accesibil de pe orice dispozitiv conectat la internet. Acest spațiu de lucru poate fi descris ca un avizier online disponibil oricând, fiind prezentat de creatorii săi drept *o pagină web care trăiește și respiră și cea mai facilă modalitate de a crea și colabora oriunde în lume*. Numărul de participanți este nelimitat, oricine având posibilitatea de a vizualiza, adăuga, rearanja simultan conținutul, fie că este vorba despre o imagine, un text, un link către o altă pagină web, un videoclip ori un document. Unul dintre principalele beneficii pe care această platformă îl aduce în lucrul la clasă, îl constituie posibilitatea de a o putea folosi fără o înregistrare sau o conectare prealabilă la un cont. Postările pe această platformă pot fi, de asemenea, făcute în mod anonim, dacă elevul alege să nu își adauge numele, venind astfel în ajutorul celor care sunt, poate, introvertiți sau nesiguri de răspunsurile lor.



Limitele folosirii acestui instrument digital coincid cu limitele imaginației și creativității utilizatorului, căci acesta este cel care transformă această aplicație educațională într-una extrem de puternică și valoroasă. În cele ce urmează voi prezenta câteva modalități prin care Padlet poate fi utilizat cu succes la clasă, pe care am avut ocazia de a le descoperi din postura elevului, în cadrul cursului de formare C.R.E.D. (Curriculum Relevant Educație Deschisă pentru Toți):

1. Brainstorming – Fie că este vorba despre un subiect de discuție, o afirmație, un proiect sau o idee, elevii pot contribui cu propriile păreri și comentarii.
2. Colectarea lucrărilor elevilor.
3. Secțiune dedicată întrebărilor în timp real – această funcționalitate poate fi folosită cu succes în timpul orelor de predare, venind în ajutorul elevilor care pot nota eventualele neclarități, profesorul având posibilitatea de a dedica la sfârșitul orei câteva minute în scopul clarificării acestora. Astfel, li se dă posibilitatea tuturor să își depășească teama și să posteze anonim orice întrebare apărută, Padlet dându-le oportunitatea tuturor participanților de a avea o voce.

4. Portofoliu online – Padlet dă posibilitatea creării unui avizier virtual pentru fiecare elev, care pot să își încarce în locul desemnat temele, proiectele, contribuția personală. Atât profesorul cât și ceilalți pot da feedback.
5. Spargerea gheții – se pot găsi numeroase modalități prin care o oră de curs să poată debuta într-o manieră cât mai agreabilă: de la inserarea unor gif-uri pentru a răspunde la întrebarea *Cum te simți azi?* până la exerciții de cunoaștere de tipul 2 adevăruri și 1 minciună, Padlet constituie o resursă inepuizabilă de activități de *icebreaking*.
6. Absolvire / Final de an școlar.
7. Hărți mentale.
8. Comunicarea la clasă sau cu părinții – în cazul conectării cu un e-mail pe platformă, există posibilitatea de a fi înștiințat ori de câte ori cineva face o postare sau adresează o întrebare; astfel platforma poate fi folosită pentru a pune la curent în timp real.
9. Club de carte / Analiza unui citat / Finalizarea unui povești – plecând de la o lectură studiată la clasă se pot face diverse activități cum ar fi analiza personajelor, a răsturnărilor de situație, a înțelesurilor ascunse, le putem cere să rescrie finalul, să mai adauge un capitol, să explice semnificația unui citat și cu siguranță ideile ar putea continua.
10. Știu / Vreau să știu / Am aflat – se pot analiza astfel cunoștințele pe care elevii deja le dețin, insistându-se asupra celor pe care ei vor să le descopere sau nule stăpânesc foarte bine.
11. Buletin aniversar – se poate crea un avizier al tuturor aniversărilor din clasă, astfel elevii au posibilitatea de a fi sărbătoriți de către colegii lor.
12. Colectarea feedbackului pentru profesor – având posibilitatea de a posta anonim, cu siguranță elevii vor putea fi foarte onești în legătură cu feedbackul oferit profesorului.

Padlet este așadar o pagină web care „trăiește”; este versatilă și compatibilă cu multe activități de predare și învățare. Mai mult, este o platformă care oferă oportunități egale oricărui elev și oricărei situații de învățare sub forma unei accesări gratuite și flexibile. Existența diferitelor studii demonstrează utilitatea și eficiența utilizării acestei platforme care cred că își poate găsi locul în fiecare clasă și în viața fiecărui cadru didactic interesat de creșterea implicării elevilor săi în cadrul procesului de învățare.

Importanța comunicării în managementul organizației școlare

Inspector, profesor Maria Magdalena OPRÎȘAN

Comunicarea reprezintă, alături de motivație și competență profesională, cheia eficienței într-o organizație. Toți membrii unei companii își petrec majoritatea timpului comunicând într-o formă sau alta, indiferent de poziția lor în ierarhie.

Schimbările din tehnologie au condus la transformări în structura și activitatea organizațiilor. De aceea practicile și tehnologiile de comunicare au devenit tot mai importante pentru toate tipurile de organizații. La acestea se adaugă creșterea rolului managerului în procesul de comunicare organizațională, el fiind pe de o parte cel care procesează informația internă și externă, iar pe de altă parte tot managerul comunică această informație subordonaților (este în postura de diseminator) și celor din afara organizației (este în postura de purtător de cuvânt).

Studiul comunicării organizaționale arată clar că rolul comunicării într-o organizație este mai mult decât capacitatea managerului de a fi un bun vorbitor și de a avea abilități bune de comunicare interpersonale. Toate tipurile de organizații, nu numai societățile comerciale, au nevoi de comunicare și provocări în acest domeniu.

Procesul de comunicare a trezit interesul unor științe diferite precum filozofia, istoria, psihologia, sociologia, etnologia, economia, biologia, cibernetica sau științele cognitive. Istoria comunicării este strâns legată de evoluția umană și de dezvoltarea relațiilor sociale și economice. Astfel, primii pași teoretici în domeniul comunicării sunt strâns legați de diviziunea muncii și de opera lui Adam Smith (1723-1790) în a cărei opinie comunicarea contribuie la organizarea muncii colective și la structurarea spațiilor economice.

Cercetările actuale definesc excelența organizațională ca "fiind abilitatea oamenilor de a utiliza tehnologia pentru rezolvarea creativă a problemelor complexe" (Zlate, 2004: 495).

Eficiența și eficacitatea organizațională depind în mare măsură de abilitatea managerilor de a trimite mesaje în interiorul și în afara organizației cu eficacitate maximă. S-au identificat anumite deprinderi și abilități care să ajute la eficientizarea procesului de comunicare. Managerii, în ipostaza de emițători, ar trebui să posede următoarele abilități:

- Să trimită mesaje care sunt clare și complete;
- Să codifice mesajul în simboluri pe care receptorul să le înțeleagă;
- Să selecteze mediul cel mai potrivit pentru transmiterea mesajului;
- Să selecteze un mediu pe care receptorul îl monitorizează;
- Să evite filtrarea și distorsionarea informației;
- Să se asigure că mecanismul de feedback este încorporat în mesaje;
- Să ofere informație precisă pentru a se asigura că zvonurile înșelătoare nu se răspândesc. (adaptat din Jones&George, 2008).

