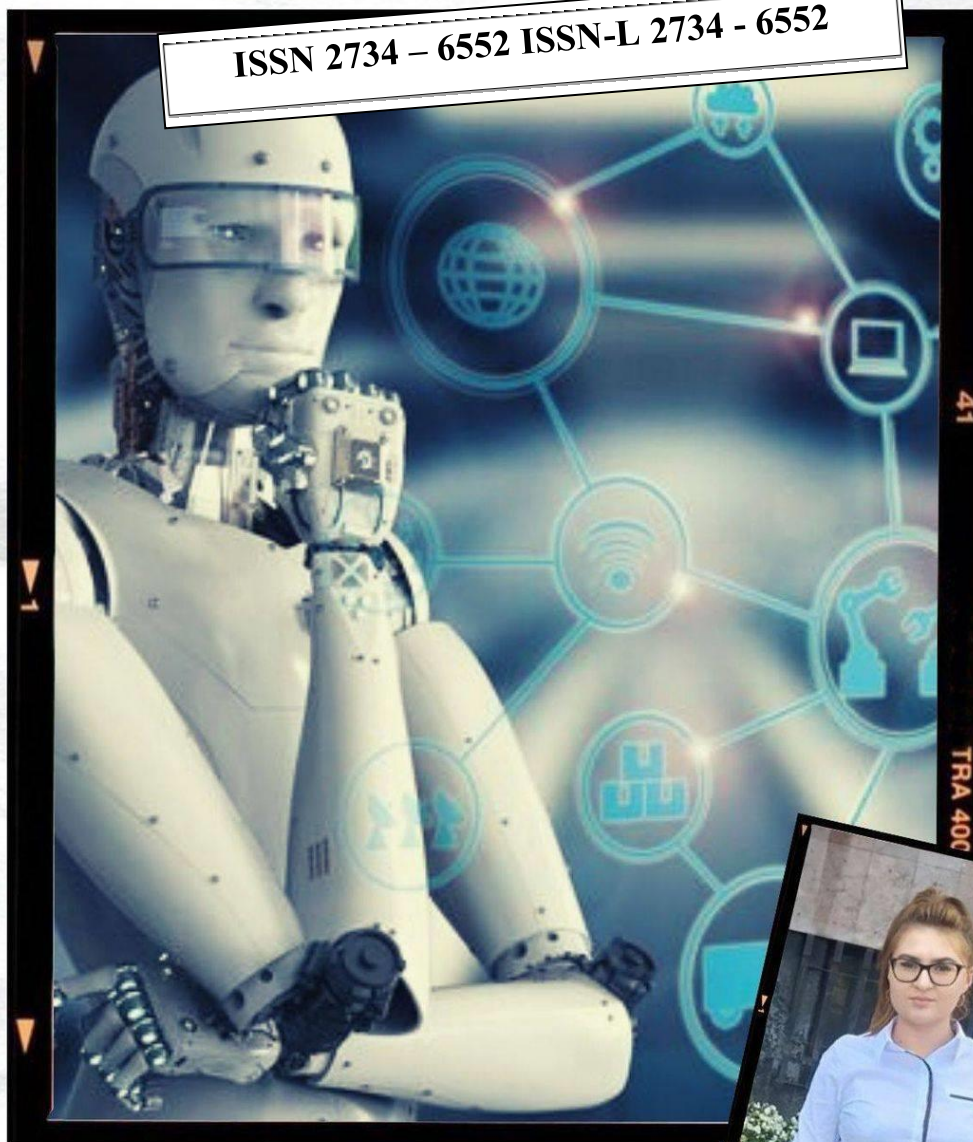


PROFESORII SECOLULUI XXI

ISSN 2734 – 6552 ISSN-L 2734 - 6552



Nr. 3 Nov. 2020

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 Economic “V. Madgearu” Galați

Prof. Luchian Adeline, Colegiul Economic “V. Madgearu” 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:

Prof. înv. preșc. Areș Genuța, Grădinița P.N.”Sf. Nicolae” Vânători, jud. Galați

Prof. Cornelia Șerban- Colegiul Economic Buzău

Prof. înv. primar Dimofte Gina, Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”, Vânători, Galați

prof. Rus Alexandrina Corina, Colegiul Național „Petru Rareș” Beclean

prof. Cetean Ioan Emil, Colegiul Economic „D.P.M.” Alba Iulia

Naim Tomris, Grădinița cu Program Prolungit „Ion Creangă” Medgidia

Elena Nechita, Liceul Teoretic „Nicolae Bălcescu” Medgidia

Profesor Palu Cristina, Liceul Teoretic „Nicolae Bălcescu” Medgidia

Prof. ec Tănase Camelia, Colegiul Economic V. Madgearu Galați

Prof. Șerban Gina-Elena, Liceul Teoretic “N. Bălcescu”-Medgidia

Prof. Nedelcu Monica, Liceul Teoretic “Nicolae Bălcescu” Medgidia

Cuprins

Utilizarea calculatorului la vârsta preșcolară- exemple de bune practici	4
Prof. învă. preșc. Areș Ginuța, Grădinița P.N.”Sf. Nicolae” Vinători, jud. Galați.....	4
Prevenirea violenței și abuzului împotriva copiilor și tinerilor	8
Prof. Cornelia Șerban- Colegiul Economic Buzău.....	8
Ursulețul de pluș ... călător	9
Prof. învă. primar Dimofte Gina, Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”, Vinători, Galați	9
Metoda proiect - proiectul de tineret -Lider în firma de exercițiu	11
prof. Rus Alexandrina Corina, Colegiul Național „Petru Rareș” Beclean.....	11
prof. Cetean Ioan Emil, Colegiul Economic „D.P.M.” Alba Iulia	11
Educația timpurie – metode de bune practici	14
Profesor de învățământ preșcolar, Naim Tomris, Grădinița cu Program Prelungit „Ion Creangă” Medgidia.....	14
Exemple de bune practică la limba franceză	16
Elena Nechita, Liceul Teoretic „ Nicolae Bălcescu” Medgidia	16
Învățământul online.....	18
Profesor Palu Cristina, Liceul Teoretic „Nicolae Bălcescu” Medgidia.....	18
Redimensionarea competențelor - abilităților meseriei de profesor, conform noilor cerințe educaționale	20
Prof. ec Tănase Camelia, Colegiul Economic V. Madgearu Galați	20
Exemple de bună practică la disciplina Informatică și TIC	22
Prof. Șerban Gina-Elena, Liceul Teoretic ”N. Bălcescu” -Medgidia.....	22
Utilizarea platformei microsoft 365 in activitatea de predare-invatare-evaluare.....	25
Prof. Nedelcu Monica, Liceul Teoretic “Nicolae Balcescu” Medgidia.....	25

Utilizarea calculatorului la vârsta preșcolară- exemple de bune practici

Prof. înv. preșc. Areș Ginuța

Grădinița P.N.”Sf. Nicolae” Vânători, jud. Galați

Instruirea asistată de calculator reprezintă o nouă cale de învățare eficientă, valabilă la toate nivelurile, treptele și disciplinele preșcolare, școlare și universitare.

Utilizarea calculatorului la vârsta preșcolară este posibilă și utilă prin faptul că el nu stânjenește comunicarea, chiar o stimulează, cu condiția să fie corect utilizat, pe baza experienței pedagogice acumulate. În general, calculatorul permite sporirea competențelor sociale și cognitive.

Calculatorul nu este utilizat pentru a înlocui activitatea de predare a cadrului didactic, ci pentru a veni în sprijinul predării-învățării-evaluării, ajutând cadrul didactic să își îndeplinească mai bine funcția didactică.

Condițiile de eficiență a învățării asistate de calculator se referă, în primul rând, la cantitatea de informație transmisă în unitatea de timp și complexitatea acesteia.

Materialele audiovizuale pot pune la dispoziție resurse valoroase pentru sistemul de învățare.

Procesul de învățare devine mai plăcut și mai interesant prin intermediul calculatorului. Lecțiile însoțite de texte sugestive și de imagini vii colorate și expresive, care permit dezvoltarea limbajului și a vocabularului, pot fi cu ușurință asimilate de cei mici.

