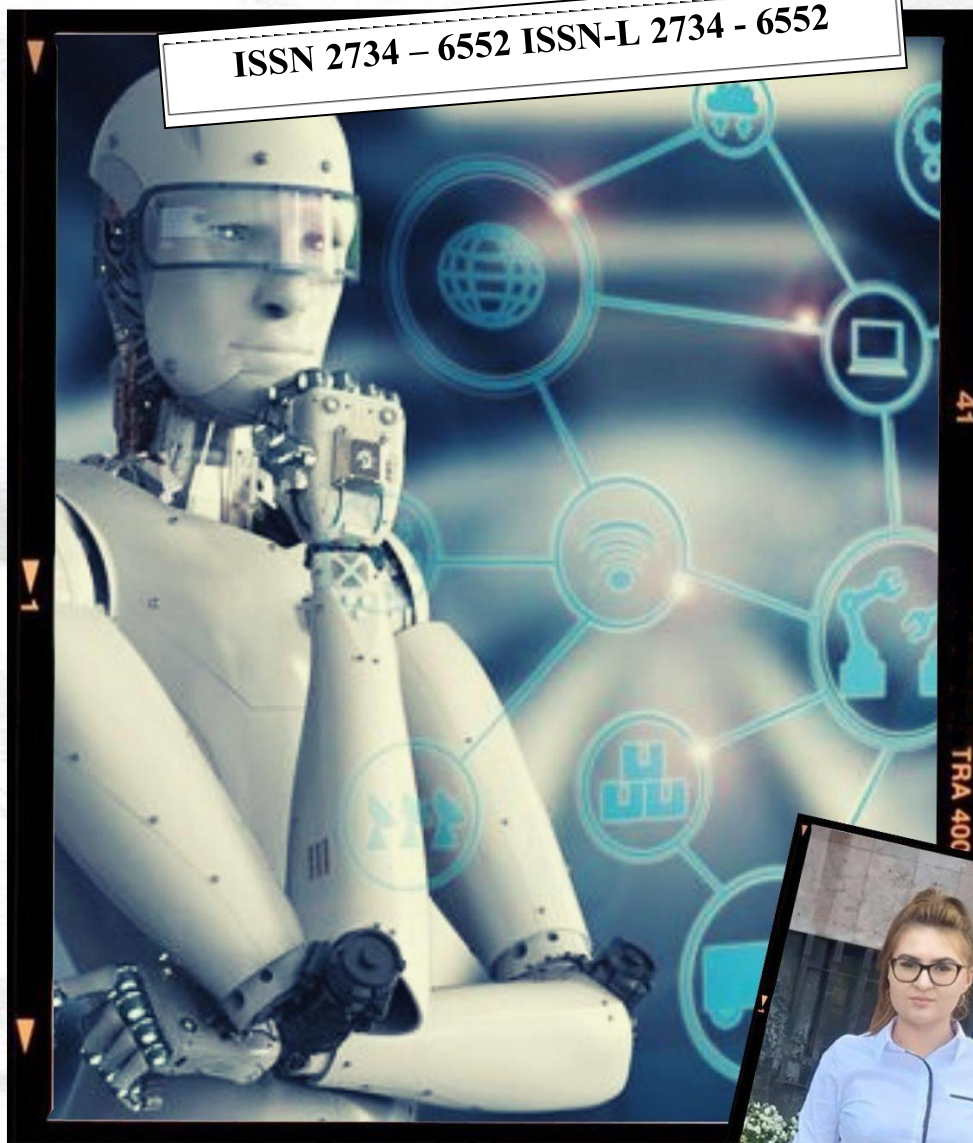


PROFESORII SECOLULUI XXI

ISSN 2734 – 6552 ISSN-L 2734 - 6552



Nr.8.Apr 2021

COPERTĂ REALIZATĂ DE LUPU ANDREEA

APARE LUNAR PE SITE-UL

<https://asociaaeducationalaimpreunagalati.ro/>

Revistă electronică de resurse educaționale

Profesorii secolului XXI

ISSN 2734 – 6552 ISSN-L 2734 - 6552

cu apariție lunară pe <https://asociatiaeducationalaimpreunagalati.ro/revista>

Telefon: 0740.540.525

COLECTIVUL DE REDACȚIE:

Coordonatori revistă:

Prof. Tănase Camelia, Colegiul Econmic "V. Madgeau" Galați

Prof. Luchian Adeline, Colegiul Econmic "V. Madgeau" Galați

Prof. Șerban Gina-Elena, Liceul Teoretic "N. Bălcescu"-Medgidia, județ Constanța

Membru board editorial:

Prof. Călin Iuliana, Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”, com. Vânători, jud. Galați

Redactori:

Profesor Luchian Adeline, Colegiul Economic Virgil Madgearu, Galați

Prof. Tănase Camelia – Colegiul Economic "V. Madgearu" Galați

Profesor Popa Jeni Marilena, Colegiul Economic "Virgil Madgearu" Galați

Profesor Șerban Gina-Elena, Liceul Teoretic "Nicolae Bălcescu" Medgidia

Prof. înv. primar, Soare Anișoara Ionela, Școala Gimnazială „George Coșbuc” com. 23 August, jud. Constanța

