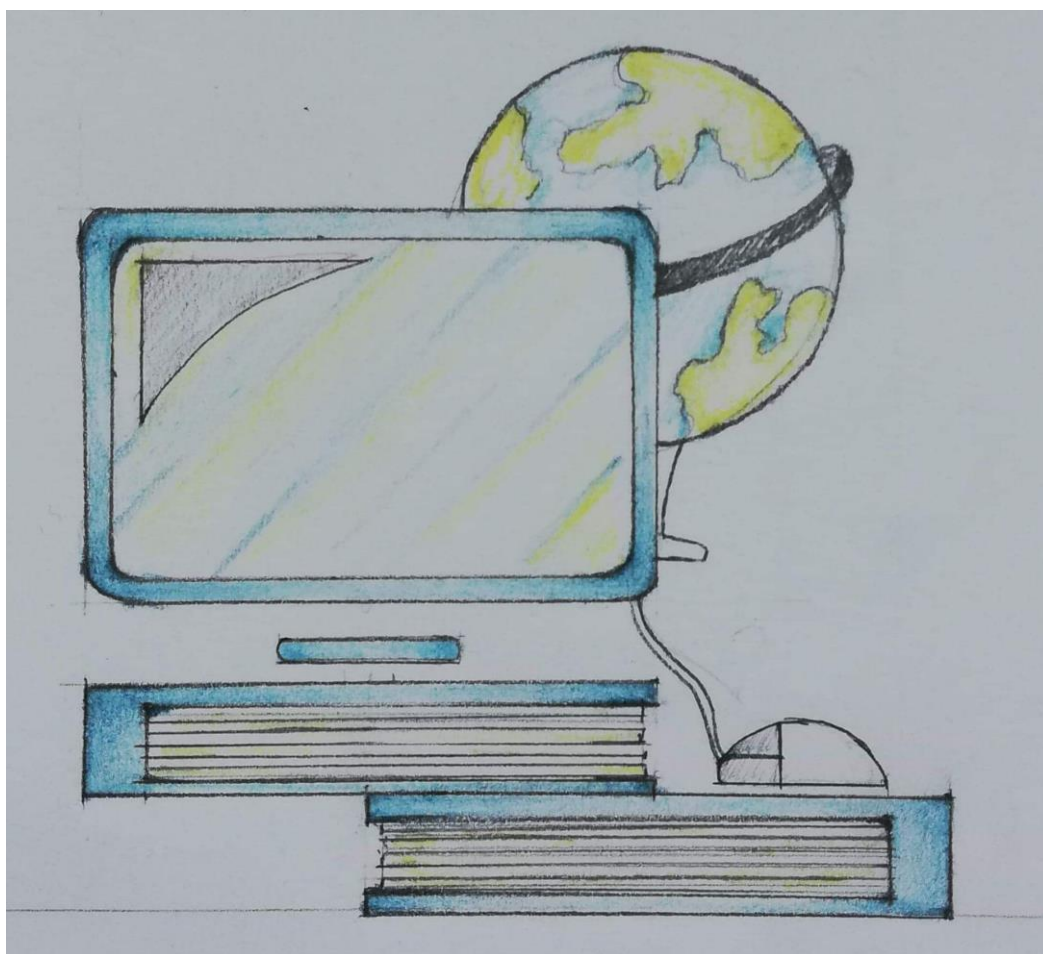


ȘCOALA GIMNAZIALĂ ROMANU, JUD. BRĂILA

Lucările Simpozionului

NR.2/2021

***“DEZVOLTAREA COMPETETELOR IT ÎN CONTEXT
EUROPEAN”***



Romanu, Brăila, Martie 2021

Lucările Simpozionului
„DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR IT ÎN CONTEXT
EUROPEAN”

ISSN 2734-407X

ISSN-L 2734-407X

Nr. 2/2021

Colectivul de organizare și coordonare:

Coordonatori simpozion	Prof. Ioan Giorgiana	Școala Gimnazială Romanu, jud. Brăila
	Prof. Nistor Lidia	

Colectiv redacțional:

Prof. Ioan Giorgiana	Școala Gimnazială Romanu, jud. Brăila
Prof. Nistor Lidia	

**Fiecărui autor îi revine în totalitate responsabilitatea asupra conținutului și corectitudinii
redactării lucrării simpozionului**

Contents

Strategii didactice interactive utilizate la disciplina informatică	4
TIC în procesul de predare - învățare.....	5
Internetul la orele de limbă germană modernă	11
Exigențe ale competențelor în societatea contemporană	12
ICT skills in the 21st century	14
Broadsheets vs. Tabloids.....	16
Utilizarea instrumentelor TIC în procesul de predare-învățare-evaluare.....	19
Using Literature to teach Mathematics.....	20
Enseigner les mathématiques à l'aide de la technologie	21
Necesitatea utilizării T.I.C în procesul de predare-învățare a limbii franceze	23
Digitalisation in education	26
Cum integram instrumentele digitale în lecțiile de istorie?	27
Playfulness or How to Engage Students in Online Classes	29
Coping with changes – delivering on-line classes.....	31
The challenges of online teaching and going digital.....	33
Competența digitală – o abilitate esențială pentru profesorii secolului XXI	35
Dezvoltarea competențelor IT în context European	38
Politics In The Classroom – An Example Of Good Practice	40
“Local Elections: If I Were The Mayor”	40
Tehnologii de fabricare a ceramicii poroase	43
Prof. Ilie-Gherson Gheorghe,	43
Școala Gimnazială Comuna Brazi, Județul Prahova.....	43
Proiect de activitate.....	46
Plan de lecție.....	48
Proiect de lecție on-line	52
Proiect de lecție - Războiul rece.....	55
Proiect didactic – Revoluția de la 1848-1849 în Țările Române.....	62
Instrumente TIC folosite la orele de istorie.....	74

Strategii didactice interactive utilizate la disciplina informatică

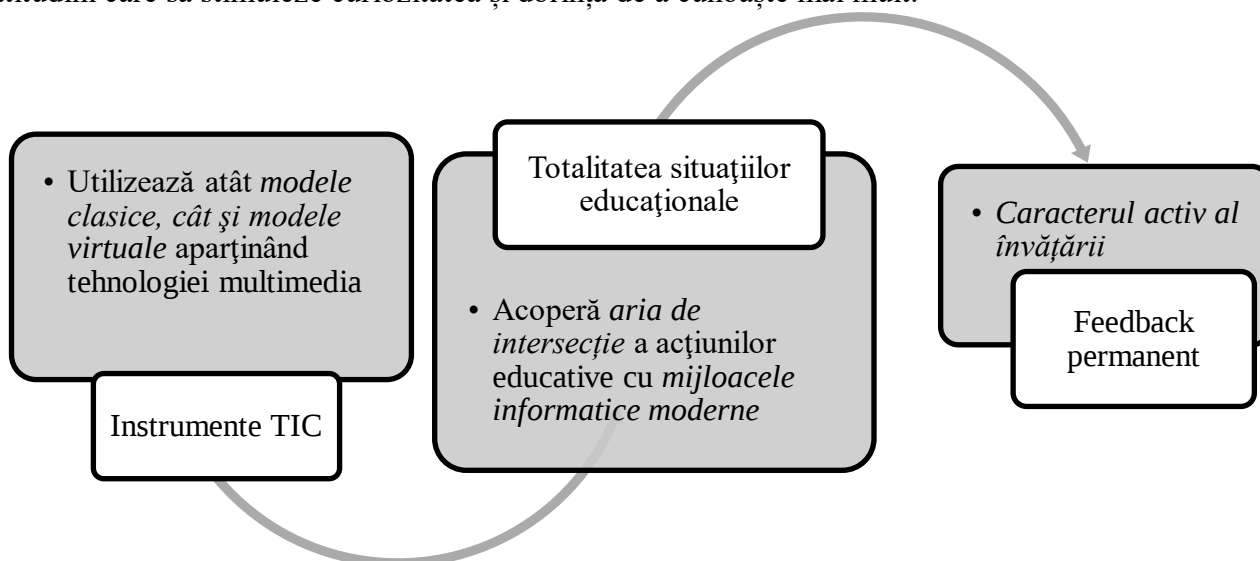
Ungureanu Georgeta

LICEUL TEHNOLOGIC "CAROL I" GALAȚI

Tehnologiile educaționale moderne utilizate cresc interacțiunea dintre elevi și profesor, promovând procesul de învățare al elevului și reorganizează astfel structurile cognitive implicate în învățare.