Managerii trebuie să devină eficace și eficienți și în ipostaza de receptori ai mesajelor. În acest sens, următoarele abilități sunt considerate esențiale:

- Să fie atenți (managerii, oricât de ocupați ar fi, trebuie să acorde atenție tuturor mesajelor pe care le primesc);
- Să fie buni ascultători (să se abțină din a-i întrerupe pe ceilalți, să mențină contactul vizual, să pună întrebări după primirea mesajului pentru clarificarea elementelor confuze, să parafrazeze sau să refrazeze punctele importante ca și formă de feedback);
- Să manifeste empatie;
- Să înțeleagă stilurile lingvistice prin conștientizarea diferențelor culturale.

Procesul de comunicare intenă din cadrul organizațiilor, privit în ansamblu, poate fi împărțit în următoarele categorii: 1. *Comunicarea operațională* include întreg ansamblul de mesaje ce-i leagă pe angajații organizației în acțiunile de îndeplinire a planului ei operațional și 2. *Comunicarea instituțională* se definește precizând modalitatea optimă de funcționare a sistemului de comunicare.

Comunicarea joacă un rol vital în implementarea eficace a schimbării în cadrul organizației deoarece angajații trebuie să primească la timp informația referitoare la motivele schimbării și la consecințele acesteia, iar reducerea incertitudinii provocate de schimbare se poate face numai prin furnizarea informației corecte prin canale oficiale și eliminarea zvonurilor.

O comunicare eficace în interiorul organizației contribuie la crearea unui climat organizațional motivant, iar barierele care apar (bariere de limbaj, perceptuale, contextuale) pot fi depășite prin luarea de măsuri care să conducă la îmbunătățirea calității comunicării.

Bibliografie

1. Chirică, S., 2003, *Inteligența organizațiilor. Rutinele și managementul gândirii colective*, Presa Universitară Clujeană, Cluj – Napoca.
2. Iosifescu, Ș., 2001, *Management educațional pentru instituțiile de învățământ*, Editura Tipogrup press, Buzău
3. Johns, G., 1998, *Comportament organizațional*, Editura Economică, București
- Zlate, M., 2004, *Leadership și management*, Editura Polirom, Iași.

Jocul de rol – o metodă didactică actuală

Prof. Chirvăsuță Ionela Mirela
Școala Gimnazială „Dimitrie Sturdza”, Tecuci, județul Galați

Motto: „*Jocul este și o pregătire pentru viața de mai târziu, dar mai presus de toate, el este însăși viața copilului.*” (Mc. Dougall)

În școala zilelor noastre, după o observare directă a elevilor la clasă, se poate concluziona că, printre cele mai agreate metode de învățământ, utilizate de profesori în procesul de predare-învățare, sunt metodele de simulare. Dintre aceste metode, preferata copiilor, mai ales în rândul celor de la ciclul primar, este jocul de rol.

Jocul de rol reprezintă o metodă activă de predare-învățare și se bazează pe simularea unor funcții, relații, activități, fenomene, sisteme etc. Jocul de rol urmărește formarea comportamentului uman pornind de la simularea unei situații reale.

Printre avantajele jocului de rol se numără următoarele: activează elevii din punct de vedere cognitiv, afectiv, acțional, punându-i în situația de a interacționa, prin dramatizare, asigură problematizarea, sporind gradul de înțelegere și participare activă a cursanților și pune în evidență modul corect sau incorect de comportare în anumite situații.

Jocul de rol poate avea, însă, și anumite dezavantaje, fiind o metodă greu de aplicat, deoarece presupune nu numai aptitudini pedagogice, ci și aptitudini regizorale, proiectarea și pregătirea sa necesită timp și efort din partea profesorului, pot apărea blocaje emoționale în preluarea și interpretarea rolurilor de către unii elevi.

Dincolo de aceste dezavantaje, jocul de rol rămâne o metodă inedită în cadrul orelor de limbă engleză, fiind cel mai bun mod de a simula o situație reală și de a învăța limbajul necesar, dar și o metodă mult iubită de copii, datorită apropierei de universul lor, universul jocului.

În scurtă mea experiență la catedră, de trei ani, am identificat importanța alternării metodelor tradiționale cu cele moderne, precum și faptul că împletirea acestor două tipuri de metode duce la o învățare eficientă, la o reținere mult mai bună a noțiunilor, dar și la faptul că elevii pot aplica mult mai rapid ceea ce învață.

Același lucru l-am făcut și în acest an școlar, însă o anumită activitate didactică mi-a rămas în minte datorită impactului pozitiv pe care l-a avut aplicarea jocului de rol asupra relației dintre mine și elevi, dar și datorită creșterii motivației și implicării elevilor în cadrul orei de limba engleză.

În cadrul unității „Welcome to Italy”, din manualul *Limba modernă engleză*, autori: Elena Sticlea, Cristina Mircea, editura Booklet, pentru clasa a III-a, în primele lecții am utilizat metode tradiționale, cum ar fi exercițiul, expunerea, exerciții de citire și de scriere, după care am considerat necesar intervenția unei metode moderne, pentru a utiliza atât cuvintele care desemnează diverse articole care pot fi cumpărate dintr-un magazin, dar și frazele necesare pentru a achiziționa diverse lucruri.

În urma aplicării acestei metode în cadrul acestei lecții, am observat că:

- elevii au prezentat un grad mare de apreciere a activității;
- noțiunile vizate au fost însușite mult mai ușor;
- metoda modernă a îmbunătățit relația profesor-elev prin apropierea acestei metode de universul copilului;
- aplicarea metodelor moderne crește motivația și implicarea elevilor.

În concluzie, jocul de rol trebuie aplicat în demersul didactic ca o continuare și o completare a metodelor tradiționale, acesta asigurând buna înțelegere a noțiunilor predate și aplicarea lor în viața reală.



Bibliografie:

1. Cerghit I., (2005), Metode de învățământ, Editura Polirom, Iași;
2. Cucoș, C., (1996), Pedagogie, Editura Polirom, Iași;
3. Ionescu, M., Chiș, V., (1992), Strategii de predare și învățare, Editura Științifică, București.

EVIDENȚA CONTABILĂ A CHELTUIELILOR

Contabil, PLEȘU FELOMELA,
ȘCOALA GIMNAZIALĂ DIMITRIE STURDZA TECUCI

Analiza și funcționarea conturilor de cheltuieli Evidența contabilă a cheltuielilor se realizează cu ajutorul conturilor din clasa 6 „Conturi de cheltuieli”.