Profesor Seceleanu Oana-Alexandra, Liceul Tehnologic Dobrogea Castelu

Prof. Vrînceanu Georgiana, Școala Gimnazială "Lucian Grigorescu", Medgidia

Cuprins

Evaluarea online la disciplina Contabilitate prin Quizizz și Hahoot	4
Profesor Luchian Adeline, Colegiul Economic Virgil Madgearu, Galați	4
Experiența de 12 luni a unui profesor 50+ în fața provocării "Școala online".....	7
Prof. Tănase Camelia – Colegiul Economic "V. Madgearu" Galați	7
Planeta noastră, viitorul nostru	9
Profesor Popa Jeni Marilena, Colegiul Economic "Virgil Madgearu" Galați	9
Prezentări interactive și metode de evaluare atractive.....	10
Profesor Șerban Gina-Elena, Liceul Teoretic "Nicolae Bălcescu" Medgidia.....	10
Platforme și instrumente digitale de evaluare	12
Prof. învă. primar, Soare Anișoara Ionela, Școala Gimnazială „George Coșbuc” com. 23 August, jud. Constanța.....	12
Limba franceză și mediul online	14
Profesor Seceleanu Oana-Alexandra, Liceul Tehnologic Dobrogea Castelu.....	14
Școala în natură	16
Prof. Vrînceanu Georgiana, Școala Gimnazială "Lucian Grigorescu", Medgidia.....	16

Evaluarea online la disciplina Contabilitate prin Quizizz și Hahoot

Profesor Luchian Adeline,

Colegiul Economic Virgil Madgearu, Galați

Quizizz este un instrument care pune la dispoziție avatare amuzante, teme, muzică, meme-uri și multe altele și cuprinde de asemenea o bază de date cu milioane de teste create de alți colegi cadre didactice.

Testele create cu această aplicație pot fi accesate de către elevi de pe telefoanele mobile, tablete, laptop sau calculatoare conectate la Internet.

Aplicația se regăsește la adresa <https://quizizz.com>.

Personal după ce am utilizat acest instrument pot să spun de ce îmi place Quizizz ca instrument de realizare a testelor:

1. permite sincronizarea cu Classroom, crearea automata a contului fiecărui elev din clasă, iar mie ca profesor mi-a ușurat munca nemaifiind nevoie să creez cont fiecărui elev;
2. permite importarea și utilizarea testelor create de alți profesori, existente în biblioteca aplicației;
3. permite utilizarea întrebărilor din alte teste de pe platformă prin funcția "teleport";
4. corectează automat testele și trimite notele direct în Classroom;
5. realizează un raport detaliat pe fiecare elev, care ulterior poate fi trimis părintelui;
6. permite duplicarea întrebărilor sau testelor, ușurând munca profesorului atunci când realizează itemi asemanători ca structură;
7. realizează trimiterea către elevi a testelor ca și temă de casă, elevii lucrând în ritmul lor propriu;
8. permite setarea timpului de lucru aferent fiecărui item, în funcție de nivelul de dificultate al acestuia;
9. realizează amestecarea aleatorie a întrebărilor în cadrul unui test, dar și a răspunsurilor din care aleg elevii în cadrul fiecărui item;
10. permite setarea numărului de încercări ale participanților.
11. permite elevilor să îmbine distracția cu învățarea, prin acordarea de bonusuri, transformându-l într-un instrument de lucru atractiv pentru activitatea online.

Spre exemplificare prezint două teste realizate cu ajutorul aplicației Quizizz.