Aceste lecții se referă la noțiunile de bază, care orice copil trebuie să le cunoască. Pe măsură ce este parcurs, bagajul de cunoștințe generale crește pornind de la noțiuni simple, cum ar fi culorile, și ajungând până la cunoașterea de poezioare, cântecele precum și a unor proverbe și zicători. Noțiunile elementare, precum animale domestice și sălbatice, anotimpuri, litere și cifre, familie și multe altele încep să aibă înțeles de la vârste fragede, dându-le astfel posibilitatea celor mici nu numai să le învețe, ci să se familiarizeze cu calculatorul și, în mod special, cu lucrul cu mouse-ul.

Cel mai folosit program în învățământul preșcolar, după părerea mea este Power Point-ul.

Programul Power Point este folosit pentru a crea prezentări electronice, ce pot rula pe monitorul unui PC, fie cu ajutorul unor dispozitive atașate calculatorului, pe un ecran mărit, putând fi astfel vizionate de mai mulți preșcolari.

Fiind un program ușor de utilizat, este și foarte atractiv și reprezintă un mijloc de învățare preferat de copii, pentru faptul că le apare animat, viu și este interactiv.

La grădiniță, calculatorul este utilizat ca un partener de joc, mai târziu intervenind competența și performanța.

Calculatorul este un instrument didactic și poate fi folosit în scopul eficientizării tuturor activităților din grădiniță.

Învățarea asistată de calculator am folosit-o în două situații:

- a) Calculatorul ca mijloc demonstrativ pentru copii în vederea :
 - ilustrării unui element din natură (CD cu cele patru anotimpuri, CD cu povești)
 - intuirea imaginii unor simboluri: litere, cifre, semne matematice, semne de circulație
 - evaluarea cunoștințelor asimilate

b) Preșcolarul ca utilizator, el comunicând direct cu calculatorul prin intermediul tastaturii, folosind literele, cifrele, simbolurile și tastele de comandă.

Precizez că, în această situație, doar o parte din preșcolari au avut unele deprinderi de utilizare a calculatorului.

După ce și-au însușit aceste deprinderi, am folosit programul Paint, unde fiecare copil a învățat să realizeze un desen cu elemente simple prin folosirea unor butoane din bara de instrumente și paleta de culori.

Tot aici, le-am putut verifica cunoștințele învățate în cadrul Domeniului Științe- Activitate matematică.

Am introdus jocurile matematice pe calculator doar atunci când acestea au vizat obiectivele operaționale propuse, iar conținutul lor a fost în concordanță cu conținutul activității.

Am pregătit dinainte jocul, am stabilit regulile și conținutul. Prin *Jocul de probă* am explicat și fixat regulile și modul de desfășurare al jocului apoi am trecut la desfășurarea jocului propriu-zis. După obiectivele vizate jocurile la matematică pot fi: jocuri de orientare, jocuri aplicative, jocuri demonstrative, jocuri de memorie, jocuri logice, etc., unde au recunoscut figurile geometrice care

pot fi identificate în mediul înconjurător, au rezolvat probleme ilustrate, au compus și descompus un număr, au realizat corespondența între două grupe, etc.). Majoritatea din ele pot fi realizate cu utilizarea calculatorului, astfel lecția de matematică devine mai interesantă nu doar pentru elevi, ci și pentru educatoare.

Cunoștințele acumulate în cadrul activităților matematice au fost transpuse într-un joc, realizându-se astfel o evaluare a copiilor.

În cadrul DLC (educarea limbajului) am folosit CD-uri cu povești.

De exemplu, activitatea de educarea limbajului – repovestire: „Hansel și Gretel” de Frații Grimm – poate fi desfășurată cu copiii din grupa mare din grădiniță, în mod tradițional (cunoștințe dintr-un singur domeniu) sau sub forma activității integrate (cunoștințe cu caracter disciplinar).

După activitatea propriu-zisă de repovestire, pe baza imaginilor (fie planșe cu elemente detașabile, fie imagini prezentate la calculator), grupa este împărțită în două. Unii vor rezolva o fișă cu conținut matematic. Educatoarea le citește copiilor o scurtă poezie care conține sarcina de lucru: „În casa de turtă dulce / Vrăjitoarea blestemată / Ține cifrele ascunse, / Tu să le afli de-ndată! / Zece sunt. Cum le găsești, / Tu să le încercuiești ! / Scrie-le în pătrățele, / Pe rândul care dorești!”. În timp ce copiii rezolvă fișa, ceilalți, la calculator, vor răspunde unor întrebări (tip grilă), pentru a vedea în ce măsură s-au familiarizat cu ideile și personajele din poveste. Lucrând astfel, totul este mai plăcut și mai stimulativ pentru copii, iar pentru educatoare va fi mult mai ușor să verifice rezultatele, deoarece rezultatele sunt date pe loc, pentru fiecare copil, la sfârșit realizându-se o statistică a rezultatelor: poziția, numele și prenumele copilului, nota obținută, timpul de rezolvare, data realizării testului.

După rezolvarea testului, se va realiza schimbul: copiii de la calculatoare vor rezolva fișa cu conținut matematic, iar cei care au rezolvat fișa, vor rezolva testul grilă de pe calculator. Se pot desfășura și activități interdisciplinare, de exemplu o activitate ce cuprinde domeniile: DLC, DEC, DȘ.

Ex.- Ca obiect de studiu am ales CRIZANTEMA ,care poate fi abordat din perspectiva mai multor domenii:

- Domeniul științe (cunoașterea mediului și matematică)
- Domeniul limbă și comunicare
- Domeniul estetic și creativ(educație muzicală, educație plastică)

Am lucrat pe grupe, fiecare grupă având ca sarcină să redea cât mai corect caracteristicile florii în domeniul respectiv:

În cadrul domeniului Științe- imaginea unei crizanteme, unde copiii vor denumi părțile componente și vor rezolva probleme ilustrate cu floarea.

În cadrul domeniului limbă și comunicare- precizează numărul de silabe, sunetul inițial și final, formulează propoziții pornind de la imaginea unei crizanteme.

În cadrul domeniului estetic și creativ- copiii vor colora imaginea.

O astfel de activitate este atractivă, lucrul pe calculator desfășurându-se printr-un joc distractiv.

Activitatea a avut un larg conținut tematic, s-a bazat prin învățarea prin cooperare și joc, a stimulat procesele memoriei și a dezvoltat capacitatea proceselor imaginative.

În grădiniță predarea- învățarea- evaluarea cu ajutorul calculatorului trebuie să constituie o variantă în care copilul să descopere și să învețe în mod planificat și logic, evitându-se pe cât posibil dezvoltarea unor activități mecanice.

Folosirea calculatorului trebuie să completeze activitățile tradiționale nu să le înlăture.

Grădinița nu ar mai avea farmecul ei specific dacă s-ar renunța la jocuri și mișcare, la cântece și poezii, la povești care alină și modelează sufletul copiilor și îi duc într-o lume fascinantă dar care toate aceste îi ajută să înțeleagă lumea aceasta mare.

”Să nu-i educam pe copiii noștri pentru lumea de azi. Această lume nu va mai exista când ei vor fi mari și nimic nu ne permite să știm cum va fi lumea lor. Atunci să-învățăm să se adapteze ”(
Maria Montessori- ” Descoperirea copilului”)

Calculatorul trebuie să fie liantul celor două lumi!