Conturile din clasa 6 asigură evidența sintetică a conturilor de cheltuieli - au funcție contabilă de activ și conținut economic de utilizări (diminuări de resurse). La sfârșitul perioadei de gestiune (1 lună), aceste conturi nu prezintă sold fiind preluate în contul de rezultat patrimonial. Sunt conturi de procese nebilanțiere. Analitic, conform clasificății funcționale cheltuielile sunt dezvoltate pe capitole și subcapitole, respectiv pe titluri, articole și alineate conform clasificății economice.

Astfel, structura unui cont de cheltuieli va cuprinde: a) simbolul contului din planul de conturi; b) capitolul; c) sursa de finanțare a cheltuielilor, respectiv: bugetul de stat, bugetele locale, bugetul asigurărilor sociale de stat etc., venituri proprii și subvenții; d) subcapitolul; e) titlul; f) articolul; g) alineatul; h) paragraful. Considerăm ca exemplu cheltuielile cu salariile la o primărie ce se vor înregistra în debitul contului 641.51.02,01.I.10.01.01 • 641 - simbolul contului cheltuieli cu salariile; • 51 - Autorități publice și acțiuni externe, codul capitolului; • 02 - arată bugetul finanțator, în cazul de față bugetul local; • 01 - Autorități executive, codul subcapitolului; • I - reflectă titlul de cheltuieli conform clasificății economice, respectiv „Cheltuieli de personal”, titlul I, • 10.01 - reflectă articolul din clasificăția economică și anume „Cheltuieli cu salariile în bani”;

Promovarea imaginii școlii prin intermediul activităților on-line

Prof. Movileanu Maricica
Școala Gimnazială „Dimitrie Sturdza” Tecuci

Situația cu care ne-am confruntat a scos la iveală faptul că fără abilitatea de a atrage elevi, profesori, specialiști, facilități, echipamente, școlile vor înceta să mai existe. Părinții și implicit elevii își doresc un act didactic de calitate, care să-i asigure că sunt beneficiarii unui act educațional de calitate altfel și în învățământ ca în orice alt domeniu intervine fenomenul migrației.

Dacă la momentul actual școala online a devenit parte din activitatea zilnică și înainte activitățile desfășurate în mediul virtual reprezentau un punct forte atât pentru profesori cât și pentru instituția școlară din care aceștia făceau parte.

Necesitatea de adaptare a instituțiilor de învățământ la schimbările mediului, la nevoile individuale ale clienților presupune implementarea marketingului în obiectul de activitate al acestora, cu scopul îmbunătățirii serviciilor, menținerii și promovării acestor servicii în condiții

de maximă eficiență. Asume marketingul educațional ar trebui să configureze viziunea unei școli a secolului XXI și să pregătească elevii pentru viitor.

O școală în ziua de astăzi putem spune că are datoria morală de a se promova și de a-și orienta activitatea în funcție de așteptările părinților și elevului. Există multe modalități de a face acest lucru dar noi ne vom concentra pe câteva din ele:

- Site-ul școlii. Este foarte important pentru o școală să-și realizeze propriul site pe care beneficiarii (actuali și viitori) să găsească informații utile despre instituția de învățământ în general dar cum informația simplă și seacă nu spune mare lucru trebuie neapărat să fie și un fișier, care să se evidențieze încă de la deschidere, în care să se evidențieze activitățile extrașcolare realizate la nivelul școlii (ex de activități online: excursii interactive, implicarea în realizarea de softuri etc)
 - Facebook. Activitățile pe care profesorii le realizează în mediul online pot fi ușor promovate în acest mod. Afișarea cu acceptul tuturor a imaginilor care arată participare la diferite activități: lecții, expoziție interactivă de desene, crearea de jocuri didactice etc.
1. Publicarea de articole în publicațiile online cu prezentarea activității și a rezultatelor obținute e un alt mod de a promova totodată și instituția școlară din care faci parte.

Voi încheia dând un exemplu de postare pe facebook:

Astăzi elevii clasei a IV a de la Școala Gimnazială „Dimitrie Sturdza” au realizat o serie de desene superbe pentru a sărbători și ei alături de toți românii de pretutindeni Ziua Unirii. Ei și-au prezentat lucrările prin intermediul platformei pusă la dispoziția noastră de Școală.



EVALUAREA ONLINE - O PROVOCARE

Prof înv. Primar. Paraschiv Mirela Magda
Școala Gimnazială Dimitrie Sturdza Tecuci

Școala online...cine s-ar fi gândit acum un an că vom fi nevoiți să ne desfășurăm activitatea de predare exclusiv online? Cu siguranță nu mulți dintre noi, chiar dacă tehnologia a fost folosită și integrată din ce în ce mai mult în actul de predare. Și dacă la predarea, transmiterea cunoștințelor stăm bine, am prins repede, ne-am perfecționat, cum să facem o evaluare eficientă este o adevărată provocare.

Școala noastră folosește în perioada școala online platforma Google Classroom. Experiența actuală ne ajută să înțelegem că tehnologiile sunt instrumente de aplicat cu atenție și în mod adecvat. Provocarea pentru profesori este să se îndepărteze de noțiunea de evaluare ca document Word și să folosească tehnologia pentru a-i ajuta pe elevi să devină autonomi în învățare. În contextul online, implicarea este esențială și instrumentele alese pentru predare și evaluare trebuie să creeze o interacțiune umană mai profundă și mai semnificativă. Creativitatea pe care tehnologia îți permite să o exprimi este ceva despre care noi, profesorii, trebuie să vorbim pozitiv.

Evaluarea e în responsabilitatea profesorului. Iar pentru asta atât profesorul cât și întreg sistemul educațional trebuie să asigure cele 3C caracteristici esențiale ale evaluării: să fie continuă, completă și corectă.

Evaluarea este o cuantificare a măsurii în care au fost atinse obiectivele programului de instruire, au fost eficiente metodele de predare/învățare. În ceea ce mă privește am aplicat și aplic la clasă următoarele metode de evaluare:

- ESEURI: o metoda de evaluare potrivită mai mult pentru discipline umaniste, greu de implementat într-un sistem online în vederea evaluării automate
- TESTE DE TIP CHESTIONAR: un mod de evaluare cu răspunsuri #DA/NU# sau răspunsuri multiple aplicabile în orice domeniu. Necesită un efort din partea profesorului în pregătirea întrebărilor și răspunsurilor. Este un mod de evaluare cu un înalt nivel de obiectivitate atâta timp cât elevii înțeleg importanța evaluării și lucrează corect, individual fără să comunice între ei. În acest tip de evaluare nu se pune accent pe creativitate.