Instrumentele TIC poate fi considerate o modalitate eficientă de utilizare a aplicațiilor prin care pot fi facilitate oportunitățile de dezvoltare vizând achizițiile și performanțele cognitive ale elevilor.

Tehnologiile educaționale moderne urmăresc facilitarea procesului didactic ajutând cadrele didactice să creeze contexte favorabile învățării, formării deprinderilor, constituirii unui complex de atitudini care să stimuleze curiozitatea și dorința de a cunoaște mai mult.



Noile tehnologii ale informației și comunicării reorganizează structurile cognitive implicate în învățare. Acest model bazat pe tehnologie este marcat de câteva dimensiuni fundamentale:

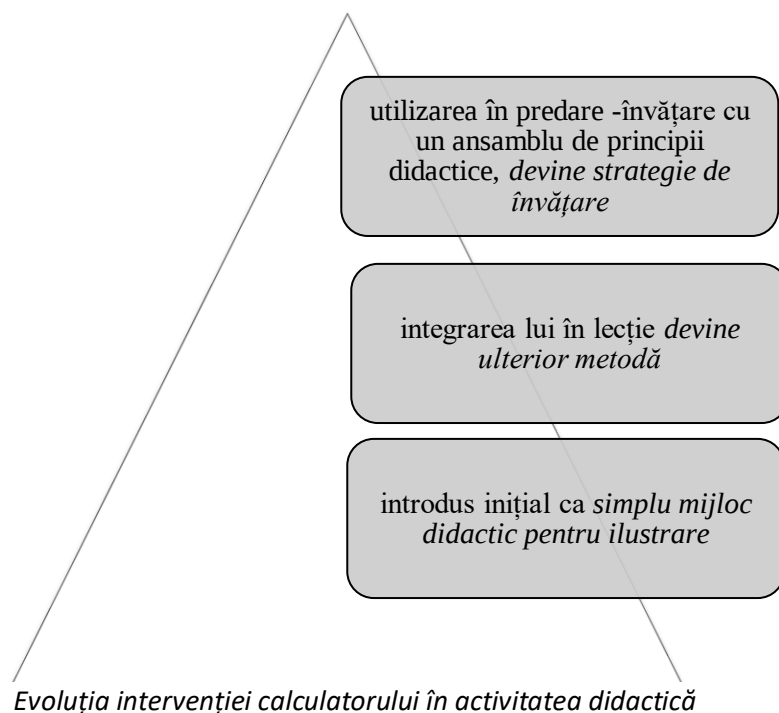
- standardizare a nivelului de informații transmise elevului
- caracter practic, prin reducerea atât a costurilor, cât și a timpilor de deplasare
- performanță mare de învățare
- eficiență.

În cazul în care metodele moderne se completează cu metode tradiționale se constată o creștere a calității instruirii și a motivației pentru învățare.

În majoritatea *aplicațiilor didactice* vom identifica următoarele etape:

- analizarea problemei de învățare
- transformarea teoriilor în modalități concrete de soluționare a problemei
- modelarea virtuală a soluției.

Aceste activități generează motivația intrinsecă și prin deprinderile pe care le dobândesc elevii își construiesc o gândire științifică corectă.



Noile tehnologii ale informației și comunicării reorganizează structurile cognitive implicate în învățare.

Bibliografie

- Oprea Crenguța-Lăcrămioara, Strategii didactice interactive, Editura didactică și pedagogică, București, 2007

TIC în procesul de predare - învățare

Roiniță Daniela-Domnica
Liceul Tehnologic „Virgil Madgearu”, Roșiori De Vede, Teleorman

Calculatorul este foarte util atât elevului cât și profesorului însă folosirea acestuia trebuie realizată astfel încât să îmbunătățească calitativ procesul instructiv-educativ, nu să îl îngreuneze. Calculatorul trebuie folosit astfel încât să urmărească achiziționarea unor cunoștințe și formarea unor deprinderi care să permită elevului să se adapteze cerințelor unei societăți aflată într-o permanentă evoluție. Acesta trebuie să fie pregătit pentru schimbări, să le întâmpine cu entuziasm nu cu frică și rezistență. Dacă elevii sunt orientați cu încredere spre schimbare, ei vor simți nevoia de a fi instruiți cât mai bine pentru a face față noilor tipuri de profesii. Eșecul în dezvoltarea capacității de a reacționa la schimbare poate atrage după sine pasivitatea și alienarea. Profesorul trăiește el însuși într-o societate în schimbare, și din fericire, în prima linie a schimbării, astfel încât va trebui să se adapteze, să se acomodeze, să se perfecționeze continuu.

Utilizarea la întâmplare, fără un scop precis, la un moment nepotrivit a calculatorului în timpul lecției duce la plictiseală, monotonie, ineficiența învățării prin neparticiparea unor elevi la lecție, nerealizarea obiectivelor lecției și poate produce repulsie față de acest mijloc modern de predare-învățare-evaluare.

Folosirea în exces a calculatorului poate duce la pierderea abilităților practice, de calcul și de investigare a realității, la deteriorarea relațiilor umane. De asemenea individualizarea excesivă a învățării duce la negarea dialogului elev-profesor și la izolarea actului de învățare în contextul său psihosocial. Materia se segmentează și se atomizează prea mult, iar activitatea mentală a elevilor este diminuată, ea fiind dirijată pas cu pas.

Totuși utilizarea calculatorului are numeroase avantaje :

- Stimularea capacității de învățare inovatoare, adaptabilă la condiții de schimbare socială rapidă;
- Consolidarea abilităților de investigare științifică;
- Conștientizarea faptului că noțiunile învățate își vor găsi ulterior utilitatea;
- Creșterea randamentului însușirii coerente a cunoștințelor prin aprecierea imediată a răspunsurilor elevilor;
- Întărirea motivației elevilor în procesul de învățare;
- Stimularea gândirii logice și a imaginației;
- Introducerea unui stil cognitiv, eficient, a unui stil de muncă independentă;
- Instalarea climatului de autodepășire, competitivitate;
- Mobilizarea funcțiilor psihomotorii în utilizarea calculatorului;
- Dezvoltarea culturii vizuale;
- Formarea deprinderilor practice utile;
- Asigurarea unui feed-back permanent, profesorul având posibilitatea de a reproiecta activitatea în funcție de secvența anterioară;
- Facilități de prelucrare rapidă a datelor, de efectuare a calculelor, de afișare a rezultatelor, de realizare de grafice, de tabele;
- Asigură alegerea și folosirea strategiilor adecvate pentru rezolvarea diverselor aplicații;
- Dezvoltă gândirea astfel încât pornind de la o modalitate generală de rezolvare a unei probleme elevul își găsește singur răspunsul pentru o problemă concretă;
- Asigură pregătirea elevilor pentru o societate bazată pe conceptul de educație permanentă (educația de-a lungul întregii vieți);
- Determină o atitudine pozitivă a elevilor față de disciplina de învățământ la care este utilizat calculatorul și față de valorile morale, culturale și spirituale ale societății;
- Ajută elevii cu deficiențe să se integreze în societate și în procesul educațional.

De asemenea calculatorul este extrem de util deoarece simulează procese și fenomene complexe pe care nici un alt mijloc didactic nu le poate pune atât de bine în evidență. Astfel, prin intermediul lui se oferă elevilor, modelări, justificări și ilustrări ale conceptelor abstracte, ilustrări ale proceselor și fenomenelor neobservabile sau greu observabile din diferite motive.

Elevii au posibilitatea să modifice foarte ușor condițiile în care se desfășoară experimentul virtual, îl pot repeta de un număr suficient de ori astfel încât să poată urmări modul în care se desfășoară fenomenele studiate, pot extrage singuri concluziile, pot enunța legi. Deși efectuarea experimentelor reale este extrem de utilă deoarece așa cum spunea un proverb chinez: "o imagine înlocuiește 1000 de cuvinte", pregătirea și realizarea acestora consumă timp și material didactic.