Bibliografie:

- Ghid de evaluare informatică și tehnologia informației, Editura Aramis, București, 2001
- Revista învățământului preșcolar, nr. 1-2, Editura Coresi, București, 2005

PREVENIREA VIOLENȚEI ȘI ABUZULUI ÎMPOTRIVA COPIILOR ȘI TINERILOR

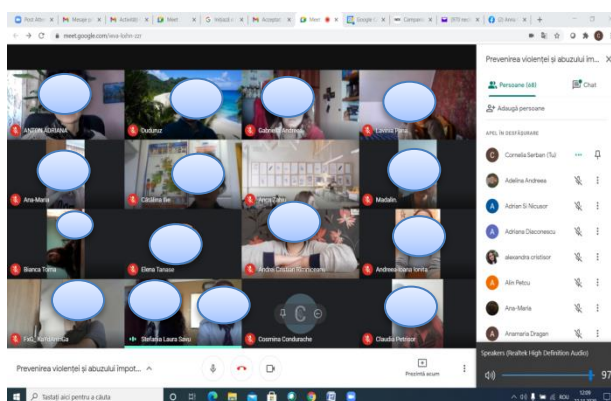
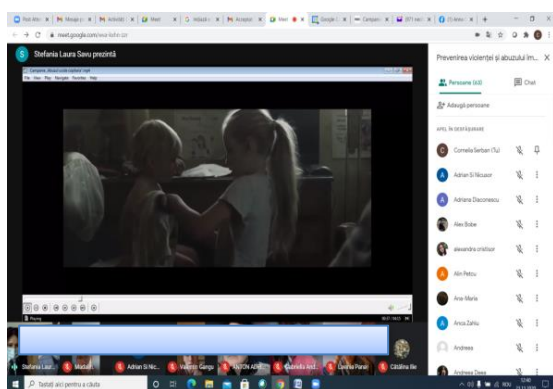
Prof. Cornelia Șerban- Colegiul Economic Buzău

În cadrul Campaniei internaționale „19 zile de activism pentru prevenirea violenței împotriva copiilor și tinerilor”, elevii claselor a XI-a B, D, F, I, coordonați de doamnele profesor Anton Adriana, Mirea Mihaela, Șerban Cornelia, Ilie Cătălina, s-au întâlnit pentru a dezbate o temă destul de mediatizată în ultimul timp - "Prevenirea violenței și abuzului împotriva copiilor și tinerilor". Invitat la această activitate a fost subcomisarul de poliție Emilia Mihăilescu, din cadrul Biroului pentru Siguranță Școlară Buzău, care, a răspuns "prezent" fără a sta prea mult pe gânduri.

Scopul activității a fost promovarea non-vioenței, precum și reducerea numărului actelor de violență înregistrate în perimetrul unității de învățământ și în zonele adiacente acestora. Din cauza pandemiei, activitatea s-a desfășurat online, această situație permițând participarea elevilor din 4 clase.

Activitatea s-a concretizat în prezentarea unor materiale și a unor filme cu privire la tipurile de violență (fizică, verbală, violență în familie, la școală, în mediul online), cauzele acestora și soluții pentru prevenirea fenomenului.

Elevii au participat activ la activitate, răspunzând la întrebări, dar și formulând argumente legate de tema în discuție.



Ursulețul de pluș ... călător

Prof. înv. primar Dimofte Gina,

Școala Gimnazială „Sfântul Nicolae”, Vânători, Galați

În perioada 12 octombrie 2020 – 27 decembrie 2020, clasa noastră participă la Proiectul transnațional „Ursuleții de pluș RO - MD”, desfășurat sub egida Ministerului Educației, Culturii și Cercetării din Republica Moldova. Partenerii noștri sunt clasa I de la Școala Primară / Grădinița „Abeceluș”, orașul Durlști, Chișinău.

Acest proiect se desfășoară în mai multe etape:

I. ETAPA DE PREGĂTIRE (12 octombrie – 8 noiembrie)

În această etapă am ales împreună cu elevii un ursuleț de pluș care va fi mascota echipei și ”reprezentant” oficial al instituției / clasei. Am stabilit ca numele acestuia să fie „Ursulica (cochetă)”. Am explicat elevilor că ursulețul va călători peste Prut și va studia la o școală din Republica Moldova timp de 3 săptămâni, după care se va întoarce acasă cu multe, multe impresii și cunoștințe noi. Am ales și o agendă pentru notițe care va însoți ursulețul în călătoria peste hotare.

Pe prima pagină a agendei am scris o scrisoare din numele ursulețului, adresată elevilor de la școala partener, în care am prezentat școala, localitatea și preferințele elevilor.

II. ETAPA ”SALUTUL VIRTUAL AL URSULEȚILOR” (12 octombrie – 8 noiembrie)

Cu toate acestea pregătite, am inițiat o întâlnire pe Meet cu partenerii noștri. Acolo am făcut cunoștință cu ursulețul partener, dar și cu elevii și doamna învățătoare. A fost o întâlnire emoționantă, în care toți elevii s-au prezentat și au precizat ce le place lor cel mai mult (de la școală sau din afara ei). Au adresat câteva întrebări ursulețului din școala partener și au răspuns la întrebările primite de la ursulețul partenerilor.

III. ETAPA CĂLĂTORIEI PESTE PRUT (26 octombrie – 15 noiembrie)

Împreună cu elevii și părinții am creat un colet care a cuprins ursulețul, agenda și mici atenții pentru elevii de la școala partener. Am expediat prin Poșta Română coletul.

Când au ajuns la destinație ambii ursuleți, am organizat cea de-a doua întâlnire online.

IV. ETAPA VIZITEI ȘCOLARE PESTE PRUT (15 noiembrie – 6 decembrie)

Timp de 3 săptămâni ursulețul venit de peste Prut a fost la toate lecțiile împreună cu noi și a învățat tot ce am învățat și noi. La fiecare lecție unul dintre copii (prin rotație) ”ajută” ursulețul să-și noteze în agendă ce a studiat în ziua respectivă, ce a fost nou pentru el, ce impresii a avut, cum s-a distrat, etc. La finalul celor 3 săptămâni de vizită ursulețul are agenda plin de notițe, fotografii, desene, impresii și lucruri noi învățate împreună cu elevii.

La final de vizită vom organiza cea de-a treia întâlnire online: ursuleții ”vor povesti” unul altuia ce au învățat, cum s-au distrat, ce lucruri noi au studiat, etc.

V. ETAPA REVENIRII ACASĂ (7-13 decembrie)

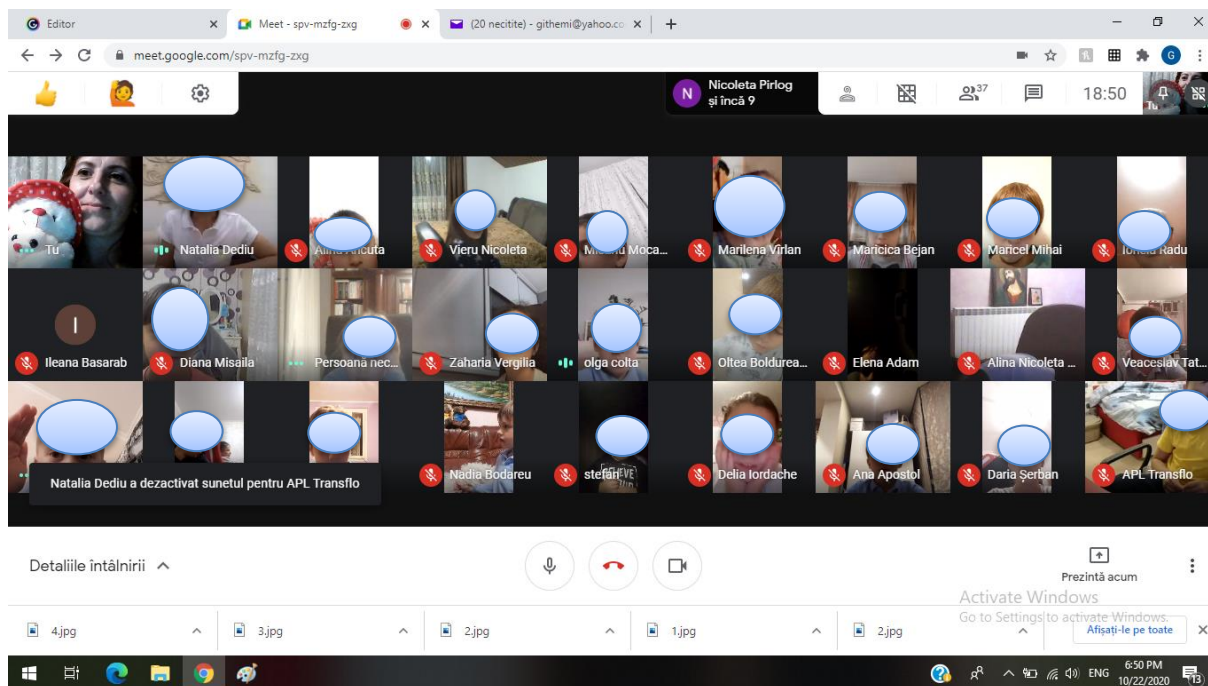
Vom pregăti un alt colet pentru ursulețul vizitator în care vom include agenda completată și mici cadouri pentru elevii din instituția partener. Vom expedia coletul tot prin Poșta Română și vom aștepta ca Ursulica noastră să se întoarcă. Atunci vom organiza o nouă întâlnire online.