Evaluarea bazată pe proiect, cu utilizarea media, poate oferi elevilor o serie de opțiuni. Proiectul reprezintă o metodă complexă de evaluare, individuală sau de grup, recomandată profesorilor pentru evaluarea sumativă. Elaborarea proiectului necesită o perioadă mai mare de timp, câteva zile sau câteva săptămâni. Pe parcursul realizării proiectului, cadrul didactic oferă suport și consultanță elevilor în desfășurarea cercetării, în colectarea datelor necesare și poate efectua evaluări parțiale. Experiența mea este că le place acest lucru iar creativitatea manifestată este uluitoare. Pe platforma Google Classroom putem discuta cu elevii- Meet video chat este inclus acum gratuit, pot fi corectate temele și poate fi oferit feedback direct fiecărui elev. Proiectele pot fi prezentate clasei, elevii sunt extrem de inventivi, am avut surpriza să realizeze filmări pe care apoi le-au prezentat colegilor. Utilizarea proiectului este o metodă eficientă de

evaluare dar și o metodă de învățare interactivă care plasează elevul într-o situație de cercetare autentică, cultivă responsabilitatea pentru propria învățare și rezultatele acesteia.

Testul clasic, postat pe activitatea la clasă, în word, timp de rezolvare și apoi încărcare pe platformă. Permite corectarea și feedback direct fiecărui elev. Implică seriozitate și corectitudine din partea elevilor și știm că, încă la această parte trebuie să mai lucrăm. Trebuie să-i facem pe elevi să înțeleagă că evaluarea are rolul verificării cunoștințelor acumulate, nu este o pedeapsă, este și un mod de a constata lacunele apărute și de a le corecta.

Portofoliul: reprezintă un instrument utilizat în cadrul evaluării sumative, care permite estimarea progresului în învățare al elevului prin raportare la achizițiile realizate în perioade de timp mai mari (semestru, an școlar)

Probele orale : se pot face online pentru că putem folosi fără nici o problemă comunicarea video-audio unu la unu, sau pur și simplu camerele web în grupurile de Skype sau Zoom, în care evaluatul să poată expune răspunsul la o întrebare sau o lecție învățată.

Pentru evaluare se pot folosi câteva instrumente/aplicații: Quizizz; Wordwall; Quizlet; Learning Apps etc, platforme cu ajutorul cărora se pot crea teste, fișe de lucru, activități interactive. Oricât de performantă sau prietenoasă ar fi o aplicație de evaluare online, aceasta nu poate înlocui pe deplin multiplele acțiuni ale feedback-ului învățării, acțiuni inițiate prin microdeciziile educatorului.

BIBLIOGRAFIE:

Brut Mihaela, Metode de testare online http://www.infoiasi.ro/mihaela_2005/2006
Cucoș, C (2008). Teoria și metodologia evaluării. Iași: Editura Polirom

E-grădinița și/sau crearea de resurse educaționale digitale

Prof. Lazăr Lilica
Grădinița p.p. Prichindel Tecuci

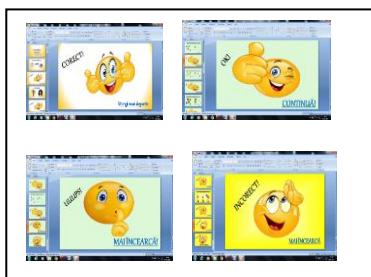
Educația timpurie a copiilor trebuie considerată baza sistemelor de educație și formare, adică asigurarea condițiilor optime de dezvoltare în perspectivă a competențelor cheie. O educație timpurie coerentă în toate mediile implicate (familie, grădiniță, comunitate etc.) reprezintă contextul necesar unui echilibru între aspectele socioemoționale, învățare și starea de bine.

Pandemia ne-a determinat la schimbări radicale în abordarea procesului didactic prin înlocuirea în totalitate a interacțiunilor face-to-face cu copiii, prin întâlniri mijlocite de device-

uri. A fost o provocare să ne adaptăm rapid la situația nou generată, experimentată puțin, să ne informăm, să planificăm, să organizăm și să desfășurăm activități educative folosindu-ne de mediul virtual în susținerea unor activități sincron și asincron. Ne-am mobilizat în identificarea materialelor digitale necesare în derularea proiectelor tematice planificate dar și în crearea de resurse educaționale diverse. Voi detalia crearea de resurse digitale mijlocită de aplicația Power Point pe care am utilizat-o în crearea de jocuri interactive, povești educative, cântece animate etc.

Aplicația Power Point folosită în crearea de jocuri interactive, a permis crearea unui conținut adaptat nivelului grupei, formularea unor sarcini didactice care să sistematizeze achizițiile anterioare, să genereze idei noi și care să atingă nivelul proximei dezvoltări.

Jocurile interactive elaborate au reguli de joc care se intuiesc și se aplică cu ușurință și elemente de joc care să recompenseze răspunsul corect (emoticoane amuzante) sau să sancționeze greșeala și revenirea la pagina inițială pentru rezolvarea sarcinii:



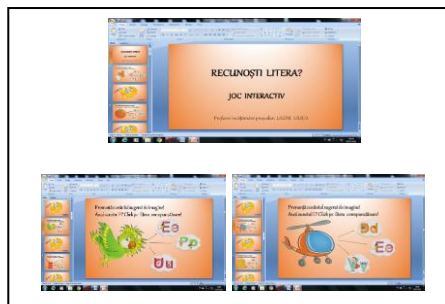
Mijloacele aplicației Power Point sunt suficiente pentru:

- ✓ a face mecanismul proiectării instruirii să prezinte un anumit volum de informații într-o formă accesibilă grupului țintă;
- ✓ să se realizeze obiectivele stabilite prin structurarea informației iar slide-urile să fie cât mai atractive și cât mai vizibile;
- ✓ inserarea unei acțiuni din tabul *Inserare* - butonul *Hyperlink* prin selectarea unei zone din document, slide-ul first/next/last slide viewed spre care să se facă link-ul.

Astfel, am elaborat jocuri pentru *Domeniul Limbă și comunicare*, *Domeniul Știință – Cunoașterea mediului și Activități matematice*, după cum urmează:
Jocul silabelor – a avut ca obiective:

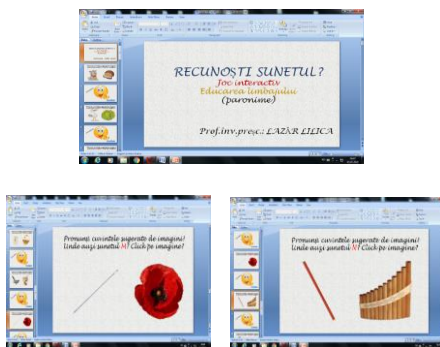
- să consolideze abilitatea de a despărți cuvintele în silabe;
- să identifice numărul de silabe dintr-un cuvânt;
- să recunoască reprezentarea grafică a cuvântului;





Jocul interactiv *Recunoști litera?* a condus copiii în lumea magică a literelor și i-a ajutat să-și verifice auzul fonematic și să facă legătura sunet-literă într-un mod distractiv:

Jocul *Recunoști sunetul?* familiarizarea copiilor cu ca formă și diferite ca sens sesizeze sunetele care