În același timp, calculatorul, construiește contexte pentru aplicații ale conceptelor studiate, permite verificarea soluțiilor unor probleme sau identificarea condițiilor optime de desfășurare a unui nou experiment.

De asemenea, calculatorul este folosit pentru dezvoltarea capacităților de comunicare, pentru colectarea, selectarea, sintetizarea și prezentarea informațiilor, pentru tehnoredactarea unor referate. Astfel elevii își dezvoltă capacitatea de a aprecia critic acuratețea și corectitudinea informațiilor dobândite din diverse surse.

Calculatorul permite crearea de situații problemă cu valoare stimulativă și motivațională pentru elevi, sau cu statut de instrument de testare a nivelului cunoștințelor și abilităților însușite de către elevi, îmbunătățirea procesului de conexiune inversă, grație posibilităților de menținere sub control a activității elevilor.

Tehnica modernă și învățământul centrat pe nevoile, dorințele și posibilitățile elevului impune desfășurarea de activități diferențiate pe grupe de nivel.

Instruirea diferențiată vizează adaptarea activității de învățare - îndeosebi sub raportul conținutului, al formelor de organizare și al metodologiei didactice - la posibilitățile diferite ale elevilor, la capacitatea de înțelegere, ritmul de lucru propriu unor grupuri de elevi sau chiar fiecărui elev în parte. Întrucât natura și societatea umană progresează prin diferențiere și nu prin uniformizare, interesul educatorilor nu trebuie să fie topirea particularităților individuale, ci respectarea lor, pentru ca, prin educație și instruire, fiecare individualitate să poată fi transformată într-o personalitate umană, capabilă să creeze noi valori materiale și spirituale.

Premisa oricărei acțiuni de tratare diferențiată o constituie depistarea trăsăturilor care-i diferențiază pe elevi, stabilirea rolului fiecăreia în definirea comportamentului care conduce la performanțele așteptate.

Școala modernă este aceea în care elevii trebuie să-și asume într-o mai mare măsură responsabilitatea modalității dobândirii cunoștințelor, cadrul didactic devenind, în acest fel, un organizator al activităților de învățare. Cerințele formării individului în școala modernă - în

perspectiva educației permanente - impun formarea și dezvoltarea capacităților acestuia de a-l învăța să învețe.

Tehnicile de diferențiere a instruirii vizează o gradare a sarcinilor școlare, potrivit posibilităților individuale și a ritmului propriu de dezvoltare a fiecărui individ, astfel încât randamentul să fie asigurat pentru toți elevii. Putem sublinia, în acest sens, rolul deosebit de important al cadrului didactic în generarea unui climat de încredere în forțele proprii ale individului, încât să combată complexul de inferioritate pe care îl trăiesc mulți dintre cei care nu pot atinge performanțe ridicate și, de asemenea, să combată atitudinea de uniformizare a condițiilor de învățare și dezvoltare pentru indivizii capabili de performanțe.

Principiul respectării ritmului de învățare, care vizează respectarea și valorificarea particularităților elevilor stă la baza instruirii programate. Învățarea ca proces presupune secvențialitatea unor procese dirijate de tip cauzal prin care profesorul determină stimulul educațional și recepționează răspunsul elevului. Evaluarea feedbackului elevului permite profesorului aplicarea prin reiterare a stimulului modificat pentru reglarea prin întărire și/sau îmbunătățirea răspunsului acestuia. Prin prisma instruirii programate sistemul profesor – elevi, implicat de procesul educațional, poate fi privit ca un sistem cibernetic care implică autoreglarea.

Facilități oferite de utilizarea calculatorului:

- simularea unor procese și fenomene în mișcare prin imagini animate;
- crearea de situații – problemă cu valoare stimulativă și motivațională pentru elevi;
- îmbunătățirea procesului de conexiune inversă;
- desfășurarea de activități diferențiate pe grupe de nivel;
- desfășurarea de activități de autoinstruire;
- desfășurarea de activități de autotestare;
- desfășurarea de activități recapitulative;
- organizarea de jocuri didactice în scopul aprofundării cunoștințelor și abilităților.

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

În cazul evaluării se elimină subiectivitatea umană, elevul fiind protejat de capriciile profesorului. Poate chiar să se autoevalueze singur. Este redusă starea de stres și emotivitatea elevilor. Există posibilitatea evaluării simultane a mai multor elevi cu nivele de pregătire diferite, deoarece testele de evaluare sunt realizate de asemenea pe nivele de dificultate diferite.

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

Elevii pot realiza pagini web de prezentare a școlii, a orașului, a țării (cu obiective turistice), a culturii, obiceiurilor și tradițiilor poporului român, a materialelor didactice elaborate de ei și de profesorii lor, de informare (subiecte și bareme de corectare pentru diferite examene și concursuri școlare, manifestări științifice și cultural artistice, cărți și reviste școlare, cursuri de pregătire și perfecționare pentru elevi și pentru profesori, grafice de desfășurare a olimpiadelor și examenelor, documente oficiale, forum de discuții, note ale elevilor și date despre activitatea lor în școală, anunțuri și mică publicitate, statistici realizate de elevi pe diverse teme, mesaje, cursuri opționale, facultăți și colegii).

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

Se poate spune deci că utilizarea Internetului și a tehnologiilor moderne reprezintă cea mai complexă formă de integrare a educației informale în educația formală.

Utilizarea tehnologiilor moderne în procesul de învățământ este îngreunată de lipsa unor softuri de foarte bună calitate, de imposibilitatea adaptării softurilor străine programelor școlare românești, de costurile foarte ridicate, de lipsa unui personal specializat și a dotărilor corespunzătoare, de rezistența la schimbare a cadrelor didactice, a elevilor, a părinților.

Deși avantajele utilizării TIC în educație sunt numeroase, elevul nu trebuie transformat într-un "robot" care să știe doar să folosească calculatorul. El trebuie să realizeze atunci când este posibil experimentele reale, deoarece îi dezvoltă spiritul de observație, capacitatea de concentrare, răbdarea, atenția, abilitățile practice.

De asemenea, educația nu se realizează numai prin simpla dezvoltare intelectuală. Tot atât de importantă este și necesitatea educației pentru viață, tot ceea ce generează interes și cunoaștere. Deci nu se poate pune problema înlocuirii profesorului cu calculatorul. Acesta trebuie utilizat doar pentru optimizarea procesului instructiv-educativ, în anumite etape.

Utilizarea calculatorului în școală nu trebuie să fie limitată doar la un anumit domeniu de exemplu informatica; calculatorul trebuie să-și găsească loc și în cadrul altor discipline, într-un mod rațional și bine gândit.

Ceea ce este nou în folosirea calculatorului ca mijloc de învățământ, față de celelalte mijloace didactice, este caracterul interactiv al procesului învățării. Oricare ar fi domeniul de utilizare a calculatorului în instruire, acesta nu înlătură celelalte mijloace aflate în recuzita de lucru a cadrului didactic. Calculatorul este un mijloc didactic care se integrează în contextul celorlalte mijloace,

amplificându-le valențele instructiv-formative, completându-le atunci când este necesar. Introducerea calculatorului în procesul didactic și învățarea asistată de calculator prefigurează doar schimbări calitative în tehnologia didactică, domeniu care asigură scurtarea timpului de evaluare obiectivă a calităților mijloacelor de învățământ și a metodelor, reținând pe cele care se impun valoric: -individualizarea activităților de învățare.

Interventia în corectarea modului de asimilare a unor secvențe informaționale, evidențiind ordonarea logică a conținutului informaticii pedagogice, cât și mecanismul psihologic al actului comunicării și învățării școlare.

Tehnologiile informației și comunicațiilor nu sunt menite să ia locul profesorului, ci să-l ajute pe acesta în noul său rol. Problema e cum poate să facă acest lucru. În cele ce urmează voi oferi un exemplu prin care un profesor poate dinamiza procesul de predare-învățare.