Ursuleții vor povesti ce cadouri au adus acasă și vor interacționa cu ursulețul care a fost în vizită la ei în instituție. Fiecare elev va ajuta ursulețul să prezinte fiecare pagină din agendă sau album pentru a relata ce anume a studiat atunci când s-a aflat peste hotare.

VI. ETAPA DE REFLECȚIE ȘI RAPORTARE (13 – 27 decembrie)

La finalul proiectului vom realiza un raport al activităților în format digital: carte digitală, poster digital, raport narativ, portofoliu, website (Google Sites, Wix, weebly) sau un scurt filmuleț / animație.

Acest schimb de experiență este extraordinar de bine primit de către copii, mai ales că implică și întâlniri virtuale cu ceilalți elevi.



METODA PROIECT

PROIECTUL DE TINERET -LIDER ÎN FIRMA DE EXERCİȚIU

prof. Rus Alexandrina Corina, Colegiul Național „Petru Rareș” Beclean
prof. Cetean Ioan Emil, Colegiul Economic „D.P.M.” Alba Iulia

Ce ar putea fi mai natural decât includerea activităților extracurriculare de divertisment, sportive, artistice sau tehnico-aplicative în educația elevilor? Printre altele, destinate relaxării elevilor, activitățile extracurriculare reprezintă, de asemenea, instrumente sociale reale, care contribuie la o mai bună integrare a acestora în societate. Participarea la un atelier cultural-artistice sau participarea la activități colective fizice sau tehnico-aplicative este cea mai bună modalitate prin care elevul să-și facă prieteni și să construiască relații cu colegii de clasă sau din alte școli, pe baza parteneriatelor instituționale. Nu mai vorbim de faptul că, dacă elevii participă pe deplin la viața școlii, se vor simți mai confortabil și, prin urmare, vor fi mai motivați să studieze. Pentru mulți părinți, aceste activități ajută și la educarea copiilor, făcându-i sociabili și responsabili. Activitățile extracurriculare prietenoase și foarte amuzante sunt foarte importante în viața de zi cu zi a elevilor. Aceste programe promovează dezvoltarea intelectuală a elevilor, sentimentul de perseverență și responsabilitate în cadrul grupului. Instituțiile cu o rată ridicată de abandon școlar sunt, în cea mai mare parte, cele care nu acordă o mare importanță acestor programe. Private sau publice, multe școli, din păcate, nu dispun de mijloacele logistice și / sau financiare pentru a oferi elevilor lor o gamă largă de activități extracurriculare. Cercetările recente arată importanța activităților extrașcolare, în special în ceea ce privește contribuția la consolidarea aspirațiilor educaționale și motivația copilului.

Evoluția societății face ca școala să fie pusă permanent în fața unor noi provocări. O dată cu creșterea complexității, cerințele viitoare ale activității educaționale devin din ce în ce mai puțin previzibile. Acest lucru este luat în considerare și la revizuirea programelor de învățământ. Se înregistrează astfel tendința spre modificarea și reducerea măsurilor luate la nivel central și încurajarea autonomiei la nivel local. Școala trebuie să permită tot mai mult dezvoltarea și promovarea capacităților dinamice și a diferitelor aptitudini prin metode didactice corespunzătoare.

Forma de predare, care își propune și încurajează dezvoltarea capacităților spirituale, sociale și meșteșugărești ale elevilor a fost denumită în secolul al XVIII-lea de către Johann

Heinrich Pestalozzi „a învăța cu mintea, inima și mâinile”. Termenul uzual de astăzi de „predare prin proiecte. Prin metoda proiect se înțelege o cale de atingere a obiectivelor educaționale.

Metodele de predare respectiv învățare utilizate trebuie să se completeze în mod constructiv, dar în anumite cazuri există un contrast metodic eficient între ele. Astfel, elevul are ocazia să observe specificul sau soluțiile de rezolvare oferite de diferite metode respectiv de diverse abordări și procedee.

Metoda proiect își propune să influențeze relațiile intra - și extrașcolare. Elevii se implică activ în formarea unui cadru social înconjurător. În centrul metodei proiect se află o temă, o problemă, pentru a cărei abordare, respectiv soluționare vor fi atrase toate disciplinele de specialitate corespunzătoare.

Fiecare cadru didactic, își propune să dezvolte spiritul de echipă și colaborare și să formeze responsabilități morale, să respecte, să apere natura, tradițiile și valorile umane, să promoveze patrimoniul cultural românesc. Prin activitățile extrașcolare se dorește ameliorarea comportamentului responsabil al elevilor, promovarea și realizarea de acțiuni care să implice elevii și factorii educaționali în crearea unui mediu ambiental plăcut, sigur și sănătos. Misiunea de cadru didactic prin implementarea acestui proiect este: sprijinirea și stimularea tinerilor în orientarea profesională; stimularea activității și creativității tinerilor în domeniul cultural, științific, tehnologic; asumarea responsabilităților civice în cadrul comunității locale și reducerea comportamentului deviant în rândul tinerilor; ocrotirea celor aflați în dificultate; implicarea tinerilor în activități de educație ecologică; facilitarea accesului tinerilor la programele locale, naționale și internaționale.

Proiectul implementat pe o perioadă de cinci săptămâni urmărește creșterea abilităților grupului țintă de a materializa idei de afaceri și creșterea adaptabilității pe o piață muncii flexibilă. Grupul țintă al proiectului este compus din 30 de elevi, beneficiarii direcți ai proiectului

- 25 de elevi din clasele a IX-a (cate cinci elevi din fiecare clasă, anul întâi liceal)

- 5 elevi din clasele a XII-a (fiecare elev din cei cinci este managerul unei Firme de Exercițiu , firme ce au obținut numeroase premii naționale și internaționale din cadrul Colegiului Economic “DPM” Alba Iulia).

Tinerii au vârsta cuprinsă între 14-19 ani, provin din medii diferite (rural, urban) fără a exclude diferite categorii vulnerabile (familii monoparentale, sărace).

Scopul proiectului îl constituie dezvoltarea spiritului antreprenorial al tinerilor folosind firmele de exercițiu. Dezvoltarea aptitudinilor antreprenoriale trebuie realizată nu doar în planul acumulării de cunoștințe teoretice și practice privind cadrul legislativ, financiar, operațional ci și din punctul de vedere al abilităților și competențelor personale.

OBIECTIVELE PROIECTULUI:

OS1. Stimularea implicării a 30 tineri în viață economică virtuală prin FE, pe parcursul a trei săptămâni, ;

OS2. Dezvoltarea abilităților antreprenoriale ale 130 de tineri prin participarea la Târgul FE , în decursul unei zile. ;

OS3. Creșterea gradului de autocunoaștere a 30 de elevi prin participarea la ateliere de antreprenariat vocațional, pe parcursul proiectului .

Activități proiect:

A1. Organizarea atelierelor de lucru pentru pregătirea activităților din firma de exercițiu.

A2. Realizarea unui târg al firmelor de exercițiu.

Pregătirea pentru târg este o nouă provocare pentru firmele de exercițiu. Întâlnirea unor parteneri de afaceri și comunicarea directă cu aceștia, este posibilă numai prin intermediul târgurilor de afaceri. Elevii pot conduce în mod real negocieri, învăța să facă afaceri și își dezvoltă încrederea în forțele proprii. Experiența de a conduce direct negocierile și de a dezvoltă spiritul de echipă se pot exercita cu succes numai în cadrul unui târg al firmelor de exercițiu. După încheierea târgului, realizarea contactelor și decontarea facturilor le vor aduce elevilor și mai multă experiență. La acest târg vor fi invitate alte firme de exercițiu din Colegiul Economic precum și de la alte licee din județ.

A3. Organizarea atelierelor de antreprenariat vocațional

Se vor organiza 6 ateliere sub îndrumarea a unui trainer extern , pornind de la conceptul că a fi antreprenor , se bazează pe niște valori de conducere și pe niște concepții, cadre de referință, mod de gândire care conduc la modele comportamentale care la rândul lor duc la rezultate .Programul va asigura un mediu de pregătire și dezvoltare în care participanții își vor dezvoltă în primul rând profilul de conștientizare antreprenorială și apoi vor învăța cum să își activeze competențele necesare orientate spre rezultat.