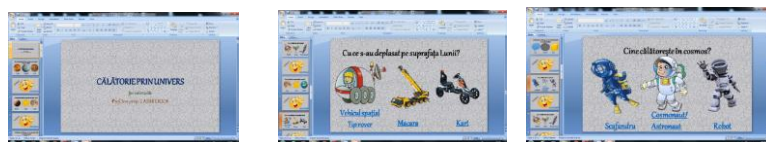


are ca scop cuvinte asemănătoare (paronime), să diferențiază înțelesul:

Jocul interactiv *Alege corect!* introduce copiii în lumea omonimelor- cuvinte care au aceeași pronunție dar au sensuri diferite, punându-i în fața alegerii obiectelor potrivite cu enunțul:

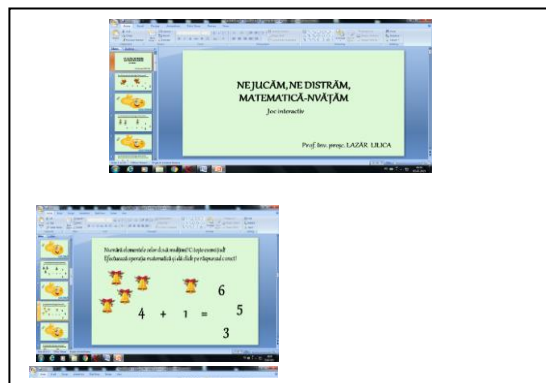


Jocul *Călătorie prin univers* – Domeniul Știință – Cunoașterea mediului, a prilejuit sistematizarea și consolidarea achizițiilor despre univers: planete, stele, orbită, cosmonauți, mijloace de deplasare (rachete, vehicule spațiale), instrumente de cercetare și studiu a spațiului:



La matematică, prin jocul *Ne jucăm, ne distrăm, matematică-nvățăm*, am susținut atenția copiilor prin selectare de imagini plăcute și potrivite proiectului tematic derulat dar și

prin formularea unor sarcini didactice care să le solicite antrenarea abilităților de numărare, recunoaștere a cifrelor și de exersare a operațiilor de adunare și scădere cu 1 – 2 unități:



Deși grădinița online a reprezentat o mare provocare pentru toți actorii implicați și nu a fost plăcută nici copiilor, nici cadrelor didactice am încercat să ne adaptăm și procesul instructiv – educativ să continue descoperind beneficiile acestor experiențe trăite:

- copiii se obișnuiesc mai bine cu tehnologia, descoperă programe utile, învățând să utilizeze instrumente digitale (telefonul, tableta, calculatorul, laptopul) în scop educativ;
- părinții pot supraveghea activitatea preșcolarilor, îi pot monitoriza mai ușor;
- copiii pot învăța să gestioneze timpul de ecran, de lucru individual (lectura, exersare a abilităților de scriere etc.) sub supravegherea atentă a părinților.

Bibliografie

MEN - CURRICULUM PENTRU EDUCAȚIA TIMPURIE – 2019

Tutorial PowerPoint – <https://www.youtube.com/watch?v=ItdcjlPG95Q&t=232s>

ȘCOALA DE ACASĂ ȘI ÎNVĂȚĂMÂNTUL ON-LINE

Zamfir Monica Doinița
Grădinița P.P., „Prichindel” Tecuci

MOTTO:

„Educația este cheia care deschide poarta de
aur a libertății.”

(George Washington Carver)

Educația este foarte importantă deoarece deschide mintea și joacă un rol vital în societate. De cele mai multe ori, educația are loc frecvent sub îndrumarea educatorilor. Cu toate acestea, perioada prin care trecem reprezintă pentru noi toți mai mult decât o provocare obișnuită. *Învățământul on-line* deschide posibilitatea unei pregătiri structurate, coordonate și corect etapizate (vedem acum multitudinea de platforme și soft-uri educaționale on-line, care abundă media în această perioadă); reprezintă o formă de învățare la distanță, facilă, destinată celor care nu au posibilitatea de a accesa sistemul de învățământ clasic, traditional, ”față în față” sau adecvată unor contexte speciale, așa cum se întâmplă în perioada actuală de pandemie.

Școala on-line îți dă prilejul să explorezi noi moduri de învățare. Metodologia clasică (predare – învățare – verificare) poate fi înlocuită cu mijloace mai atractive.

Este evident că școala – chiar și repoziționată în zona digitală – trebuie să continue să reprezinte pentru copii o resursă de siguranță și de continuitate.

Iată câteva avantaje dar și limite ale școlii on-line:

- **Avantaje:**

- *Distribuirea rapidă a materialelor didactice* – Profesorii pot transmite foarte repede, oricând, oriunde și oricui informațiile pe care le doresc. Astfel nu mai este nevoie de sincronizarea persoanelor pentru a se întâlni fizic și nimeni nu va pierde nimic pentru că informațiile rămân on-line.

- *Elevii intră în posesia materialelor printr-o simplă accesare* – Orice persoană din grupul țintă are acces la toate informațiile, oriunde și oricând.

- *Existența conținuturilor multimedia* – Prin internet pot fi transmise și imagini, videoclipuri, fișiere și orice fel de material virtual care întotdeauna au eficientizat învățarea.

- *Conținuturile pot fi șterse, corectate sau actualizate cu ușurință* – orice document poate fi editat și reeditat, astfel corectarea nu mai produce dificultăți.

- *Serviciu folosit de una sau mai multe persoane, crearea grupurilor* – Informațiile pot fi îndreptate spre o persoană sau către mai multe în același timp în mod individual sau se pot crea grupuri în care utilizatorii pot să și comunice.

- *Folosirea conținuturilor interactive, existența feed-back-ului* – fiind existente grupurile, membrii pot face schimb de experiențe, păreri sau informații. De asemenea, ei pot primi feed-back în timp real, chiar rapid de la administratorul grupului sau de la colegi. Astfel există și interacțiune virtual și nu numai învățare individual.

- **Limite:**

-*Dificultăți în utilizarea tehnologiei* – Tehnologia avansează zi de zi și nu toate persoanele sunt la zi cu noutățile. De aceea de multe ori sunt întâmpinate probleme de utilizare a informațiilor sau de realizare a unor proiecte sau teme.

- *Lipsa comunicării reale / fizice* – Când învățarea și comunicarea rămân axate în mediul virtual, atunci când oamenii se întâlnesc nu mai știu să comunice și încep să comunice tot prin tehnologie. Folosirea mediului virtual în exces ne robotizează!

În continuare voi prezenta activități propuse de mine grupei de copii pe care o conduc (Grupa Mică), activități pe care le-am postat pe Grupul părinților, pe Facebook.