EXEMPLU

Profesorul de istorie trebuie să predea la clasa a V-a lecția despre moștenirea culturală a Orientul antic, iar conform programei trebuie să-i familiarizeze pe elevi cu concepte precum cultură, scriere, papirus, arhitectură, piramidă, templu, sculptură. În stilul tradițional, profesorul venea la clasă și le expunea elevilor “povestea” piramidelor, iar aceștia ar fi scris după dictare ori după ceea ce profesorul ar fi scris la tablă. Integrând TIC în procesul de predare-învățare, toată lecția se schimbă, devenind mai atractivă atât pentru elevi cât și pentru profesor.

În noua variantă, profesorul va lucra cu elevii mult mai aproape fiindcă după o scurtă prezentare a ceea ce urmează să învețe în lecția respectivă, acesta îi va coopta la fiecare pas în a explora lumea Egiptului antic prin intermediul instrumentelor TIC și nu doar că le va capta atenția, ci îi va ajuta ca învățarea elementelor să se facă chiar în clasă.

Așadar, profesorul de istorie și-a stabilit următoarele activități pentru cele 45 de minute pe care le are la dispoziție pentru lecție:

În primul rând, folosindu-se de o prezentare realizată într-un program de genul OpenOffice Impress sau Microsoft PowerPoint, el va expune pe parcursul orei elementele pe care elevii trebuie să le înțeleagă și să le rețină din lecție. Prezentarea respectivă conține imagini, hărți și desene pe care profesorul le comentează

<http://www.ancientegypt.co.uk/menu.html>

La anumite momente, profesorul folosește scurte filmulețe sau serii de imagini pentru a-i introduce și mai mult pe elevi în elementele care compun lecția. De exemplu, atunci când ajunge să le explice elevilor despre papirus și hieroglife, profesorul accesează un film de pe Internet în care este explicat procesul de fabricație al papirusului.

http://www.youtube.com/watch?v=_FNtqAkzpuU&NR=1

La fel procedează și în cazul piramidelor, de data aceasta explicându-le elevilor cum au ridicat faraonii imensele morminte.

<http://www.youtube.com/watch?v=nxP46jWYgII&feature=related>

Pentru a-i introduce și mai mult în istoria piramidelor, profesorul le cere elevilor să acceseze Google Earth (care fusese deschis în prealabil pe calculatorul din clasă) și să navigheze în jurul piramidelor care se pot vedea și tridimensional

<http://earth.google.com/>

BIBLIOGRAFIE

1. Constandache Liviu, Radu Vasile, Curs tehnologia informației și comunicațiilor, , București, 2015
2. Dumitru Ion Al., Dezvoltarea gândirii critice și învățarea eficientă, Editura de Vest, Timisoara, 2000
3. Logofatu Michaela, Garabet Mihaela , Voicu Anca, Păușan, Emilia, Tehnologia Informației și a Comunicațiilor în școala modernă, Editura Credis, București, 2013.
4. Muresan Pavel., Învățarea rapidă și eficientă, Editura Ceres, București, 2014
5. Noveanu Gabriela Nausica și Vlădoiu Daniela, Folosirea tehnologiei informației și comunicării în procesul de predare - învățare. Educația 2000+, București, 2009
6. Pacurari, O., Tarca, A., Sarivan, L., Strategii inovative, suport de curs, Editura Sigma, București, Colectia Centrul Educatia 2000+, 2003

Internetul la orele de limbă germană modernă

Racolța Camina Gabriela
Liceul Bănățean Oțelu Roșu

Să îl folosim sau nu? Era o întrebare destul de controversată până acul trecut, când, dintr-o dată, a devenit obligatorie utilizarea acestuia în noul învățământ online.

Mulți au început să se plângă, să se tânguie: cum să folosesc calculatorul, internetul, cum să folosesc platformele, când eu habar nu am să deschid un calculator?

Răspunsul vine de la sine: Învață! Nu există altă opțiune... Atunci când ești nevoit, înveți!

Lucrăm cu copii de diferite vârste, care provin din diferite pături sociale, dar un lucru au toți în comun: folosirea internetului. Ei știu parcă instinctive să utilizeze tot ce le pui în față, deci, nici pentru noi nu ar trebui să fie imposibil. Există și unele sfaturi pentru acesta: nu învățați decât ce vă

folosește în acel moment, nu încercați să deveniți “experți” în computer, asta nu se poate. Învățați pe rând, cercetați și aprofundați cele învățate și toate vor deveni mai simple.

La orele de limbă germană am început cu metoda proiectului: elevii, de liceu, trebuie să facă diferite proiecte, pe diferite teme, în power-point, pe care îl studiază la orele de TIC, și apoi să le trimită pe email, dar să le și prezinte în fața clasei. De când cu orele online, trebuie să facă aproximativ la fel: le încarcă pe platformă și apoi, la oră, le prezintă în fața colegilor. Există opțiunea de prezentare pe platform, ne auzim și ne vedem, deci, nimic mai simplu.

Metoda proiectului nu o folosesc decât de două ori pe an, o dată pe semestru. Prin această metodă elevii au posibilitatea de a învăța diverse lucruri, le dezvoltă capacitatea de comunicare, de triere a informației, ei iau contact cu o altă civilizație, cu geografia, economia, organizarea altei țări, la limba germană modernă cu tot ce ține de țările vorbitoare de limbă germană. Aceste proiecte se desfășoară pe o durată de 2-3 ore, uneori îi rog să caute o informație anume pe internet și să realizeze un slide cu aceasta, slide ce poate fi începutul proiectului, sau, pur și simplu, ca să observ cum se descurcă elevii respectivi.

Mai există acum și utilizarea exercițiilor online, care sunt de mare ajutor pentru profesor, există și texte și diverse tipuri de examene de limbă pe internet. Singura problemă pe care o văd aici este că acestea au și rezolvările incluse, iar copiii își dau seama imediat de acest lucru și caută și ei rezolvarea. Sunt mult mai rapizi decât credem noi...

Vizionarea de filme sau diverse clipuri video online e și ea o metodă care poate da roade în rândul elevilor. Aici pot să audă limba vorbită direct de nativi, mulți se plâng că nu înțeleg, dar după 10 minute și concentrare, își dau seama că nu e chiar așa de greu. Totul ține de concentrare, bunăvoință și plăcere. Trebuie să caută totdeauna acele clipuri care prind la elevi, care sunt de interes pentru ei, de aceea trebuie să fim mereu conectați cu vibe-ul din viața lor.

Bineînțeles că aceia care sunt mai avansați în utilizarea computerului și internetului, au posibilitatea de a căuta diferite linkuri utile, pe care le pot introduce în lecție.

Exigențe ale competențelor în societatea contemporană

Andreea Neculau

Colegiul Economic Administrativ Iași

Trăim într-o societate destul de bulversată, plină de reforme, în care nonvaloarea își face din ce în ce mai des simțită prezența, este recunoscută uneori și chiar apreciată. Un echivalent al *lunii pe dos*, de care vorbea, încă din antichitate, prin secolul al VII-lea î.Hr. poetul grec Arhilorh. În epoca modernă omul are senzația unei lumi atipice, deposedată de adevăratele valori, în care

nenumeratele reforme pot duce la dezechilibre majore. Negreșit, pulsul vieții este astăzi, mai mult ca oricând, foarte agitat. Febra socială și politică este, în acest moment, excesivă și acaparatoare. Omul pare că uită de sine și de lupta care este nevoit să o ducă neconținut cu lumea interioară - temeri, depresii, obsesii, slăbiciuni, tentații, patimi - pentru păstrarea lucidității, pentru călirea voinței, evitarea descurajării și demoralizării. Aici intră în joc educația, cu virtuțile ei, care se evidențiază prin funcțiile pe care aceasta le îndeplinește și care urmăresc adaptarea activă a omului la mediul social. Pentru că educația nu are ca prim obiectiv conservarea socială, ci caută creșterea integrală a persoanei, respectând libertatea și ținând cont de responsabilitatea fiecăreia. Orice educație adevărată se fondează pe propunerea unor valori și se sprijină pe educatorii capabili de a da mărturie despre acestea, nesubjugăți de timpurile în care trăiesc, ci aflați în permanență deasupra lor. Desigur, educația are (și trebuie să aibă) un caracter social, bine orientat, să țină cont de interesele și nevoile societății la un moment dat, fără să nesocotească însă trebuințele și drepturile individului (predestinat traiului în grup). O educație orientată strict individualist este incompletă și inefficientă pentru omul social. În acest sens, implicarea statului în educație este obligatorie. Astfel, avem nevoie și în sistemul de învățământ preuniversitar de o reformă adaptată la cerințele Uniunii Europene, o reformă care să se alinieze la standardele impuse de sistemele fruntașe din țările Uniunii. Referitor la aceasta în cele ce urmează, vom constitui o pledoarie în vederea introducerii Sistemului European de Credite Transferabile (ECTS – European Credit Transfer System) și în sistemul de învățământ preuniversitar, având ca reper învățământul universitar care a reușit să impuneze cu succes acest sistem.