Test Quizizz - Modificări bilanțiere

<https://quizizz.com/admin/quiz/5fbb736d78d96b001bbeebe0>

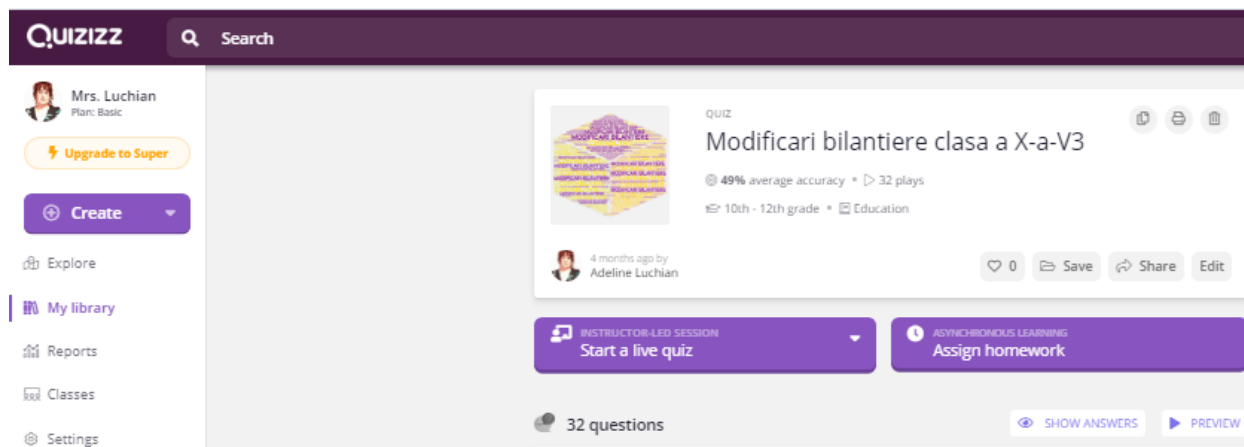
Profesor: Luchian Adeline

Colegiul Economic Virgil Madgearu, Galați

Clasa a X-a

Modulul: Contabilitatea unității economice

Lecția: Bilanțul contabil. Modificările bilanțiere



Test Quizizz - Contul Exercitiul 2

<https://quizizz.com/admin/quiz/5fd0ea20c9a9c9001e4e707c>

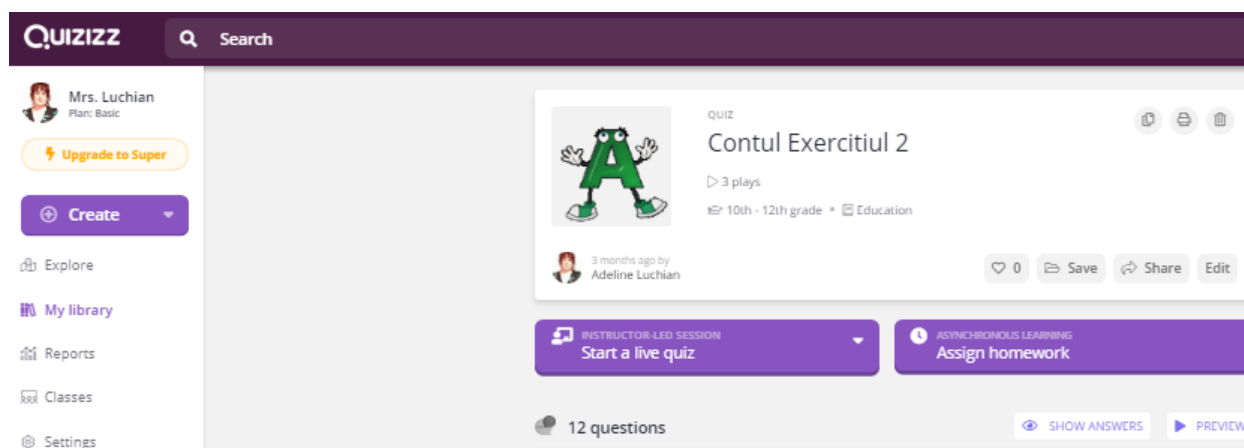
Profesor: Luchian Adeline

Colegiul Economic Virgil Madgearu, Galați

Clasa a X-a

Modulul: Contabilitatea unității economice

Lecția: Contul procedeu specific metodei contabilității



Un alt instrument util în activitatea de evaluare online este Kahoot cu ajutorul căruia se pot crea teste interactive. Kahoot permite crearea de jocuri distractive, în câteva minute. Testul

Kahoot poate cuprinde o serie de întrebări diferite, imagini, clip-uri video și diagrame care fac învățarea și evaluarea mai plăcute.

Kahoot-urile se joacă cel mai bine în grup, la nivelul unei clase. Jucătorii răspund întrebărilor de pe propriile dispozitive, în timp ce întrebările și răspunsurile sunt afișate pe un ecran comun, pentru a uni lecția. Jocul crează un "moment-foc de tabără", încurajând jucătorii să interacționeze.

Pe lângă puterea de a crea propriul kahoot, jucătorii pot să caute prin milioanele de jocuri deja existente.

Învățarea prin joc promovează discuția și impactul pedagogic, chiar dacă jucătorii sunt în aceeași cameră sau în părți diferite ale lumii. După un joc, profesorul poate încuraja jucătorii să creeze și să distribuie propriile lor kahoot-uri pentru a aprofunda înțelegerea, stăpânirea și scopul, precum și pentru a se angaja în discuții peer-led.

Pentru exemplificare prezint un test realizat cu aplicația Kahoot

Test Kahoot - Activul circulant

<https://create.kahoot.it/share/activul-circulant/7bce5f1e-fce8-49fc-af0c-a59080137cf7>

Profesor: Luchian Adeline

Colegiul Economic Virgil Madgearu, Galați

Clasa a IX-a

Modulul: Bazele contabilității

Lecția: Active circulante



Kahoot!

Acasă Descoperi Bibliotecă Rapoarte Grupuri Imbunatateste acum Crea

Contabilitate
Activul circulant
Quiz
Clasa a IX-a

Quiz

Activul circulant
Clasa a IX-a

Activul circulant

Întrebări (12)

1 - Test

Stocurile cumparate si folosite in scopul protejarii produselor pe timpul transportu...

2 - Test

Sumele de bani acordate furnizorilor inaintea cumparatorilor si primirii bunurilor s...

Experiența de 12 luni a unui profesor 50+ în fața provocării "Școala online"

Prof. Tănase Camelia – Colegiul Economic "V. Madgearu" Galați

Articolul pe care îl propun are la bază experiența mea din toată această perioadă de predare online în contextul pandemic. Am simțit nevoia să împărtășesc anumite etape prin care am trecut și care m-au făcut să privesc întregul meu parcurs din martie 2020 până în prezent ca pe unul care m-a făcut să mă adaptez, să fiu bine pregătit și să devin mai atentă la nevoile copiilor. Am învățat de la elevi, m-am documentat singură, am luat parte la nenumărate cursuri de formare și perfecționare pentru a putea desfășura o activitate de predare calitativă, care să îi implice pe elevi, astfel încât să îi motivez.