TEMA SĂPTĂMÂNII: „Iată cât de multe știu !” –evaluare sumativă (Tura II)

1. Resurse educaționale folosite:

Luni:

DS: - cunoașterea mediului - „Când se întâmplă? (toamna-iarna)”

https://www.youtube.com/watch?fbclid=IwAR1I1Jx__Sr4_RmJGKdrqIEAy5roz1f_QXTTJFeI-W2jBup4uwtMxMmPi00&v=ZrZgGQogduA&feature=youtu.be

ALA: A: „Copacul toamna/iarna”-desen

Ș: „Toamnă aurie/Iarnă argintie” –fișă de lucru

https://online.anyflip.com/dyvi/uvzk/mobile/index.html?fbclid=IwAR3CWvK6qb8YL_M11O0wE9kVmk_OXuTfsDUZTxKOXSd0Sa7d84foj3n6k2k

Marti:

DLC: - „Ne jucăm cu personaje din povești”

<https://www.youtube.com/watch?fbclid=IwAR2sHqDCPJAHoWUu-t1mGDTKVHgXr-6ciz3C6x4d3t1pQLg0EP7wxVvXCWM&v=zV8bi4IIcAE&feature=youtu.be>

DEC: „Cântece îndrăgite de copii”- auditiie



<https://www.youtube.com/watch?v=PRSwSDt3ijs>

ALA:B: „Așezați imaginile în ordinea desfășurării acțiunii.”

<https://www.facebook.com/photo?fbid=2762412630686993&set=gm.1406242409719044>

ALA:S: „Cei trei purceluși” – puzzle

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=110a8075a8ed&fbclid=IwAR1BInq1j07HCJLW4QBaL1rvFuoUlih7FuTvx7QN2xooPi3hcf8fLikOeSk>

Miercuri:

DȘ: - matematică – „Așază cum îți spun” – joc logico-matematic

<https://www.youtube.com/watch?fbclid=IwAR01TCqsukoRh8tKw69voZ32EiskYorJIpBZBux9gbLMRVcBE6jhNyuTQPE&v=C5A-W-j0Oo8&feature=youtu.be>

DPM: „Prichindeii la start” - traseu aplicativ

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&d=n&feature=youtu.be&v=Xbrph9Vb3mA&fbclid=IwAR01TCqsukoRh8tKw69voZ32EiskYorJIpBZBux9gbLMRVcBE6jhNyuTQPE#menu>

ALA: „Ce-i lipsește omului de zăpadă ?” – joc de atenție

https://www.youtube.com/watch?fbclid=IwAR2wFJ7nNiNPzGGXX6EjLMJRGd8NKPdl11_P7_DbNPNkhUuieM7rcC5kSIA&v=VeearxVhi0&feature=youtu.be

Joi:

DOS: „Sunt copil civilizată”

<https://wordwall.net/ro/resource/2595327/test-de-evaluare-sunt-copil-civilizat%ca%ba-dos-ed-ptr-societate>

ALA:B: „Mănușa” – poveste populară ucrainiană

https://www.youtube.com/watch?fbclid=IwAR1vQi6xrNkb8LawoGHQaZGwnhSqRJAF-5kAvC4fAdFSaRbCiT_drCnqVQQ&v=uyTcTWmMu10&feature=youtu.be

ALA: A: „Mănușa” – lipire

<https://www.facebook.com/photo?fbid=2753936111534645&set=gm.1397780257231926https://www.facebook.com/photo?fbid=2763765127218410&set=pcb.1407561476253804>

Vineri:

DEC : „Toamna/ Iarna” – pictură

<https://www.facebook.com/photo?fbid=2764506083810981&set=gm.1408321556177796>

ALA: A: „Omul de zăpadă” – modelaj

Învățarea de la distanță este și va fi un șir de invenții și descoperiri, creativitate și comunicare eficientă, și va contribui la consolidarea abilităților de muncă independentă, promovarea unei culturi a încrederii și a stării de bine. Totodată, cadrele didactice, precum și elevii, părinții, managerii școlari trebuie să fie autodidacți, să învețe din propria experiență dar și a celorlalți, să-și îmbunătățească substanțial abilitățile digitale, ceea ce va schimba calitativ relația profesor-elev dar și școală-familie.

În același timp și societatea civilă va trebui să fie conectată mai activ la problemele educației, venind cu sugestii constructive de îmbunătățire, în special a modalităților de învățare de la distanță și a instrumentelor digitale.

EXPERIENȚA PREDĂRII ONLINE ÎN GRĂDINIȚĂ

Prof. Înv. Preșc. Susanu Melania
Grădinița p.p. „Prichindel” Tecuci

Trecerea de la catedră la activitățile online a fost o soluția favorabilă pentru situația în care ne-am aflat. Acest mod de a comunica cu preșcolarii i-a încântat mult, ei fiind la vârstă când iau totul ca pe o joacă frumoasă. La această vârstă, copiii au nevoie să păstreze o relație strânsă cu ceilalți. Noi, cadrele didactice, am încercat să ținem cont de nevoia copiilor de a avea o activitate continuă și să-i determinăm pe părinții să realizeze cât de important este pentru copii să își vadă educatorii, colegii și să păstreze cu aceștia o relație foarte strânsă.

Când am planificat o activitate, a trebuit să am în vedere tipul de experiență pe care o va avea copilul, dar și ce trebuie el să învețe. Acum, nu vorbim practic de o predare, ci de o experiență în care în centrul învățării s-a aflat copilul. Abordarea sesiunilor online s-a desfășurat în mod diferit. Un lucru de care a trebuit să ținem cont a fost cum putem aborda predarea on-line pentru preșcolari. Dificilă a fost trecerea de la varianta clasică, față-în față, la varianta on-line, destul de ofertantă, dar și dificilă în același timp, problematică pentru dezvoltarea psiho-emoțională a micuților.

În momentul în care am gândit activitățile online, a trebuit să ne gândim la nevoile pe care le are copilul la această vârstă. Tranziția este similară cu intrarea copilului la grădiniță, pentru că este un alt tip de experiență, nouă, diferită. Trecerea la activitatea online este tot o adaptare, ca și începutul de grădiniță, așa că totul a trebuit făcut tratat -treptat, încetul cu încetul, în funcție de vârstă. Durata unei activități a trebuit să fie legată de timpul pe care acesta îl poate petrece concentrându-se, în fața calculatorului.

Până în momentul începerii activităților online, copilul trebuia pregătit exact așa cum se pregătea dacă ar fi mers fizic la grădiniță. Să se trezească la timp, să își facă rutina de dimineață, să mănânce micul dejun. Toate părțile implicate în acest proces de învățare, au trebuit să înțeleagă că experiența este centrată pe copil și trebuie urmărit interesul acestuia.

Nu toate lecțiile online se pot desfășura în același fel, anumite lecții predându-se în mod diferit. În genul acesta de activități, a trebuit să ne concentrăm pe ce putem face, nu pe ce nu putem face. Activitățile online sunt un fel de joacă, ca și la grădiniță, pentru că astfel, copiii învață cel mai bine. În structurarea lecțiilor online s-a avut în vedere nevoia de bază a copiilor de la fiecare vârstă. Acestea au fost interactive, folosind toate resursele disponibile în mediul online.