Noile tendințe și evoluția de fiecare zi, impun necesitatea implementării unui nou sistem de management și anume de asigurare a calității în educație. Din lipsa unor valori și credințe clar stabilite și promovate, sau a unui cod general de implementare, *calitatea* procesului instructiv educativ a devenit o prioritate și o direcție respectată de toți actorii sistemului instructiv educativ. Deși alinierea standardelor de calitate în educație cu țările de la nivel european este practic greu de realizat din cauza diversității valorilor promovate de fiecare societate, de varietate a politicilor și strategiilor educaționale, de stadiul diferit de cultură sau de capacitatea individualizată de a înțelege standardele de calitate de fiecare stat, cel puțin la nivel european. Totuși pentru a putea respecta și uniformiza standardele calității se impune să înțelegem în mod exact ce reprezintă calitatea serviciilor educaționale.

Calitatea în instituția de învățământ este determinată de o serie de indicatori cum ar fi rata de promovabilitate la examenele de absolvire, procentul absolvenților înscriși la treapta superioară, procentul elevilor participanți la olimpiade etc. indicatori care definesc calitatea atât la nivelul proceselor cât și a serviciilor educaționale oferite. Menționăm faptul că nu este suficient ca școala să-și stabilească anumite standarde de calitate pe care să le respecte, ci acestea trebuie să fie

corelate în permanență cu nevoile și exigențele beneficiarilor, ceea ce face ca satisfacția lor să reprezinte în mod evident un motiv în vederea stabilirii unui mediu concurențial. Calitatea educațională are un caracter contradictoriu asta derivă din faptul că conceptul nu este înțeles și adoptat în mod unanim. Se evidențiază unele diferențe de opinie ale conceptului atât între cadrele didactice pe de o parte cât și ale elevilor și părinților pe de altă parte, chiar dacă la nivel general cu toții se raportează la același nivel de calitate, se pare că doar la nivel declarativ. Calitatea educațională trebuie să reprezinte un proces în care se înregistrează progres, trebuie să determine un plus de valoare în toate segmentele procesului instructiv educativ astfel încât actorii implicați să contribuie la bunăstarea și menținerea societății cunoașterii la un nivel optim. Astfel, prin implementarea calității vom avea un mijloc stabil de asigurarea eficienței și eficacității educaționale. Amintim faptul că cele trei componente enumerate ale calității nu sunt suficiente. Calitatea organizației, a procesului și a serviciilor educaționale sunt indisolubil legate de componența managerială care trebuie să propună o strategie viabilă de motivare a actorilor procesului instructiv educativ.

Bibliografie:

- Iosifescu, Șerban (coord), *Manual de management educațional pentru directorii de unități școlare*, Editura ProGnosis, 2000;
- Kidd, James Robbins, 1981, *Cum învață adulții*, Editura Didactică și Pedagogică, București;
- Korka, Mihai, 2000, *Reforma învățământului de la opțiuni strategice la acțiune*, Ed. Punct, București;
- Văideanu George, 1988, *Educația la frontiera dintre milenii*, Ed. Politică, București.

ICT skills in the 21st century

Mălăeștean Camelia

Școala Gimnazială Mașloc, Timiș

Developments in information and communication technology (ICT) over the last 40 years have had a quite remarkable impact on our lives in general, but more particularly in our work. They have also resulted in the strong growth of a major new industrial sector, and the creation, in a number of countries, of hundreds of thousands, even millions of new jobs. As this technology develops further, additional changes are to be expected. In spite of the recent downturn in the information technology and telecommunications markets, this area continues to be expected to provide, in many economies, a large number of new jobs over the coming years.

Today, ICTs are very relevant and important in nearly every business sector. Consequently, the demand on the labour market for ICT practitioners and employees with ICT end-user skills is continuously growing. Increasing pressures on businesses produce a shift of employment realities, resulting in the need for people to recognise that they cannot rely on earning their living in one particular occupation throughout their entire life. Such pressures are produced, amongst other things, by a combination of industrial structural change, the introduction of new technologies and tools in the workplace, and the growing competitive pressure on businesses of most kinds arising from the slow but steady movement towards the globalisation of markets.

Computer literacy is defined as the knowledge and ability to use [computers](#) and related technology efficiently, with skill levels ranging from elementary use to [computer programming](#) and advanced problem solving. Computer literacy can also refer to the comfort level someone has with using computer programs and applications. Another valuable component is understanding how computers work and operate. Computer literacy may be distinguished from computer programming, which primarily focuses on the design and coding of computer programs rather than the familiarity and skill in their use. Various countries, including the [United Kingdom](#) and the [United States](#), have created initiatives to improve national computer literacy rates.

The Digital Competence European Framework identifies the key components of digital competence in 5 areas which can be summarised as below:

- 1) Information and data literacy: To articulate information needs, to locate and retrieve digital data, information and content. To judge the relevance of the source and its content. To store, manage, and organise digital data, information and content.
- 2) Communication and collaboration: To interact, communicate and collaborate through digital technologies while being aware of cultural and generational diversity. To participate in society through public and private digital services and participatory citizenship. To manage one's digital identity and reputation.
- 3) Digital content creation: To create and edit digital content To improve and integrate information and content into an existing body of knowledge while understanding how copyright and licences are to be applied. To know how to give understandable instructions for a computer system.
- 4) Safety: To protect devices, content, personal data and privacy in digital environments. To protect physical and psychological health, and to be aware of digital technologies for social well-being and social inclusion. To be aware of the environmental impact of digital technologies and their use.
- 5) Problem solving: To identify needs and problems, and to resolve conceptual problems and problem situations in digital environments. To use digital tools to innovate processes and products. To keep up-to-date with the digital evolution.

Many teachers are enthusiastic about incorporating technology into their lesson plans. However, not all teachers welcome the introduction of laptops and tablets into their classrooms. Some teachers felt that they were being given mandates without the training to use the technology effectively. A great percent of teachers have access to technology in their classrooms. Unfortunately, many teachers don't feel equipped to use that technology. Most teachers feel comfortable using word processing, email and some database applications. However, they often use those applications for administrative purposes and not for classroom instruction. Teachers need more than just pieces of equipment in their hands and a set of marching orders. They need time to appreciate how to maximize technology in the classroom for the greater benefit of their students.

Students need a high level of computer literacy both to succeed at tomorrow's jobs as well as to create tomorrow's innovations. Rather than forcing teachers to adopt technology in the classroom, districts need to focus on providing adequate professional development.

With the rapid adoption of ICT over the last ten or twenty years, and the crisis we all confront nowadays, Education has recognized ICT as a necessary skill for students to develop and has now included it in the list of compulsory subjects within the National Curriculum Framework. The new secondary curriculum has a crucial role to play in enabling schools to raise standards and help all their learners meet the challenges of life in our fast-changing world. The aim is to develop a coherent 11-19 curriculum that builds on young people's experiences in the primary phase and that helps all young people to become successful learners, confident individuals and responsible citizens.

Bibliography:

https://www.cedefop.europa.eu/files/etv/Upload/Information_resources/Bookshop/431/6013_en.pdf

https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_literacy

<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>

<https://www.ukessays.com/essays/education/how-essential-are-basic-computer-skills-for-adults-education-essay.php>

Broadsheets vs. Tabloids

Juşca Patricia-Sorina

Şcoala Gimnazială Maşloc, Timiş

Newspapers. Origins.

In medieval and renaissance Britain, news was passed around mainly through the use of ballads or narrative songs performed by Bards. With the invention of the printing press in the 15th century, these ballads were written down onto small pieces of paper and sold at markets or in large

towns and called Broad-sides. These Broad-sides became not only a way for the common man to get his entertainment, but also as a description of current affairs, for ballads were often written on the subject of current affairs.