Societatea se află într-o continuă schimbare și adaptare la tot ceea ce aduce nou mileniul III.

Faptul că aceste schimbări au loc, nu mă miră deloc, deoarece țin de normalul unei societăți active, curioase, inovative, dornice de autodepășire. Schimbările apar într-un anumit domeniu și în funcție de efectele produse, ajung treptat să cuprindă majoritatea câmpurilor de activitate ale oamenilor. Data de 11 martie 2020 a reprezentat, atât pentru mine, cât și pentru colegii mei din domeniul educației (și nu numai), un moment fără precedent, care avea să aducă schimbări majore la nivelul desfășurării actului educațional. Acesta însă trebuia să continue, chiar și în absența prezenței fizice într-o sală de clasă. Și a continuat să aibă loc, mai greu și timid la început, însă cu multă implicare și dorință de adaptare într-un timp cât mai scurt.

Nu aș fi prevăzut niciodată o astfel de situație. Când m-am pregătit pentru a deveni profesoară nu m-am gândit, că voi ajunge să predau în fața unui ecran, cu elevi stând și ascultând de cealaltă parte a monitorului. Copiii pe care îi dojeneam de multe ori cu privire la timpul petrecut în fața telefonului, au ajuns să îmi fie un sprijin. Cunoștințele lor în domeniul digital, le întreceau cu mult pe ale mele, în special pe cele ale cadrelor didactice vârstnice, care au ținut pasul mai greu cu dezvoltarea tehnologică.

Mărturisesc că am simțit o nesiguranță, deoarece am considerat că nu voi face față. Nu am fost niciodată o împătimită a tehnologiei și nu mi-am dorit să știu mai mult decât strictul necesar. Ajutorul școlii însă nu a întârziat să apară, astfel că profesorii de informatică au organizat câteva webinar, care să ne îndrume la început de drum în predarea online.

Marea provocare a reprezentat-o pentru mine găsirea unei modalități prin care să-i țin pe elevi aproape, să-i motivez și să îi fac curioși pe tot parcursul orei predate. În clasă știam că tuturor li s-a oferit aceeași posibilitate de a învăța, însă de acasă nu mai aveam control. Mi-am amintit de

vorbele unei foste eleve, care mi-a spus că noi profesorii suntem niște supereroi, meniți să facem față zilnic provocărilor aduse de munca la clasă. Acest lucru m-a încurajat, deoarece am realizat, că mai ales în aceste momente trebuie să nu îmi dezamăgesc elevii.

Ambiția cu care am pornit în găsirea unor modalități eficiente de predare online a dus în final la obținerea unui feedback pozitiv din partea elevilor, iar acest lucru a contat foarte mult. Cursurile de formare desfășurate până în momentul întreruperii contactului fizic cu elevii nu au pus accentul pe activități online, dar un aspect important mi-a rămas bine întipărit în minte și a continuat să stea la baza planificării orei online, iar acesta era *learning by doing*.

Chiar dacă folosirea materialelor fizice mi-au servit drept mijloc în transmiterea și fixarea noțiunilor predate în clasă, acestea nu mai erau suficiente în predarea online. Toate jocurile desfășurate în clasă, fie ele în grupe sau în perechi au fost înlocuite de jocurile didactice online realizate cu ajutorul diferitelor instrumente și platforme puse treptat la dispoziția profesorilor. M-am familiarizat cu ele și am început să simt avantajul pe care mi-l oferă. Am testat platforme sugerate și prezentate în cadrul unor webinare, însă am descoperit și eu aplicații noi. Lista a fost lungă, însă în urma folosirii acestora în diferitele ore de predare am putut selecta instrumentele, care făceau ca ora să fie interesantă, iar elevii să se implice active. Cel mai ușor se învață atunci când elevii sunt implicați direct în tot ceea ce fac.

Pentru modulele de specialitatea –contabile nu există aplicații care să ușurează transmiterea unui conținut însă acest proces devine plăcut și implică colaborarea elevilor. Există o paletă largă de aplicații digitale la care am apelat de-al lungul acestei perioade și care s-au dovedit a fi foarte utile: Quizziz; Kahoot; tabla Miro; Google forms; Powtoon; Nearpod; Microsoft Teams; Spiral; EdPuzzle; Flipgrid; Youtube, Mentimeter; Wordwall; Flinga; Wordart, Padlet, Classtools.

Unele dintre aceste aplicații nu mi-au folosit doar mie, ci și elevilor, deoarece eu i-am încurajat ca în situațiile în care au de prezentat un proiect sau un referat la una dintre materiile din orar, pot alege o variantă deosebită de a face acest lucru, pe lângă binecunoscutul Power Point. Mereu le-am sugerat elevilor, ca la finalul prezentării unui proiect să aloce câteva minute testării atenției auditorilor, iar acest lucru îl pot face folosind una dintre aplicațiile pe care treptat le-au cunoscut și folosit la clasă. Acest lucru chiar a funcționat, astfel că elevii au reușit să mă surprindă. Însă toate acestea nu ar duce la îndeplinire obiectivului vizat, dacă ar fi introduse haotic, fără să existe o planificare a orei bine stabilite anterior. Nu este o muncă ușoară, însă este extrem de necesară.