BIBLIOGRAFIE 1. Cucos, C.. (2008). Teoria și metodologia evaluării. Iași: Editura Polirom.
2. Joița, E.. (2007). Formarea pedagogică a profesorului. Instrumente de învățare cognitivconstructivistă. București: E.D.P..

Educația timpurie – metode de bune practici

**Profesor de învățământ preșcolar, Naim Tomris
Grădinița cu Program Prelungit „Ion Creangă” Medgidia**

Schimbările din domeniul politicilor educaționale și ale curriculumului național elaborat și aplicat în ultimii ani, indică necesitatea racordării la contextul internațional al reformelor educaționale, întrucât se ia în considerare caracterul permanent al reformelor, în acord cu reperele axiologice, sociale, economice și tehnologice aflate în permanentă schimbare.

Evoluția din domeniul educației timpurii are în vedere finalitățile formulate în documentul de politici educaționale *Reperete fundamentale în învățarea și dezvoltarea timpurie* (RFIDT, aprobate prin O.M. nr. 3851/2010). Astfel, se au în vedere cele cinci domenii ale dezvoltării copiilor: dezvoltare fizică, sănătate și igienă personală; dezvoltare socio-emoțională; dezvoltare cognitivă și cunoașterea lumii; dezvoltarea limbajului, a comunicării și a premiselor citirii și scrierii; capacități și atitudini de învățare. Totodată, implicare copiilor în domenii noi de dezvoltare, care solicită relizarea unui echilibru între învățare și dezvoltarea personalității, determină personalul implicat în educație să lucreze în mod colaborativ, să-și evalueze permanent activitățile, astfel încât să se aibă în vedere atât nevoile, cât și potențialul copiilor.

Contextual actual al proiectării și realizării activități didactice din perspectiva principiilor curriculare și a celor privind învățarea prin intermediul tehnologiei și al internetului, a determinat schimbări majore în activitatea didactică, precum și în cea de pregătire privind competențele digitale ale personalului din educație. Date fiind posibilitățile limitate de interacțiune prin intermediul tehnologiei la nivelul preșcolarilor sau chiar absența acestor abilități la nivelul preșcolarilor mici (3-4 ani), părinții sunt cei care participă, alături de copii, la situații și experiențe de învățare acasă, asigurând dezvoltarea cognitivă și nu doar supravegerea copiilor.

Experiențele didactice de învățare acasă includ activități de învățare prin joc, prin intermediul poveștilor, utilizând fișe de lucru și, cel mai important, utilizarea aplicațiilor pentru învățarea online. Printre aplicațiile și instrumentele digitale care se pot utiliza în activitatea de învățare on-line se numără:

- GoogleMeet - Este o aplicație din suita Google for Education care se poate accesa cu ajutorul unui cont de gmail. Meet este o aplicație cu ajutorul căreia se poate comunica prin video și chat, dacă anterior întâlnirii a fost creat un link pe care participanții, chiar dacă nu au cont, îl pot accesa. Numărul maxim de participanți gratuit este de 100, aceștia având posibilitatea să comunice video, cu microfon și prin chat, să partajeze ecranul, să activeze modul silențios pentru anumiți participanți.
- <https://meet.google.com/>

- WhatsApp Messenger este o aplicație gratuită de mesagerie disponibilă pentru telefoane Android și alte smartphone-uri. WhatsApp folosește conexiunea la internet a telefonului pentru a permite trimiterea de mesaje, fișiere media și realizarea de apeluri telefonice. WhatsApp poate fi accesat și folosit, de asemenea, și pe calculator, atâta timp cât telefonul utilizatorului rămâne conectat la internet, în timp ce este folosită aplicația pe calculator.
- <https://www.whatsapp.com/>
- ZOOM este una din cele mai utilizate platforme on-line în activitatea didactică. Pentru aceasta se crează conturi gratuite pentru profesori, iar părinților copiilor preșcolari li se trimite link-ul generat. Pe white board se poate desena sau colora, se pot face operații matematice sau diverse adnotări; se pot prezenta pe ecran documente aflate în calculator. De asemenea, se pot crea camere secundare pentru preșcolari, pentru a încuraja munca în grupuri mici. Totodată, aplicația permite înregistrarea audio-video a activității.
- <https://zoom.us/>

Bibliografie:

Cherghit, I., *Metode de învățământ*, ed. a III-a, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1997.

Stanciu, M., *Reforma conținuturilor învățământului. Cadru metodologic*, Editura Polirom, Iași, 1999.

Linkuri:

- <https://www.wikipedia.org/>
- <https://www.stepbystep.ro/>

Exemple de bune practică la limba franceză

Prof. Elena Nechita, Liceul Teoretic „Nicolae Bălcescu” Medgidia

A fi profesor în secolul XXI înseamnă să faci față unei duble provocări: să știi să pui elevul în centrul activității pedagogice și să pui accentul pe dezvoltarea competenței digitale, percepută ca un ansamblu de aptitudini pentru folosirea în mod critic și creativ a internetului în vederea atingerii obiectivelor legate de învățare, de muncă, de loisir, de incluziune și implicare socială.

Stăpânirea competenței digitale este în strânsă legătură cu dezvoltarea profesională. În acest sens, este necesar ca toți să fim în măsură să folosim resursele digitale disponibile - cursuri on - line, tutoriale - pentru a ne actualiza cunoștințele profesionale. De aceea, trebuie să ne adaptăm practicile educaționale și să includem competența digitală în programele educative pentru a-i forma pe adulții de mâine să facă față provocărilor.

Introducerea instrumentelor digitale la ora de limbi străine se poate face pe mai multe paliere : documentare, elaborare de documente școlare, comunicare.

Propunem în ceea ce urmează o listă a resurselor on-line foarte utilă pentru etapa de documentare, dar utilă și pentru elaborarea de material didactic sau pentru comunicare la ora de limba franceză. Subliniem faptul ca profesorul trebuie sa adapteze resursele identificate la tematica, competențele și conținuturile propuse de programele noastre școlare:

- Médiathèque de la Francophonie – est un instrument foarte util care poate fi folosit pentru dezvoltarea competenței de înțelegere a unui mesaj, începând cu nivelul B1 din CECRL;
- TV5monde - site-ul oficial al canalului de televiziune francofonă: propune activități pedagogice începând cu nivelul A1 din CECRL;
- TV5monde+ - materiale video ale canalului de televiziune începând cu nivelul A1 din CECRL;
- Enseigner le français avec TV5monde – propune o selecție de materiale video adaptate didactic, cu transcrieri și subtitrări care pot fi folosite pentru toate nivelurile din CECRL;
- Francparler: ressources pédagogiques - site susținut de Organizația Internațională a Profesorilor de Limba Franceză;
- Culturethèque – mediateca Institutului francez;

- IFcinema- filme care pot fi difuzate în scop didactic;
- France24 – situl emisiunii franceze de știri internaționale care poate fi folosit începând cu nivelul B1 din CECRL;
- 1jour1actu- site de informații animate;
- LinguoTV – site de materiale video subtitrate din media francofonă;
- CulturePub- site care propune spoturi publicitare din lumea întreagă;
- Allociné – site de referință despre cinematografie și despre serialele TV;
- France TVeducation- site al canalelor de televiziune franceze;

Pentru profesorii care caută documente autentice în limba franceză propunem:

- Enseigner le français avec TV5Monde - 7 jours sur la planète
- RFI Savoirs – dossiers pour la classe
- Bonjour de France – fiches pédagogiques
- Le dessin de la semaine - desene de presă care reflectă actualitatea
- En français – site care propune articole sau texte despre subiecte de actualitate
- Francolab – site al TV5 Québec-Canada

În ultimul timp, în contextual pandemiei de coronavirus, sunt tot mai utilizate platformele de videoconferințe: Zoom, Google Meet, Teams, Skype etc.

Prezentăm în cele ce urmează câteva activități didactice la limba franceză ce pot fi derulate prin exploatarea funcționalităților acestor platforme:

- Funcția chat- ne poate ajuta pentru a redacta liste de cuvinte, de argumente, pentru a simula conversații SMS, pentru a dezvolta competența de producere a unor documente scrise;
- Folosind microfonul: putem simula un dialog telefonic, dezvoltă jocuri de rol, putem simula jurnale de stiri, emisiuni de televiziune, putem organiza dezbateri după modelul dezbaterilor TV (ne aștepțăm rândul, tăiem microfonul invitatului insistent,etc)
- Camera video și partajarea ecranului – ne ajută sa exploatăm materiale video, să urmărim prezentări PPT, să rezolvăm exerciții propuse de profesor.