‘Through the centuries, the Broad-sides were made larger and more detail was included. Better transport systems allowed for these broad-sides to reach a much wider audience in a short time, and proved an effective way for current affairs to be distributed. Eventually they were edited to contain multiple pages, a more formal and informative use of language, and were compiled by large groups of journalists. Broad-sheets newspapers had been invented’ (<http://everything.explained.at/Broad-sheet/>). Historically, broad-sheets developed after the British in 1712 placed a tax on newspapers based on the number of their pages.

The British journalistic field started to constitute itself durably in class-oriented fractions in the mid-nineteenth century because of the abolition of the stamp duty, the fast development of the railways, and the growing rate of literacy in the country. Because the lower class were ‘excluded from dominant culture that generated such professions as journalism, the popular press developed a form of journalism that has and still defines and constructs itself in defiance of the ideology and the rules of journalism as laid down by the bourgeois ethos’ (Randall 2000:166).

The first newspapers which had the physical size of a tabloid and which contained shocking news appeared in Britain in the first decade of the twentieth century, in the United States in the third decade, in parts of Central and Northern Europe after World War II, and only after the fall of Communism in Hungary. But the format and content of a tabloid newspaper were not the same in all countries throughout its history: for example ‘the regular publication of photographs of naked women, which so fascinates US students of the British press, was an innovation of the late 1960s’ (Sparks 2000:16).

Over the last 30 years tabloids have been transformed, their influence increasing continuously and these changes can be understood better by analyzing the striking modification that has been in the character of quality papers and of the broad-sheets. Till the sixties they were considered to be very different from the tabloids in terms of their prestige, influence and place in history and they were against the ‘sensationalism and lack of scruple’ of the tabloid papers. ‘But since the 1980s the frontier between quality and popular press has virtually disappeared’. While the quality broad-sheet press ‘has changed its news agenda to one closer to that of the tabloids’, the tabloid press ‘has increased the amount of visual material, shortened its articles, and shifted the balance of editorial copy away from hard news reporting toward soft news, features and columns’ (Sampson 1996:44).

According to James Curran ‘there had been an erosion of serious press news in large circulation British newspapers since before World War II, and this might lead us to conclude that

there has indeed been a process of tabloidization over an extremely long period'(Curran 1980). This process of tabloidization in the British serious press was 'a mild process', as it was suggested by MacLauchlan and Golding's study of forty years of the British tabloid newspapers are marked by an increased emphasis on private life, sports, entertainment and scandal over the last twenty-five years.

In the late 1980s and early 1990s, there was a move towards a more tabloid agenda in journalism. The intrusion into people's privacy, especially that of the celebrities, has increasingly driven the news values of the popular tabloid newspapers. A range of factors have triggered this development in news values. The main factor is the intense competition between tabloid newspapers. 'This fierce competition between rival tabloids has developed in the context of the long-term decline in their sales in the post-war period combined with growing competition from radio and television as news sources. These latter media can deliver news more quickly than the tabloids but, because of the regulatory regime to which they are subject, are unable to compete on titillation' (O'Sullivan 1997:197). An important part of the tabloid response to these 'broadcast rivals' has been the fact that people's private lives especially their sex lives, but also the crime and the scandal, sell newspapers.

In our days, there is a process of tabloidization going on, and the journalism which is marked by features of sensational entertainment is becoming more and more common, driving out the serious journalism of the past. Nowadays we can notice a 'shift in the priorities within a given medium, away from news and information toward an emphasis on entertainment' (Sparks 2000: 10-11).

The historical perspective of the tabloid and of the broadsheet can help us understand whether we are dealing with a new phenomenon or there are precedents or it might simply be an established phenomenon that was previously overlooked. On the basis of this perspective, one might draw the conclusion that 'the British press is moving inexorably, albeit rather slowly, toward the tabloid over a relatively long period of time'.

BIBLIOGRAPHY

- Pursehouse, M. (1997). 'Looking at The Sun: Into the Nineties with a Tabloid and its Readers' in T. O'Sullivan and Y. Jewkes (eds). *The Media Studies Reader*. London: Arnold. Pag. 196-205.
- Sparks, C. and J. Tulloch. (2000). *Tabloid Tales: Global Debates over Media Standards*. Lanham, Boulder, New York, Oxford: Routman&Littlefield Publishers.
- Randall, D. (1996). *The Universal journalist*. London&Chicago: Pluto Press.

Utilizarea instrumentelor TIC în procesul de predare-învățare-evaluare

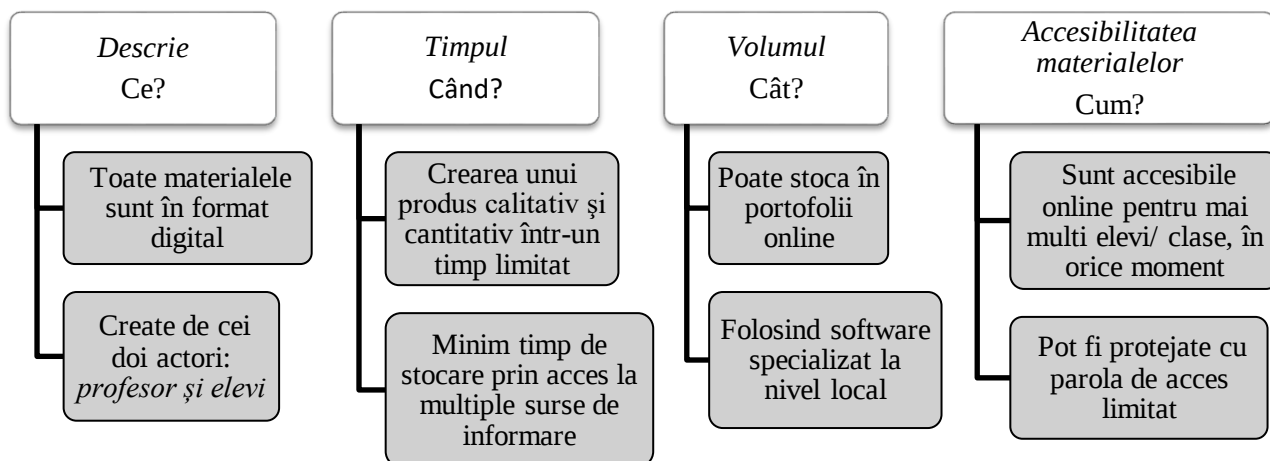
Humelnicu-Ungureanu Mihaela

Colegiul de Industrie Alimentară "Elena Doamna" Galați

Calculatorul are o puternică funcție formativă, datorită gradului sporit de organizare a informației transmise contribuind astfel la creșterea capacității operaționale a proceselor gândirii. Calculatorul este foarte util atât elevului cât și profesorului îmbunătățind calitativ procesul instructiv-educativ.

Cei doi participanți la educație, elevul și profesorul, cu ajutorul calculatorului și a instrumentelor TIC vor urmări achiziționarea unor cunoștințe și formarea unor deprinderi care să permită elevului să se adapteze cerințelor unei societăți aflată într-o permanentă evoluție.

Realizarea lecțiilor interactive facilitează înțelegerea noțiunilor printr-o varietate de metode definite de interactivitate și cooperare.



Internetul este o resursă nelimitată de învățare. El oferă semnificația fiecărui concept printr-o simplă apăsare de buton. Prin sistemul de linkuri utilizatorul are posibilitatea de a sări de la o referință la alta măbind astfel gradul de interacțiune.

Lecțiile interactive, materialele suport și stilul de lucru al profesorului consolidează abilitățile de investigație științifică și facilitează oportunitățile de dezvoltare vizând *achizițiile și performanțele cognitive* ale elevilor.

La nivelul de transmitere a conținutului este nevoie să se creeze materialele electronice educaționale cu scopul creșterii atractivității și eficienței predării. Avantajul lecțiilor în format electronic este acela că elevul poate avea acces la ele și după oră pentru a relua anumite aspecte sau pentru aprofundarea noțiunilor.