Planeta noastră, viitorul nostru

Profesor Popa Jeni Marilena, Colegiul Economic "Virgil Madgearu" Galați

Încălzirea globală reprezintă un subiect aprig disputat în această perioadă, care devine din ce în ce de mai multă actualitate. Schimbările climatice reprezintă una dintre cele mai dificile provocări cu care se confruntă lumea noastră în prezent. Planeta noastră trece prin niște schimbări climatice semnificative și accelerate, care au început cu un secol în urmă. Majoritatea oamenilor de știință sunt de acord că planeta se încălzește mai rapid ca oricând din cauza cantităților uriașe de gaze cu efect de seră eliberate în atmosferă de activitățile oamenilor. Astfel de activități includ, de exemplu, arderea combustibililor fosili(cărbune, petrol, gaze), utilizarea autovehiculelor în exces și tăierea pădurilor. Mulți dintre noi au văzut și poate chiar au simțit efectele schimbărilor climatice. Nu este vorba numai despre condițiile meteorologice extreme, precum: inundațiile, secetele, uraganele, sunt și transformări mai lente și mai greu de observat prin care trece clima și care pot schimba complet mediul în care trăim.

La Paris, în decembrie 2015, 195 de țări au căzut de acord asupra primei înțelegeri obligatorii pentru combaterea schimbărilor climatice. În Uniunea Europeană și în întreaga lume, guvernele, companiile și oamenii de afaceri iau deja măsuri pentru combaterea cauzelor acestui fenomen și pentru a se adapta la schimbările produse de acesta. O dată la șase sau șapte ani, un organism științific important numit Grupul Interguvernamental privind Schimbările Climatice publică un raport al dovezilor științifice privind schimbările climatice. La acest raport contribuie cei mai influenți și mai respectați climatologi din lume, care evaluează zeci de mii de lucrări științifice pentru a comunica lumii starea actuală a climei și opțiunile de combatere a încălzirii globale și a schimbărilor produse de acesta.

Schimbările climatice sunt cauzate de creșterea temperaturii Pământului, încălzirea globală, provocată de adăugarea unui volum mare de gaze cu efect de seră în atmosferă decât cel produs în mod natural. În lume sunt tot mai multe zile fierbinți și tot mai puține zile reci și se estimează că valurile de căldură vor deveni mai frecvente și mai îndelungate. Perioadele lungi cu vreme neobișnuit de călduroasă pot fi periculoase, ducând la insolație și la alte probleme de sănătate sau chiar la moarte. Încălzirea planetei poate cauza penuria de apă și seceta. Deja ne confruntăm cu asemenea fenomene în Europa, în special în regiunile sudice ale acestui continent. În plus, dacă nu plouă, copacii și alte plante devin uscate și iau foc ușor, rezultând astfel incendii distrugătoare care sunt greu de controlat și care se întind pe multe hectare, dar și pe o perioadă lungă de timp.

Prezentări interactive și metode de evaluare atractive

Profesor Șerban Gina-Elena, Liceul Teoretic "Nicolae Bălcescu" Medgidia

În condițiile crizei provocate de pandemia COVID-19, profesorii au fost nevoiți să se adapteze rapid și să se folosească de instrumente digitale pentru a trezi interesul elevilor în educația on-line. Utilizarea de instrumente web pentru predarea, învățarea și evaluarea on-line este o necesitate în aceste condiții.

Atât pentru predarea față în față cât și pentru predarea în on-line, cea mai utilizată aplicație folosită de profesori era **Microsoft PowerPoint**. În ultimii ani însă tot mai mulți profesori au căutat metode alternative de prezentare a informațiilor teoretice. Astfel, au fost folosite instrumente digitale precum **Prezentări Google**, **Prezi**, **Sway** sau **Canva**, instrumente gratuite care permit realizarea de materiale atractive și interactive.

Prezentările Google (Google Slides) sunt asemănătoare cu prezentările PowerPoint. Deși nu oferă la fel de multe facilități comparativ cu PowerPoint, prezentările Google au avantajul că sunt gratuite pentru toți cei care dețin un cont Google. Acestea sunt ușor de realizat și pot fi partajate cu drept de editare sau cu drept de vizualizare. Astfel se poate lucra colaborativ chiar de la distanță.

Platforma **Canva** este gratuită și permite realizarea de prezentări, materiale foto sau video. Este disponibilă pe web și mobil și integrează milioane de imagini, forme, fonturi, șabloane și ilustrații. Ea se accesează la adresa <https://www.canva.com/> prin înregistrare sau conectare cu cont Google.

După conectarea pe platformă, utilizatorul poate realiza mai multe tipuri de materiale. Câteva exemple de tipuri de materiale ce pot fi realizate: afiș/ poster, infografic, logo, flyer, broșură, document A4, diplome, etc. De asemenea, se pot realiza prezentări, materiale video și multe alte tipuri de materiale. Se poate lucra online în echipă iar materialele realizate pot fi partajate cu drept de editare sau cu drept de vizualizare.