În concluzie, internetul la orele de limbi moderne reprezintă un factor motivant pentru elevi. La rândul lor, profesorii sunt creativi și avizi de cunoaștere. Lucrul cu internetul și, în general, cu documente autentice actuale, le permite să învețe împreună cu elevii lor, integrarea TIC în lecțiile de limbă modernă confirmând plăcerea de a predă.

Învățământul online

Profesor Palu Cristina
Liceul Teoretic „Nicolae Bălcescu“ Medgidia

Contextul național, dar și cel european, a determinat schimbări în sistemul de învățământ, necesitând o adaptare rapidă pentru predarea-învățarea la distanță, atât din partea profesorilor, cât și din partea elevilor. Această schimbare fundamentală produsă în întreaga lume a condus la identificarea deficiențelor semnificative privind abilitățile digitale, precum și a utilizării tehnologiei în educație. De asemenea, practicile educaționale au trecut de la interacțiunea „față în față“, la interacțiunea în mediul online, ceea ce a evidențiat rolul pe care educația digitală îl are în activitatea didactică.

Educația digitală necesită formarea unor competențe de bază în utilizarea mijloacelor tehnice de predare, astfel încât să se diminueze diferențele digitale dintre unitățile de învățământ, dar și sprijin acordat familiilor cu posibilități limitate în achiziționarea unui dispozitiv electronic adecvat activității didactice. Asigurarea infrastructurii digitale și a tehnologiilor aferente, care să asigure incluziunea tuturor elevilor în procesul unei educații de calitate, are în vedere accesibilitatea, ca factor de prioritate în digitalizarea educației. Alături de infrastructura și resursele tehnologice digitale, domeniile de interes care sprijină direcțiile de acțiune digitală includ: dezvoltarea competențelor digitale ale elevilor, formarea inițială și continuă a cadrelor didactice privind educația digitală, crearea de resurse educaționale deschise, conectivitate, securitate cibernetică, protecția datelor, siguranță online și etică IT.

Întrucât educația este un drept fundamental, accesul și calitatea acestuia trebuie să fie garantate atât în mediul fizic, cât și în cel digital. Acest aspect implică asigurarea competențelor digitale ca parte integrată și obligatorie în toate programele privind pregătirea și calificarea cadrelor didactice.

Printre instrumentele digitale folosite în educație pentru transmiterea de informații în timp real și pentru învățarea sincron se numără: Microsoft Times, Zoom, GoogleMeet, Webex, Twinspace, Skype etc. Activitatea de învățare cu ajutorul Tehnologiei informațiilor și a comunicațiilor (TIC) trebuie să aibă în vedere transformarea experiențelor de învățare, construirea de cunoștințe, conceperea unor produse bazate pe cunoaștere, și nu simpla prezentare de informații.

Din perspectiva elevilor, utilizarea TIC trebuie realizată în mod direct pentru activități de învățare, acesta fiind criteriul de evaluare a abilităților de utilizare a resurselor informatice. De exemplu, se pot folosi aplicații precum: calcul tabelar Microsoft Excel; simularea unui fenomen din natură; Microsoft OneNote pentru editarea unei lucrări; mind mapping pentru a realiza o schemă cu interconexiuni; AutoCollage pentru a crea imagini compozite; Microsoft MakeCode pentru a concepe și programa o aplicație; SongSmith pentru a crea o melodie; Xbox Windows Built-InScreen Recorder și Movie Maker pentru a realiza o prezentare; Bing Maps, ZeeMaps și Tripline pentru identificarea unor locații și pentru a crea hărți interactive; Microsoft Whiteboard în Teams, atât pentru a desena, cât și pentru a plasa informații și imagini pe desen; Padlet, pentru a afișa materiale pe un perete virtual etc.

Bibliografie

1. Stanciu, M., *Reforma conținuturilor învățământului. Cadru metodologic*, Editura Polirom, Iași, 1999.
2. <https://www.edu.ro/educație-pentru-dezvoltare-durabilă>
3. <https://www.edu.ro/sites/default/files/SMART.Edu%20-%20document%20consultare.pdf>

REDIMENSIONAREA COMPETENȚELOR - ABILITĂȚILOR MESERIEI DE PROFESOR, CONFORM NOILOR CERINȚE EDUCAȚIONALE

Prof. ec Tănase Camelia, Colegiul Economic V. Madgearu Galați

Pentru a crește un copil este cu adevărat nevoie de un stat întreg.

Un exemplu foarte bun este ca, din momentul în care profesorul sosește în școală, relația să se clădească imediat, atât formal, cât și informal. Sistemul de instalare a profesorilor debutanți să cuprindă un program de mentorat foarte bun, constând în formarea unui tandem mentor-stagiar și respectarea unui program anual de conversații, verificări, observații, consiliere și sprijin, totul într-o manieră structurată și organizată, cu feedback regulat, menit să consolideze competențele profesorului.

Ca exemplu de bune practici Scoția oferă parcursuri flexibile celor interesați de o carieră didactică.

Noile parcursuri flexibile sunt cele care iau în considerație felul cum va arăta profesia didactică în viitor și cele care imprimă diversitatea profesiei. Aceasta se traduce prin atragerea celor din sfera tehnică, care au competențe de viață, în domeniul didactic, prin intermediul unor programe universitare noi.

Aceștia dispun de competențe de viață, de competențe academice, prin urmare, obținerea unei calificări didactice, urmată de infuzia de experiență de viață în rândul formatorilor de cadre didactice ar fi o cale de urmat.

Scoția are un e curriculumul pentru excelență. Ce este acesta ?

Nucleul curriculumului pentru excelență constă în patru capacități. Aceste competențe îi vor ajuta pe copii să devină elevi și cetățeni ai secolului XXI. Astfel, ei trebuie să fie **contribuitori eficienți, cetățeni responsabili, elevi de succes** și, în sfârșit, **persoane încrezătoare în forțele proprii**.

Curriculumul pentru excelență este fundamentat pe trei lucruri cheie: **competențe pentru învățare, competențe pentru muncă și competențe pentru viață**. Începând din învățământul primar și până la cel secundar, toți profesorii sunt responsabili pentru **competențele de scris-citit și matematice, pentru sănătatea, bunăstarea, competențele digitale și informaționale** ale elevilor. Prin urmare, este un curriculum viu, contemporan.

La rândul lor, profesorii au trebuit să înțeleagă că și ei trebuiau să se perfecționeze, să învețe în numele propriilor elevi, astfel încât să rămână relevanți și să ofere un curriculum contemporan coerent.

Bibliografie <https://www.edweek.org/ew/articles/2016/06/09/what-it-takes-to-move-from-passive.html?intc=EW-TC16-TOC&cmp=eml-enl-tl-mostpop-rm&M=58834733&U=3354697&UUID=16adc9281232400444b2e7481fb7721f>
<https://www.schooleducationgateway.eu/ro/pub/viewpoints/interviews/education-talks-teachers-tran.htm>
<http://tribunainvatamantului.ro/relatia-scoala-familie-in-contextul-actual/>

Exemple de bună practică la disciplina Informatică și TIC

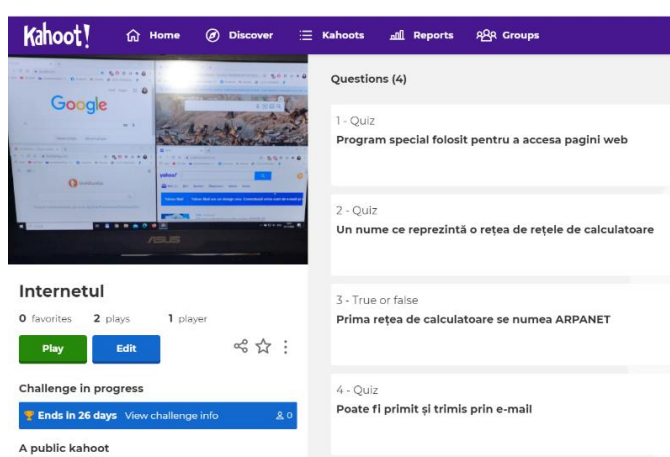
Prof. Șerban Gina-Elena,

Liceul Teoretic "N. Bălcescu"-Medgidia

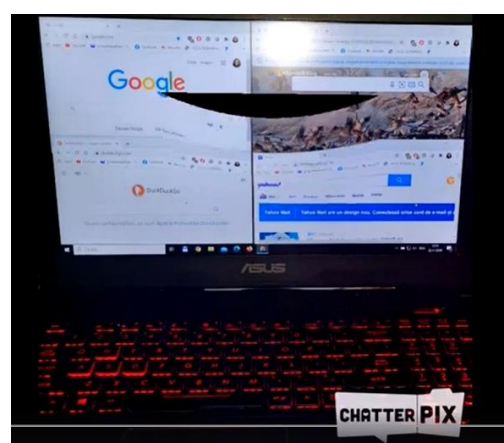
În condițiile desfășurării orelor online în sistem sincron și asincron, utilizarea unor aplicații interactive este esențială pentru o activitate didactică de calitate. Mai mult decât la alte discipline, elevii așteaptă interactivitate la orele de Informatică și TIC.