Activitățile didactice bazate pe tehnicile moderne de predare-învățare-evaluare reprezintă pentru studiul Tehnologiei informației și a comunicațiilor contextul cel mai favorabil dezvoltării deprinderilor moderne de utilizator cât și elaborarea unor produse utilizabile care să dezvolte spiritul inventiv și creativitatea.

Bibliografie

Oprea Crenguța-Lăcrămioara, Strategii didactice interactive, Editura didactică și pedagogică, București, 2007

Ioan Cerghit, Perfecționarea lecției în școala modernă, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1983

Using Literature to teach Mathematics

Greco Alina-Elena

Liceul Pedagogic “Anastasia Popescu”, București

In this high-tech and globally competitive society, it is becoming more and more important that all citizens be confident in their ability to do mathematics. Knowledge of mathematics is an important skill necessary to succeed in today's world. All students deserve equal access to learning maths, and teachers must make the effort to ensure this. Furner, J. M., & Duffy, M. L. (2005) in their revised and updated standards, identified “equity” as their first principle for school mathematics: “Excellence in mathematics education requires— high expectations and strong support for all students” (p. 11). The National Council of Teachers of Mathematics in the USA (NCTM) has taken a prominent stand that as educators we must take an equity-for-all-students approach to teaching mathematics. All students have the right to learn maths and feel confident in their ability to do maths. Teachers must see to it that “mathematics can and will be learned by all students” (p. 13). Our children today are not only competing for jobs with others in Romania but with others from around the world who are confident in their ability to do mathematics in this competitively global society. One of the best strategies to reach all students is to use literature to motivate secondary school students in mathematics. The main objective of this article is to study the relation between the teaching method of maths based on literature and the students' results. To what extent will students improve their results in maths if math classes use literature? Throughout this article we will focus on the following benefits of using literature in mathematics :

- Teaching maths concepts in the context of a story
- Incorporating integrated studies with reading, writing, speaking, listening, and so on
- Developing mathematical thinking
- Preventing math anxiety and creating a less math-anxious classroom environment
- Allowing for a variety of responses

- Making historical, cultural, and practical application connections
- Allowing for the use of manipulatives as it relates to the story
- Assessing a child's understanding by reading/questioning
- Offering a wide range of books that can be used to teach most math concepts
- Leading to problem solving and active involvement from the story's context

I have an experience of 15 years in teaching middle school students as well as highschool students, in urban and rural areas. The experience that I have gained at the Faculty of Education Sciences with the research project „Strategy to reduce the math anxiety among middle school students” has offered my new perspectives in this field of research. My work is based on the studies of Griffiths, R., & Clyne, M. (1991) related to the impact of using literature in the teaching of mathematics. Moreover, I found the studies of Furner, J. M., & Duffy, M. L. (2005) on the selection of the best mathematics teaching strategies to be suitable for teach maths, such as narratives about the history of mathematics, anecdotes and stories about famous mathematicians. I wish to contribute to the change of social perception on the role of the mathematics education in our society. I also wish that maths was an accessible subject for every student, denying the myth according to which one must have special skills in order to have good results in maths. I think that it is necessary as PISA research in 2016 indicates that 40% percent of Romanian students don't have basic knowledge in maths.

Bibliografie

National Council of Teachers of Mathematics. (2000). Principles and standards for school mathematics. Reston, VA: Author.

Griffiths, R., & Clyne, M. (1991). Books you can count on: Linking mathematics and literature. Portsmouth, NH: Heinemann.

Furner, J. M., & Duffy, M. L. (2005) Teach Mathematics. Intervention in School and Clinic

Enseigner les mathématiques à l'aide de la technologie

Culea Lavinia Cristina

Colegiul Tehnic de Arhitectură și Lucrări Publice „I. N. Socolescu” București

Les technologies peuvent être un immense soutien autant pour les élèves que pour les enseignants. Le tableau blanc interactif (TBI) ou le Smartboard est un outil technologique qui gagne en popularité, car il est très stimulant et aide les élèves à **maintenir leur intérêt et leur attention**. Le TBI donne à l'enseignante la possibilité de présenter l'information à l'aide de **divers médias**: illustrations, clips audio et vidéo, texte, etc. Grâce à ce tableau, les élèves ont accès à différents outils pour **démontrer leur compréhension** des notions et disposent de diverses options pour **interagir et manipuler** le matériel d'apprentissage; Un des défis pour les professeurs en

mathématiques consiste à aider les élèves à **passer de stratégies concrètes à des stratégies représentationnelles, puis abstraites**. Un des avantages offert par l'utilisation du TBI est qu'on peut intégrer plusieurs domaines tels que la géométrie et le calcul. En ce qui concerne la géométrie, certains logiciels, qui sont la plupart du temps gratuitement accessibles, peuvent être une excellente façon d'intégrer cet outil.

Voici quelques exemples de logiciels mathématiques. [Géogébra](#) sert à dessiner des plans cartésiens ainsi qu'à enseigner aux élèves comment s'en servir. *GeoGebra* est un logiciel dynamique de mathématiques réunissant géométrie, algèbre et calcul différentiel. Ainsi, on peut élaborer des constructions soit des points, des vecteurs, des segments, des droites, des courbes représentatives de fonctions et modifier tout cela interactivement. Pour ce qui est de [Tracenpoche](#), il s'agit d'un outil permettant de créer et d'étudier les figures géométriques avec les élèves. Il existe également un programme permettant de construire, de visualiser, de désassembler et de reconstruire les solides, il s'agit du logiciel [Cabri 3D](#). *Sine Qua Non* est un petit outil pratique pour tracer des courbes, représenter des suites, visualiser et approcher des calculs d'intégrales, résoudre des systèmes d'inéquations. Bien sûr qu'ils existent nombreux exemples d'applications très utiles pour enseigner les mathématiques ou pour faire travailler les élèves. Selon moi, toutes ces possibilités d'intégrer le TBI peuvent effectivement faciliter notre vie au quotidien. Plusieurs outils de calcul sont également accessibles aux enseignants afin que ceux-ci puissent faire exercer les élèves en ce qui concerne les algorithmes et le calcul mental.

En plus de tous les outils didactiques que peut utiliser l'enseignant pour faciliter l'apprentissage des mathématiques chez les élèves, le TBI peut avoir d'autres usages tels que d'effectuer des exercices mathématiques ainsi que leur correction en ligne, d'écrire des annotations directement sur l'écran.

Personnellement, j'utilise le TBI dans plusieurs contextes :

lors d'une présentation : un diaporama, une vidéo, etc. comprenant des connaissances, des informations.

Faire une recherche pendant le cours projeter un dessin, un exercice, un problème, etc. à l'aide d'une caméra attachée au portable. Ainsi, l'image se projette sur l'écran du TBI et je peux le discuter avec mes élèves expliquer des régularités ou présenter un problème à résoudre écrire, tracer ou dessiner rendre mon activité plus dynamique, en créant parfois des activités et en utilisant le contenu du TBI (les outils, la galerie, les canevas) utiliser du matériel pédagogique numérique faire travailler les élèves et corriger leurs travaux

Bien que le tableau blanc interactif présente plusieurs avantages, à mon opinion, il y a aussi des limites à son utilisation. Effectivement, il est clair que l'apprentissage des concepts

matematici nu se bazează numai pe o abordare informatizată. De asemenea, am remarcat că toți elevii nu pot interacționa simultan pe TBI.

În concluzie, constat că utilizarea TBI în matematici are avantaje atât pentru profesori cât și pentru elevi, chiar și pentru cei care au dificultăți legate de motivație sau de învățare, în general. Pentru mine, multe avantaje pot compensa unele limite ale utilizării tabloului interactiv în această materie.

În fapt, pentru o eficiență optimă a tabloului interactiv în învățarea conceptelor matematice, va fi interesant să se ofere școlilor calculatoare conectate la tablou, astfel încât toți elevii să participe activ la cursuri.