Sway (<https://sway.office.com/>) este o aplicație de la Microsoft Office ce permite realizarea de prezentări interactive, buletine informative, relatări și rapoarte ce se pot partaja foarte ușor. Sway se poate accesa gratuit pentru oricine deține un cont Microsoft. Aplicația se poate folosi on-line prin intermediul Microsoft 365. Unul dintre avantajele acestei aplicații este posibilitatea de a importa conținut din alte surse (fișiere pdf, prezentări ppt, etc) și de a organiza Sway-ul pornind

de la informații existente. Apoi se pot aplica diverse stiluri sau se poate particulariza aspectul după dorințe și preferințe.

Prezi (<https://prezi.com/>) este o altă aplicație web gratuită ce se poate folosi pentru realizarea de prezentări mult mai interesante comparativ cu clasicele prezentări PowerPoint.

Pentru evaluare, aplicațiile prezentate mai sus se pot folosi prin realizarea de teme colaborative, teme pe echipe lucrate de elevi, chiar dacă aceștia nu se află toți în aceeași locație.

De asemenea, elevii pot folosi aceste aplicații pentru prezentarea proiectelor realizate la diferite discipline, pentru realizare de materiale de promovare sau pentru realizarea unui portofoliu digital.

Ca exemple de utilizare la clasă, la disciplina Informatică și TIC, menționez: lucru colaborativ pe grupe în Prezentări Google (prezentarea orașului), realizare unui film cu o temă dată (cel mai bun prieten, animalul meu de companie, pasiunile mele) și a materialelor de promovare (afiș, reclamă) pentru filmul realizat – am folosit aplicația Canva. Pentru portofoliul digital, la disciplina Informatică, cu elevii de liceu am folosit Prezi sau Sway, ambele aplicații fiind foarte ușor de folosit.

Astfel, prin folosirea instrumentelor digitale, am reușit să am lecții interactive dar și metode de evaluare atractive pentru elevi, lecții și evaluări adaptate atât lucrului la clasă cât și lucrului online.

Platforme și instrumente digitale de evaluare

Prof. învă. primar, Soare Anișoara Ionela,

Școala Gimnazială „George Coșbuc” com. 23 August, jud. Constanța

Pentru fiecare cadru didactic, trecerea de la predarea tradițională cu elevii față în față, la procesul instructiv- educativ on- line, a constituit una din marile provocări ale carierei de dascăl. Ne- am conformat, știind că trebuie să fim perseverenți, de multe ori autodidacți și dornici de a ne face treaba cât mai bine. Personal, am simțit de multe ori că, deși obținusem, nu ușor și destul de costisitor, un certificat ECDL de câțiva ani, tehnologia mă pune la încercare. Dar iată că acest an „ altfel” ne-a arătat tuturor că activitatea didactică se readaptează la orice context și că ea poate fi desfășurată on- line având ca scop atât învățarea cât și socializarea.

Pentru a desfășura activități de calitate, m- am trezit dornică de a crea lecții de predare, de consolidare sau de evaluare cât mai atractive apelând la diverse aplicații și platforme. De aceea vin cu articolul de față care prezintă explicații simple și accesibile despre platformele pe care le- am experimentat împreună cu părinții și elevii clasei mele de ciclu primar și o parte din aplicațiile folosite de- a lungul activităților on- line sau a cursurilor/ webinarilor la care am participat. Încă din luna martie a anului trecut, am descoperit platforma Cisco Webex pe care am folosit- o mai stângaci la început și cu ușurință mai târziu, exploatând- o intens alături de elevii mei și de părinții acestora în cadrul activităților și ședințelor on- line dar și atunci când, în urma cursului CRED, am experimentat și platforma ZOOM, găsind niște similitudini și făcând niște asocieri între ele.

Platforma Cisco Webex este cea mai cunoscută platformă de întâlniri virtuale, lucru demonstrat de locul fruntaș ocupat în procentajele cotei de piață. Este o platformă pentru telemuncă și colaborare pusă la dispoziție de IBM și Cisco, pe baza unui program agreeat cu Ministerul Educației și Cercetării. Programul a început pe data de 16 martie 2020 și a permis unui număr de 700 de școli publice și private din România să folosească tehnologia pentru continuarea cursurilor în format on- line. În prezent, la nivel european, peste 100.000 de elevi din 2.000 de școli folosesc platforma, fiind sprijiniți de 3.000 de voluntari IBM(corporație americană producătoare de tehnologie avansată). Ea este alături de profesorii care depun eforturi pentru a schimba modul în care lucrează și vrea să îi ajute să se adapteze rapid la transformarea digitală a educației.(Marta Branska- Rybicka, country lider IBM România)