Exemplul pe care vreau să îl expun a fost gândit pentru ora de Informatică la clasa a V-a la capitolul Internet. Lecția se numește "Căutarea informațiilor pe Internet", aceasta fiind a doua lecție din capitol. Elevii sunt familiarizați cu noțiunile de Internet, rețea, browser, site web, servicii oferite de Internet.

Lecția începe cu momentul de actualizare a cunoștințelor, moment în care am folosit un quizz realizată în aplicația Kahoot. Jocul a fost jucat sincron, profesorul partajând ecranul cu întrebările iar elevii răspunzând de pe telefoanele mobile. Link-ul jocului este aici: <https://play.kahoot.it/v2/?quizId=edc9c6f7-eef2-4a71-bc29-287fe1518777>. Forma offline a jocului poate fi postată pe Classroom folosind adresa: https://kahoot.it/challenge/09943150?challenge-id=516a87fc-cfd2-4450-b603-004c2627c01f_1606047550045. Elevii au fost încântați și noțiunile necesare lecției noi au fost actualizate într-un mod plăcut și interactiv.



Test Kahoot

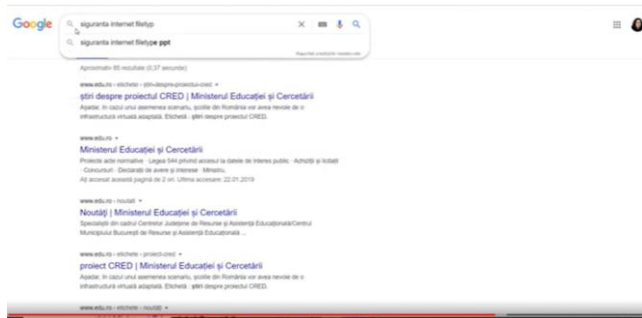


Film Chatter Pix pentru captarea atenției

Apoi, pentru a anunța obiectivele lecției, am folosit aplicația WordArt.com, cu care am realizat un colaj de cuvinte cheie ale noii lecții.

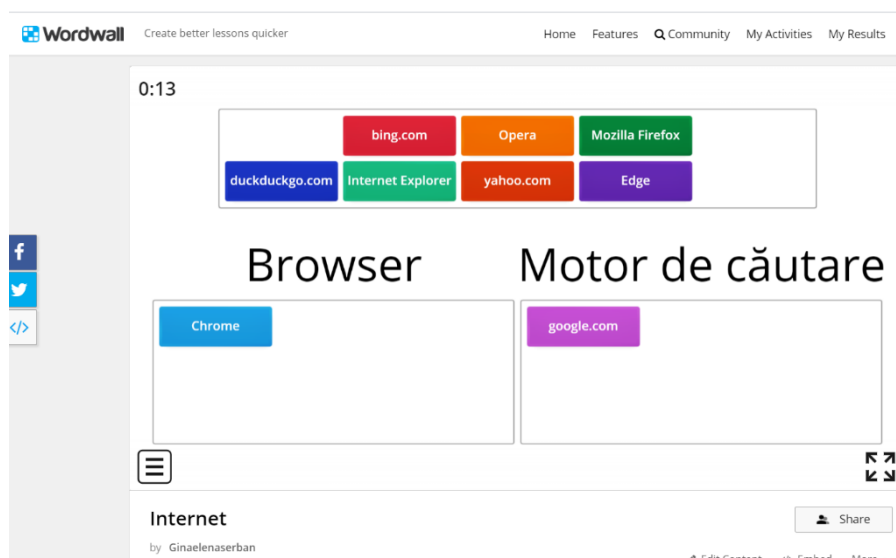


<https://wordart.com/9iqgmo9ud13t/word-art%202>



<https://youtu.be/cFX3loDtx64>

Momentul de feedback a fost realizat cu ajutorul altei aplicații – WordWall. Elevii au primit un joculeț în care aveau de aranjat câțiva itemi pe categorii, astfel sistematizând cunoștințele acumulate (<https://wordwall.net/resource/7303881>).



Activitate interactivă realizată cu aplicația WordWall

Tema pe care elevii au primit-o a fost realizarea unui film (30 sec) sau a unei imagini (WordArt) în care să folosească informații găsite pe Internet cu privire la subiectul ”Siguranța pe Internet”.

Lecția a fost interactivă, materialele digitale folosite fiind potrivite pentru tema prezentată. Elevii au demonstrat faptul că au înțeles noțiunile predate și doresc cât mai multe activități de acest gen.

Consider că predarea online este o provocare pentru cadrele didactice, acestea petrecând mult mai mult timp în fața calculatorului pentru a studia, a alege și a crea cele mai potrivite materiale digitale pentru prezentarea lecțiilor și pentru a-i face pe elevi să înțeleagă și să-și însușească noțiunile prezentate.

UTILIZAREA PLATFORMEI MICROSOFT 365 IN ACTIVITATEA DE PREDARE-INVATARE-EVALUARE

Prof. Nedelcu Monica

Liceul Teoretic "Nicolae Balcescu" Medgidia

Invatamantul online reprezinta, inca, o provocare atat pentru cadrele didactice, cat si pentru elevi. Suntem constant constransi sa ne adaptam atat cerintelor educatiei online, cat mai ales conditiilor de lucru si motivatiei din ce in ce mai scazute de invatare din partea unor elevi. Personal, am intampinat cu entuziasm utilizarea unei platforme educationale care reuneste instrumente de lucru online, deoarece reusesc sa-i mobilizez pe elevi sa utilizeze, atat in activitatea de invatare, cat mai ales de evaluare prin proiecte, noile tehnologii.

Experienta cu Microsoft 365 este pozitiva din multiple puncte de vedere. In primul rand prezinta numeroase instrumente de lucru in colaborare: JAMBOARD sau MICROSOFT WHITEBOARD. Putem partaja tabla si se lucreaza in colaborare, profesorul putand chiar corecta temele elevilor, acestia inserandu-le in format jpeg. De asemenea, ceea ce este scris pe tabla se poate salva in format pdf.

The screenshot shows a Google Jamboard interface. The title bar reads 'Articol Jam fără titlu'. The board contains handwritten text in French:

Ralentir = a încetini

1) Comment s'appelle l'invitée → Nelly Pons

2) Le titre de son livre → Choisir de ralentir - Je passe à l'acte

3) Quelle est sa philosophie de vie →

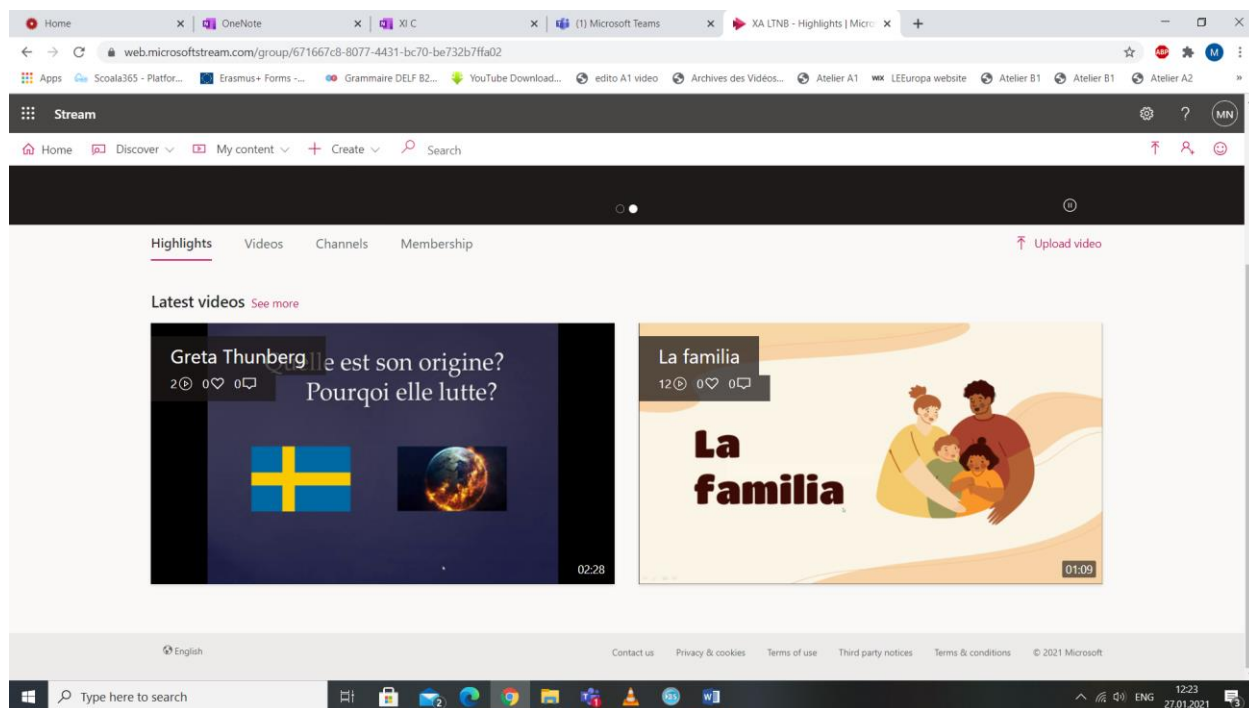
a) elle est passée par un burnout
b) son corps n'était plus en capacité de réagir
c) "je suis débordé", "je n'en peux plus", "je n'ai pas le temps", "vite", "dépeche-toi"

a. Pourquoi a-t-elle choisi de ralentir?
b. Comment cela s'est-il traduit physiquement?
c. Quelles expressions expriment les gens au quotidien face à ce problème?
d. Qu'est-ce que « ralentir » selon le dictionnaire? Selon Nelly Pons?

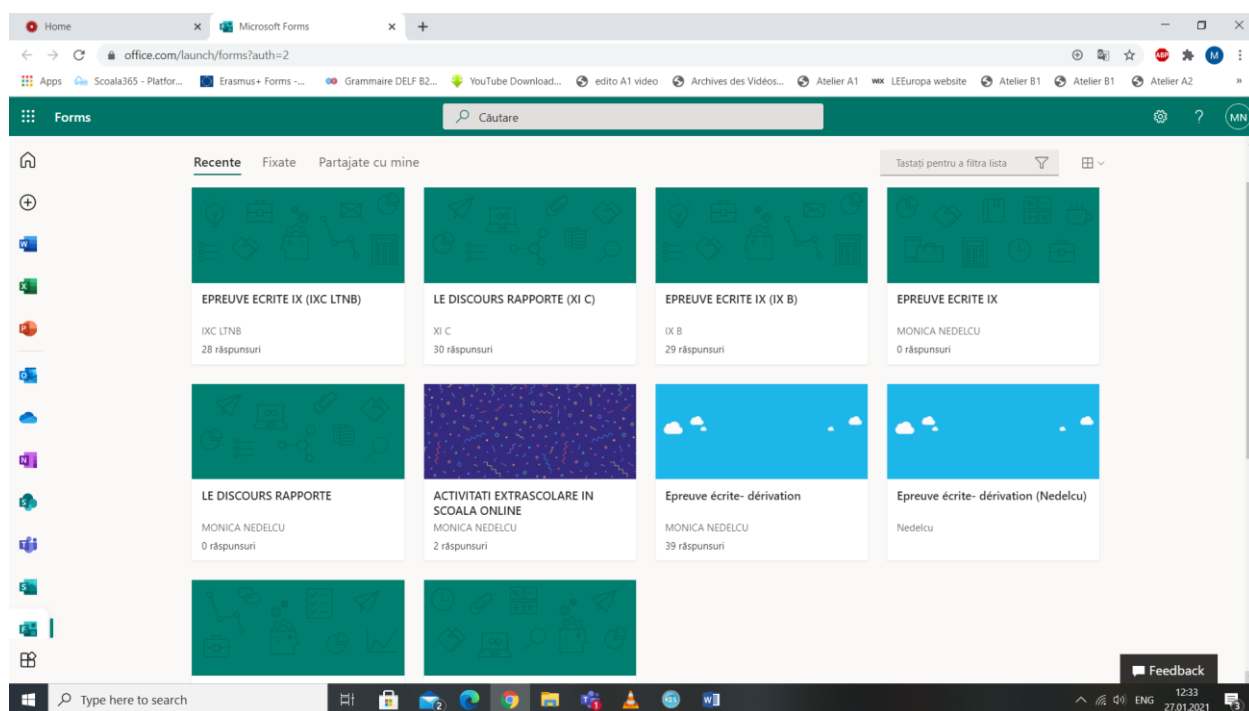
Un alt instrument pe care l-am utilizat frecvent in activitatea de predare este Onenote si Class Notebook, programe care imi permit sa predau, sa inserez link-uri de pe youtube (de ex) sau fise de exercitii si care, de asemenea, pot fi utilizate pentru a aduna temele elevilor la un loc (fiecare dintre ei avand propriul dosar), ceea ce permite o mai buna organizare a lectiilor.

The screenshot displays a Microsoft OneNote application window. The top menu bar includes options like 'Fisier', 'Pomire', 'Inserare', 'Desenare', 'Vizualizare', and 'Ajutor'. The main content area is titled 'DIFERENCIAS ENTRE ESTAR/HAY/SE' and contains text explaining the use of these verbs in Spanish. It includes examples like 'Soy medico. Es una mesa redonda.' and 'Estamos cansados de tantas clases.' There is also a small image of a table with a vase on it. To the right of the text, there is handwritten text in red: '¿Adónde vas? A mi casa. Está al lado de la panadería.' and '¡SUERTE!'. The bottom taskbar shows various application icons, including the Start menu, search bar, and several open applications like Chrome, Word, and OneNote.

Evaluarea este intotdeauna o provocare, atat pentru elevi, cat si pentru cadrele didactice, de aceea proiectele reprezinta o modalitate excelente de verificare a competentelor dobandite: la limba franceza evaluarea se concentreaza atat pe exprimarea in scris, cat si la oral. Microsoft Stream permite deopotriiva elevilor si profesorilor sa creeze materiale online. Drept exemplu, am creat un canal pentru clasa a X-a, unde deja exista 2 prezentari video, una la franceza si una la spaniola, limbi moderne pe care le predau.



Pentru evaluarea cunostintelor de gramatica si lexic am utilizat Microsoft Forms , creand teste de verificare.



În aceste teste de verificare se pot insera link-uri pentru a evalua și competența de înțelegere a unui document oral sau scris. Punctajele sunt automate, elevul cunoscând la finalul testului rezultatele. De asemenea, profesorul poate descărca raportul statistic al notelor.

The screenshot shows a Microsoft Forms quiz interface. The title bar at the top reads "EPREUVE ECRITE IX (IXC LTNB) - Salvat". The quiz is titled "Compréhension de l'oral" with the instruction "Écoutez et répondez aux questions." Below this, question 19 is displayed, asking for a URL. The question text is: "https://school365org-my.sharepoint.com/u/g/personal/monica_nedelcu_nbalcescu_scoala365_ro/EVnu0b0mq6pNmCROehu7uDM8fdvZINU060EI39b0zoEtbw?e=LE5xFb". Below the question, there is a button "Încărcați un fișier" and a note: "Limită privind numărul de fișiere: 1 Limită de dimensiune pentru fișier unic: 10MB Tipuri de fișiere permise: Audio". The bottom of the screen shows the Windows taskbar with the search bar and various application icons.

This screenshot is identical to the one above, showing the same Microsoft Forms quiz interface. However, question 20 is now displayed, asking "Qui parle? *". The question number "20" is highlighted in a green box. The rest of the interface, including the title bar, quiz title, and Windows taskbar, remains the same.