Pentru a construi o experiență favorabilă în predarea online, s-au respectat câteva reguli, implicarea copiilor în activități, structura și pauzele, nevoia de mișcare, folosirea muzicii și așa numitele *brain breaks*. Pentru că am amintit de momentele *Brain breaks*, acestea sunt momente de pauză pentru corp și pentru minte și vin atât în sprijinul copiilor, cât și al educatorilor, creînd acea legătură de care avem atâta nevoie.

Mișcarea este foarte importantă, deoarece copiii învață folosindu-și întregul corp. Nu ne-am fi așteptat ca un copil să stea "cuminte", mișcarea fiind esențială la această vârstă și este un criteriu important în planificarea activității.

De asemenea, dacă a fost nevoie de obiecte ajutătoare, cum ar fi mingi sau jucării pentru realizarea mișcării, părinții au fost anunțați din timp despre acest lucru.

A fost important ca părintele să înțeleagă importanța experienței de predare, fie ea și online, astfel putând să-i ofere copilului sprijin și să îl susțină în procesul de învățare.

Am constatat că și în mediul online putem transmite emoție prin gesturi, prin voce și putem fi alături de copil, chiar dacă nu suntem prezenți fizic lângă el. Este important să adresăm întrebări copiilor, pentru a vedea cum se simt, ce griji au, ce s-a întâmplat cu ei. Este foarte important să fim alături de copii și ei să simtă asta.

Experiența online este o altă variantă a unei povești despre a învăța cum să fim împreună altfel.

ROLURI ALE PROFESORULUI

Prof. Grosu Iustina Cornelia
Grădinița cu Program Normal Nr. 7 Tecuci

Pentru a rezolva problemele actuale ale conducerii cu succes a procesului educațional, profesorul trebuie format adecvat și în sens managerial. Pedagogia solicită profesorului capacități de conducător, tactul pedagogic, măiestria pedagogică. Profesorul trebuie să se autoevalueze constant, conștient și realist pentru a sesiza, a înțelege, a aborda și exercita cu profesionalism conducerea educației și a instruirii.

Dascălul trebuie inițiat, format, sprijinit în dobândirea de competențe care să-i permită să rezolve orice situație educațională, să treacă de la empiric la științific, rațional, creativ. Pentru a deveni un agent al schimbării, profesorul trebuie să se afirme ca un bun manager al activităților educaționale, al formării și sprijinirii elevilor, grupurilor sau a altor factori comunitari implicați.

Din definiția educației rezultă caracterul conștient, coordonat al influențării formării, dezvoltării personalității elevilor de către educator. Astfel, rolul conducător al profesorului rămâne una dintre coordonatele de bază ale misiunii sale, dincolo de informarea și modelarea conduitei prin relațiile stabilite cu elevii.

Procesul de învățământ, ca proces instructiv-educativ, are între caracteristicile sale și pe aceea că reprezintă un proces managerial. Principiul general al democratizării activităților cere participarea celor implicați (profesori, elevi) la actul conducerii acțiunilor, pentru

realizarea obiectivelor. Pregătirea managerială a profesorului, însușirea culturii manageriale, nu numai cea tradițională psihopedagogică și metodică, pot asigura esențial înțelegerea și aplicarea relației autoritate-libertate, ca nou sens al educației, prin predare-învățare și rezolvarea altor situații din procesul educațional școlar.

Profesorul nu va putea dezvolta elevul pentru și prin libertatea rațională și creativă, dacă el însuși nu o cunoaște, nu o înțelege, nu are un comportament de om liber. Reconsiderarea relației autoritate-libertate, orientarea prioritară spre elev, spre obiectivele formativ-educative au generat și o altă alternativă în sistemul concepțiilor educaționale- perspectiva umanistă asupra educației. Excesul de control dăunează conduitei firești, valorile morale trebuie să joace un rol mai important, omul trebuie format pentru schimbare, afirmarea sa trebuie să fie liberă și constructivă.

Chiar dacă relația profesor-elev este de tip democratic, iar metodele de instruire sunt tot mai participative, procesul de instruire trebuie să fie condus de profesor. Acesta exercită, într-o manieră specifică, toate funcțiile conducerii. Principiul descentralizării manageriale permite înțelegerea obiectivelor și a modului de rezolvare, participarea directă, asumarea de responsabilități și de către profesor, la nivelul conducerii activității în clasă.

Principalele activități ale profesorului- proiectarea, organizarea, luarea de decizii, dirijarea învățării, îndrumarea elevilor, evaluarea, optimizarea procesului educativ- trebuie să fie reinterpretate, pentru eficiență, și prin prismă managerială. Se pune problema dacă profesorul trebuie privit în calitate de cadru de conducere sau de execuție. Profesorul realizează funcțiile manageriale tocmai prin atingerea obiectivelor stabilite la nivelul clasei.

În raport cu nivelurile tradiționale ale conducerii învățământului- nivel central, nivel intermediar, nivel concret- profesorul se află la cel de-al treilea nivel, al conducerii operative, directe a procesului instructiv-educativ. În acest sens, profesorul trebuie să adauge și să optimizeze rolul său tradițional printr-o nouă concepție asupra planificării, organizării, asupra relațiilor cu elevii, cu grupurile de elevi, asupra activizării și comunicării cu aceștia.

Profesorul-manager va trebui să însușească și să aplice și el noile atribute ale managementului:

- raționalitatea, argumentarea multiplă pentru schimbare;
- modificarea modului de intervenție în situații concrete, pentru provocarea, diversificarea lor;
- înlocuirea managementului bazat pe control cu unul proiectat pe participare, afirmare, asumare responsabilă, implicarea sa și a elevilor în diversitatea situațiilor educaționale;
- opțiunea strategică pentru comunicare, motivare, participare, formare.

În practica educațională, rolurile prescrise și asumate arată profesorului sarcinile, atribuțiile de rezolvat, pentru atingerea cu succes a obiectivelor formării-dezvoltării elevilor. Distribuirea rolurilor profesorului se bazează în principal pe capacitățile dovedite, pe competențele câștigate. Îndeplinirea lor este însă legată mai ales de afirmarea și perfecționarea celor din urmă, astfel încât apare relația obiective-capacități și competențe- metodologia realizării- evaluarea pe criterii de reușită, succes, progres, eficiență, calitate.

Față de acestea, elevii formulează atitudini de așteptare, expectanțe care devin apoi, prin cunoașterea lor, impulsuri pentru proiectarea îndeplinirii și autocorectării comportamentului efectiv de rol. Dacă elevii primesc și ei atribuții, sarcini în clasă, atunci sunt afirmate și alte roluri psihosociale ale profesorului: de stimulare, de încurajare, de ajutor.