Pentru a accesa această platformă, este nevoie să accesăm Webex Meetings și se va crea astfel un cont urmând toți pașii ceruți: adresa de mail, selectarea țării, introducerea numelui și a prenumelui, după care se accesează mailul introdus pentru crearea contului Webex pentru a verifica mesajul de activare a contului. Se alege o parolă și astfel contul este creat. Din acest moment putem iniția o întâlnire apăsând START A MEETING. Următorul pas va fi descărcarea automata a aplicației **webex.exe**. în device- ul personal. Va urma instalarea aplicației care nu va dura mult. Din momentul în care aplicația s- a deschis, avem posibilitatea să deschidem camera și microfonul și astfel meeting- ul este pornit. Ca și celelalte platforme, opțiunea cel mai des folosită este **share screen** (partajarea ecranului)și **whiteboard** (table albă) , prin care putem prezenta elevilor diverse materiale, site- uri(Youtube, Wordwall, Jigsaw puzzle, Padlet, Canva), etc. De asemenea întâlnirile se pot înregistra salvându- se în device sub forma unui mp4. În timpul întâlnirilor, putem vorbi prin opțiunea Chat cu toată lumea sau doar cu câte o persoană. Conectarea în platformă se poate face în mai multe mijloace: prin oferirea unui număr al întâlnirii, pe baza linkului întâlnirii sau printr- un sistem video.

Platforma Digitaliada- Învățare și testare online este un spațiu online de conținut educațional liber ce conține materiale digitale educative, spațiu folosit gratuit de peste 30. 0000 de profesori, elevi și părinți din toată țara în anul școlar în curs. Această platformă oferă utilizatorilor acces gratuit la module pentru teste, teme, videoconferințe și rapoarte de activitate. În cadrul

acestei platforme există, în acest moment, peste 150 de lecții și 1200 de exerciții și probleme pentru matematică, proiecte didactice, ghiduri și tutoriale video însă conținutul este îmbogățit permanent. De asemenea, în Librăria de teste, profesorii, părinții și elevii pot utiliza peste 1000 de teste pentru diverse materii, alcătuite de profesori.

În afara platformei de "Învățare și Testare online", pe [Digitaliada.ro](https://digitaliada.ro) sunt disponibile peste 2000 de alte resurse educaționale digitale (teste și evaluări semestriale, tutoriale video, resurse înscrise de profesori din toată țara în concursul #Digitaliada, ghiduri de predare digitală). Acestea au fost create pentru dezvoltarea și evaluarea competențelor elevilor pentru învățământul gimnazial și primar și pot fi folosite în mod gratuit de orice elev, părinte sau profesor.

Platforma este structurată pe patru niveluri de acces, fiind dedicată atât directorilor, cadrelor didactice din toată țara, indiferent de materia predată, cât și părinților și elevilor. Accesul pe această secțiune se face prin crearea unui cont de utilizator. Conturile individuale care se pot crea în secțiune sunt: Cont Școală, Cont Profesor și Cont Elev. De asemenea, se pot da teme elevilor, aceștia sau părinții lor, după caz, le pot încărca, profesorul le poate verifica, corecta și/ sau evalua utilizând diverse instrumente, raportându-se la nivelul de vârstă al elevilor (Book creator, Canva, ChatterPix, etc.) și oferi note sau calitative. Pentru a da teme, profesorul poate încărca link-uri, fotografii, documente word sau pdf.

Această platformă m-a ajutat să înlocuiesc într-o oarecare măsură activitatea directă din clasă, deoarece mi-a permis crearea unui orar de lucru, postarea de „teme”, fișe de lucru, filme, materiale, chestionare pentru părinți și alte resurse educaționale. Atât copiii, cât și părinții au avut un profil pe platformă. Părinții, fie și-au instalat aplicația pe telefon/ tabletă, fie direct pe calculator/ laptop. Se poate genera automat rapoarte de activitate ale profesorului, ale elevilor, în funcție de prezență, de videoconferințele create. De asemenea există și un Live Chat, unde puteți vorbi prin mesaje cu părinții/ copiii sau cu alți profesori.

Sper ca prin articolul prezentat să pot aduce celui ce citește un element de noutate și de utilitate pentru activitățile didactice viitoare, chiar dacă ele se vor desfășura sau nu în sistem online.

Bibliografie

https://cnaob.org/docs/1920/ABC_ghid_rapid_Webex.pdf

<https://www.edupedu.ro/platforma-cisco-webex-pusa-la-dispozitia-scolilor-pentru-predarea-online/>

<https://www.youtube.com/watch?v=HmBhvpq0s0s>

<https://www.fundatiaorange.ro/digitaliada/>

Limba franceză și mediul online

Profesor Secoleanu Oana-Alexandra, Liceul Tehnologic Dobrogea Castelu

Tehnologia și didactica limbilor străine sunt în continuă evoluție, iar relația lor reciprocă în procesul educativ necesită cercetări suplimentare. Limba este un fenomen natural și social. Este un macro-sistem compus dintr-un set de micro sisteme. De exemplu, gramatica este doar un aspect al acestui sistem. Pentru a-l proiecta, trebuie să aveți acces deplin la imagine și sunet, în contextul și în situația corespunzătoare. În predarea-învățarea FLE, metoda audiovizuală la nivel global a făcut un pas important către noi concepte de învățare a limbilor. Noile teorii de învățare și de dobândire a unei limbi străine s-au concentrat asupra caracteristicilor individuale ale cursanților.