Sociologii deduc rolurile profesorului din funcțiile primite și asumate, conform statutului profesional stabilit și reglat din punct de vedere normativ: organizator al procesului de învățământ, educator, partener al educației, membru al consiliului profesoral.

Formal, profesorului i se atribuie roluri, în raport cu activitatea sa instructiv-educativă, cu ipostazele aferente rezolvării diferitelor obiective sau funcții, pe care le ocupă și de care

răspunde. La nivelul activității în clasă, profesorul are rolul cel mai interactiv, căci, pe lângă cel de predare, are și rolul de a realiza interacțiunea cu elevii.

Setul de roluri ale profesorului cere implicarea complexă a personalității sale, formarea sa interdisciplinară continuă, conștiința responsabilităților, deschiderea spre critici și sugestii, competențe de cercetare ameliorativă. Rolul direct de manager al procesului educațional din clasă nu este străin activității curente a profesorului, numai că nu este conștientizat în mod explicit, ci integrat normal în activitatea sa pedagogică.

Rolul de profesor-manager nu-l diminuează pe cel de profesor-educator, ci îl întărește, îl sprijină în eficiență, ca o modalitate de trecere de la empiric la rațional. Profesorul-manager este implicat în conducerea elevilor spre succes, performanță formativă. Aspectele activității profesorului-manager nu sunt încă clarificate pentru că nu s-a structurat o cultură managerială autentică la nivelul școlii. Ea se află în stadiul de constituire și este dominată de ambiguitățile sistemului managerial școlar, care oscilează între centralizare și descentralizare.

Bibliografie

- Iosifescu, S., Manual de management educațional pentru directorii de unități școlare, Editura ProGnosis, București, 2000
Jinga, I., Istrate, E., Manual de pedagogie, Editura All, București, 1998
Joița, E., Eficiența instruirii, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1998
Joița, E., Management educațional. Profesorul-manager: roluri și metodologie, Editura Polirom, București, 2000
Nicola, I., Tratat de pedagogie școlară, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1996
Păun, E., Școala- abordare sociopedagogică, Editura Polirom, Iași, 1999
Toma, Șt., Profesorul-factor de decizie, Editura Tehnică, București, 1994

Clasa mea virtuală

Prof.înv.primar, VASILIE Simona,
Școala Gimnazială "Dimitrie Sturdza", Tecuci

Perturbarea programului obișnuit în contextul Covid-19 presupune reconfigurarea rutinei, a planurilor și a activităților zilnice școlare. Am adaptat cursul fizic cu cel virtual, l-am optimizat pentru o experiență online care să-i permită elevului să progreseze cu încredere în învățarea din fața ecranului. M-am asigurat că, prin împletirea dintre cursul virtual desfășurat în direct și activitățile atent selectate, copilul va:

- Învăța materia precum și cum o poate folosi în diferite situații;
- Dobândi încredere în sine pe măsură ce își dezvoltă abilitățile de comunicare;
- Beneficia de expertiza profesorului pasionat de predare și care transmite entuziasmul lui la fiecare lecție.

Siguranța, confortul și protecția copiilor sunt întotdeauna prioritare pentru noi, fie că vorbim despre cursuri tradiționale sau despre Clasa Virtuală. Experiența noastră ne-a arătat că un elev fericit va avea încredere în capacitatea de a comunica. Cursurile online au asigurat un

mediu sigur de învățare, în care cursanții au fost sprijiniți să progreseze în mod relaxat. Lecțiile virtuale fiind concepute pentru a acoperi aceleași abilități și să ofere aceleași perspective de progres precum cursurile obișnuite.

Un start de succes al clasei virtuale l-a constituit organizarea acesteia prin:

- Asigurarea logisticii „să ne fam văzuți și auziți”, cameră pentru a participa complet la activități, căștile cu microfon sunt, și ele, necesare pentru a putea conversa cu profesorul și colegii în timpul lecției.

„Oaza mea de liniște”. Marele avantaj al lecțiilor virtuale este că poți alege mediul cel mai confortabil în care să înveți. Pentru a avea o experiență optimă, am recomandat să găsească un loc fără zgomot, unde nu va fi întrerupt/ă. Dacă este întrerupt/ă sau trebuie să ae miște constant, riscă să nu se bucure la fel de mult de experiență.

- Conexiune stabilă la internet, astfel încât să auzim și să fim auziți în permanență.

Clasa virtuală, asemeni clasei fizice, trebuie să se supună unor reguli bine stabilite și cunoscute atât de către elevi cât și de părinți/supraveghetori. Toți elevii sunt răspunzători pentru comportamentul lor pe parcursul lecțiilor virtuale.

Ca în orice alt context, și în clasa virtuală elevii și profesorii trebuie să fie respectuoși unii față de ceilalți. Asta înseamnă că trebuie să:

- Fie prietenoși cu ceilalți cursanți;
- Îi lase pe colegi să participe la activități alături de ei;
- Încerce activitățile la care profesorul îi invită să participe;
- Urmeze instrucțiunile profesorului;
- Îi asculte pe ceilalți și să le dea ocazia să vorbească;
- Se asigure că nu mai apare altă persoană în cadru, pe cameră;
- Solicite ajutorul profesorului sau să anunțe un adult de încredere dacă au nemulțumiri.

Lăudarea și încurajarea comportamentului pozitiv este cel mai bun mod de a ne atinge scopurile împreună.

Următoarele comportamente nu sunt permise:

- Amenințări sau violență;
- Bullying (hărțuire);
- Neascultarea intenționată;
- Discriminarea;
- Folosirea cuvintelor obscene sau a înjurăturilor în orice limbă;
- Folosirea telefoanelor în timpul lecției;
- Mesajele nepoliticoase.

Lecțiile virtuale sunt o extensie a spațiului clasic de curs astfel, comportamentul elevilor trebuie să fie similar celui de la cursurile obișnuite. Aceasta presupune:

- Să se asigure că video-conferința se desfășoară într-un mediu liniștit, sigur și fără elemente care pot distra atenția (de preferat, nu în dormitor), folosind fundalul neclar cât timp este pornită camera;

- Să fie punctual/ă; prezența va fi monitorizată;

- Să fie îmbrăcat/ă adecvat pentru activitatea de curs (nu în pijama sau articole vestimentare similar);
- Să rămână atent/ă pe durata lecției;

Clasa mea virtuală este de fapt un apel la mobilizare pentru continuarea procesului educațional și caută să vină în sprijinul elevilor mei și al profesorilor, precum și al părinților care au nevoie de materiale-suport, contribuind la diversificarea surselor educaționale online. Nu mi-am propus să înlocuiesc metodele clasice de predare sau materialele realizate în cadrul instituțiilor de învățământ, ci să sprijin pe cât am putut formele alternative de educație în contextul de distanțare socială în care ne aflăm.

Nimeni nu poate învăța pe nimeni nimic! Omul învață doar dacă vrea, iar atunci găsește de unde, sau de la cine să învețe.