Există diferite tipuri de materiale didactice care sunt furnizate pentru o clasă lingvistică și valoarea documentelor autentice este din ce în ce mai recunoscută. Trebuie să aduceți viața de zi cu zi în sala de clasă. Datorită tehnicilor audiovizuale, aceasta nu este o problemă. Dar este nevoie de eforturi din partea profesorului: cercetarea și pregătirea materialului, organizarea metodelor și curriculumului școlar, condițiile tehnice adecvate și, desigur, entuziasmul profesional.

Utilizarea mijloacelor de comunicare audiovizuale în sala de curs contribuie pe deplin la integrarea în societate și la educația socială a cursanților. Carmen compte a spus în prefața cărții sale "La vidéo en classe de langue" în 1993 că "până acum a fost posibil să predai limbi străine fără a folosi imaginea animată ... și ar putea continua foarte bine să facă acest lucru. Cu toate acestea, cunoștințele pe care le avem cu privire la acest mediu permit creșterea eficienței procesului de predare-învățare, în special în ceea ce privește convențiile sociale, expresiile non-verbale și aspectele culturale. În plus, clipul video provoacă implicarea emoțională a cursantului, care este una dintre forțele motrice ale învățării. ,,

În sistemul educațional românesc, studiul limbii franceze ocupă un statut important. Astfel, pentru a atinge un bun obiectiv pedagogic, procesul de predare-învățare necesită utilizarea de materiale atractive și cunoscute de cursanți. Prin urmare, documentul audiovizual devine unul dintre cele mai adecvate mijloace de comunicare în masă pentru instalarea celor patru competențe ale FLE (înțelegere/exprimare orală și scrisă). Dacă dorim o oră de limba franceză interesantă pentru elevii noștri, trebuie să combinăm metode de predare clasice și moderne. Elevii au nevoie de materiale audiovizuale pentru a înțelege mai bine vocabularul și a învăța FLE.

Teoria lui Gardner cu privire la inteligențele multiple subliniază faptul că în educație sau în sistemul școlar se solicită cel mai frecvent două inteligențe: inteligența verbo-lingvistică și

inteligența logico-matematică. Celelalte forme de inteligență sunt foarte puțin utilizate, iar neutilizarea sau subutilizarea lor pot pune în dificultate elevii care dezvoltă foarte puțin celelalte forme de inteligență.

În domeniul formării profesionale, situațiile de învățare pot fi „modelate” în 8 de forme de inteligență, astfel încât fiecare cursant să poată „capta” și „prelucra” informații, mesajele cheie ale formării prin diferite canale corespunzătoare fiecăreia dintre ele. Inteligența vizuală/spațială și inteligența muzicală/ritmică a elevilor trebuie exploatate în ora de FLE, utilizând mijloace audiovizuale care evocă aceleași mesaje ca textele scrise pe o foaie de hârtie

În concluzie, consider că audiovizualul, mediul online și informațiile oferite de film în general constituie pentru elevi o modalitate de a-și îmbogăți vocabularul, de a consolida conceptele de gramatică, oferindu-le un context pedagogic original și atractiv. Sprijinul audiovizual în timpul orei de limba franceză (FLE) poate contribui la îmbogățirea cunoștințelor despre Franța și tinerii francezi de vârsta elevilor noștri din mai multe puncte de vedere: civilizație, școală, muncă, petrecerea timpului liber etc.

Bibliografie:

- Ionescu, Miron, Radu, Ioan, Didactica modernă, Dacia, Cluj-Napoca, 2001
- Lancien, Thierry, De la vidéo à Internet: 80 activités thematiques, in "Pratiques de classe", Hachette FLE, Paris, 2004
- Mialaret. G, Psychopédagogie des moyens audio-visuels dans l'enseignement du 1er degré, Unesco, Paris, 1996

Școala în natură

Prof. Vrînceanu Georgiana,

Școala Gimnazială "Lucian Grigorescu", Medgidia

Elevii din România își doresc ore în aer liber și spun că astfel de lecții ar fi mai interesante și i-ar face să vină cu plăcere la școală. Este concluzia unei cercetări realizate în cadrul campaniei naționale de promovare a educației în aer liber, "Școala în natură", care arată că nu mai puțin de 94% dintre elevi vor ca o parte dintre lecții să fie desfășurate afară, precum curtea școlii, parc sau grădină.

Contextul pandemic ne-a oferit multe oportunități de dezvoltare, de reorganizare a activității didactice astfel încât să le oferim tuturor elevilor experiențe relevante de învățare. „Școala din natură” a fost un demers pe care l-am proiectat și aplicat pentru a veni în sprijinul elevilor, astfel încât aceștia să se implice activ și să fie co-creatori într-un spațiu unde să nu simtă atât de intens barierele pe care le impunea sala de clasă.

Elevii au lucrat atât individual, cât și în echipe, dând dovadă de colaborare eficientă și de ascultare activă a coechipierilor. Activitățile au început cu momente de conectare, care au asigurat că elevii sunt pregătiți și dornici să se implice. Au fost utilizate metode nonformale, elevii fiind extrem de atrași de „vânătoarea de comori” întrucât au exersat abilități noi, dar și competențe precum gândirea critică.





Activitățile au avut un puternic caracter interdisciplinar și transdisciplinar, elevii făcând apel la cunoștințe și din alte arii curriculare.

Rezultatul? Copii activi, curioși, creativi, dornici să repete activitățile.