Bibliografie :

- 1.<https://mytechclassroom.com/how-to-use-smartboards-in-the-classroom/>
- 2.https://tspace.library.utoronto.ca/bitstream/1807/68710/1/Li_Leona_CC_201506_MT_MTRP.pdf
- 3.<https://www.teachhub.com/technology-in-the-classroom/2019/10/technology-in-the-classroom-the-benefits-of-smart-boards/>

Necesitatea utilizării T.I.C în procesul de predare-învățare a limbii franceze

Constantinescu Irina

Liceul Economic "Virgil Madgearu", Constanța

Odată cu dezvoltarea tehnologiei, învățământul organizat în jurul situațiilor de învățare asistate de un calculator, preferabil conectat la internet, a devenit din ce în ce mai motivant pentru elevi, deoarece el contribuie la creșterea colaborării între actorii implicați în învățarea limbii străine, creează avantaje sensului de a învăța, de a învăța să învețe. Învățarea devine un proces activ și constructiv în cadrul căruia elevul manipulează resursele cognitive disponibile, astfel încât să fie capabil să-și construiască sau să dezvolte noi competențe, folosind informațiile din diferite surse.

Conform unor studii realizate în mai multe țări europene, se estimează că limbile moderne se regăsesc printre disciplinele avantajate de folosirea TIC (cu o eficiență de aprox. 57%). În studiul limbilor moderne se folosesc oportunitățile de vizualizare, comunicare, de organizare grafică, de reprezentare oferite de noile tehnologii.

Software-urile educaționale elaborate pentru studiul limbilor moderne pot furniza situații de învățare în care elevii "să uite" de fapt că învață o limbă nouă, determinându-i să se concentreze pe topic. Astfel, învățarea este naturală, temeinică și atractivă.

Bazându-ne pe activitățile de învățare a limbilor străine în cadrul orelor de curs în care se utilizează TIC, elevii pot fi antrenați în realizarea unor produse precum : afișe, grafice, reviste, bloguri, forumuri, teste, diferite software-uri educaționale, jocuri, pliante publicitare, etc. Aceste produse pot fi valorificate în cadrul unor activități educative interactive care să antreneze tineri din diverse țări, formând astfel competențele de socializare și de comunicare.

Integrarea instrumentelor TIC în predarea unei limbi străine presupune împărțirea activităților în câteva mari categorii, pe care vom încerca să le trecem în revistă, atât cât ne permite spațiul acestui articol, fără a avea însă pretenția de a le epuiza :

Surse de informare și de documentare

Căutarea informațiilor online este avantajată de faptul că o căutare a unei noțiuni într-o limbă de circulație internațională va produce mult mai multe răspunsuri decât aceeași căutare în limba română. Cele mai cunoscute motoare de căutare sunt : Google - <http://google.fr>, Yahoo - <http://yahoo.fr>, Bing - <http://bing.fr>, Altavista - <http://altavista.fr>, etc.

Prezentări

Prezentările sunt documente destinate prezentărilor pe calculator, ce combină textul cu imagini, materiale audio, video, diagrame.

Programul **Microsoft PowerPoint**, utilizat relativ mult, permite realizarea prezentării neliniare a slide-urilor, introducerea animațiilor, link-urilor către alte surse, realizarea notelor prezentatorului. Dar prezentări online se pot face și cu **prezi**, un software gratuit (<http://prezi.com>), dintre caracteristicile căruia amintim: posibilitatea de panoramare, de inserare itinerare, link-uri, imagini, videoclipuri, texte, fișiere pdf, desene, etc. Programul este mai atractiv decât PowerPoint, iar fișierele create se pot salva sau trimite prin email.

Publicații digitale

Acestea sunt documente elaborate cu ajutorul calculatorului și pot lua diferite forme : eseuri, referate, buletine informative, reviste, ziare, broșuri, postere, etc.

Din categoria editoarelor locale pentru publicații digitale, cel mai utilizat este : **Microsoft Word**, editor de texte profesional din suita MS Office. Pe lângă caracteristicile avansate de editare text, documentele pot include imagini, tabele, diverse forme, etc.; există de asemenea posibilitatea utilizării unor șabloane (templates) pentru diverse publicații precum revistă, ziar, cv-uri, etc. **OpenOffice** este un program gratuit pentru editare de text, foi de calcul, prezentări, grafică și baze de date. Alte programe din aceeași categorie sunt : **Microsoft Publisher**, **Adobe Digital Publishing**, etc.

Aplicații grafice și multimedia

Acestea sunt documente digitale cu conținut grafic și/sau multimedia: imagini, fișiere audio (podcast-uri), fișiere video. Pentru prelucrarea imaginilor pot fi utilizate **Photoshop**, **Inkscape**,

Gimp, Photopaint, IrfanView sau aplicații disponibile online: **aviary.com, Picasa, Flickr**, etc. Pentru prelucrări audio-video pot fi folosite: **Movie Maker, Media Cope, Any Audio Converter, Audacity** sau aplicații disponibile online : **aviary.com** etc.

Dicționare și enciclopedii

Dictionnaire de TV5 : <http://dictionnaire.tv5.org/>

Dictionnaire du Centre national de ressources textuelles et lexicales : <http://www.cnrtl.fr/definition/>

Dictionnaire Larousse : <http://www.larousse.fr/dictionnaires>

Dictionnaire des synonymes : <http://www.crisco.unicaen.fr/des/>

Encyclopédie Larousse : <http://www.larousse.fr/encyclopedia>

Encyclopédie collaborative Wikipédia : <http://fr.wikipedia.org/>

Platforme colaborative

Acestea sunt locuri ideale pentru învățarea colaborativă sprijinită de calculator. Din mulțimea de instrumente web folosite pentru platformele colaborative amintim doar câteva : **Wikispaces**, care pot fi permanent organizate, completate interactiv, **Google docs**, forumurile de discuții și blogurile, **Moodle, Glogster**, etc. Acestea sunt utile la clasă pentru că stimulează creativitatea, lucrul în echipă, creează o motivație pentru elevi de a învăța și altfel, promovează comunicarea între elevi, profesori și părinți.

În funcție de competențele specifice limbilor moderne, iată câteva sugestii de activități TIC care pot fi realizate la clasă:

Pentru receptarea mesajelor transmise oral sau în scris în diferite situații de comunicare - exerciții de punere în corespondență: imagine-cuvânt, cuvânt-imagine; ilustrarea prin desen a unui text citit; jocuri educaționale de recunoaștere a cuvintelor; realizarea și rezolvarea unui puzzle lingvistic, etc.

Pentru producerea de mesaje orale sau scrise adecvate unor anumite contexte de comunicare - reprezentarea grafică a unui minirebus; realizarea unui document care să cuprindă un dialog imaginar, pe o temă dată; realizarea unei invitații, scrisori, carte poștală, felicitare, afiș sau reclamă;

Pentru realizarea de interacțiuni în comunicarea orală sau scrisă - trimitere de emailuri; blog personal; întocmirea unei pagini web personale, etc

Pentru transferul și medierea mesajelor orale sau scrise în situații variate de comunicare - concurs de povești ilustrate într-un număr limitat de diapozitive; realizarea unui referat pe o temă dată utilizând o enciclopedie, o bibliotecă sau un dicționar online; realizarea de pagini web, de galerii foto, a unor fișe de orientare turistică, etc.

Integrarea instrumentelor TIC în predarea limbii franceze presupune folosirea unor metode interactive, printre care simularea globală, învățarea prin colaborare, proiectul transdisciplinar, în

care elevul devine actorul principal al procesului instructiv-educativ, iar profesorul un partener și un ghid. Așadar, integrarea noilor tehnologii în procesul instructiv-educativ trebuie încurajată pentru a fi folosită pe scară largă.

Bibliografie

ANGHEL, Traian - *Instrumente Web 2.0 utilizate în educație*, Ed. Albatros, Cluj-Napoca, 2008

ANGHEL, Traian - *Instrumente Web pentru profesori*, Ed. All, București, 2009

**** - *Ghid metodologic de implementare a TIC în curriculumul național*, București, 2011

Digitalisation in education

Chiriac Erika Karina

Școala Gimnazială „Constantin Parfene”, Vaslui

The didactic game is an important mean of extremely efficient and attractive intellectual education that highlights and trains the child's creative abilities. By learning in a creative style, students become creative. In the teaching activity, the didactic game generates attractiveness, pleasure, relaxation where otherwise there were only rules, themes and disinterest. Through play, students become more fickle by breaking the rigid patterns of an imposed activity, are active and courageous, overcome their shyness and learn with pleasure. The interdisciplinary didactic game is an activity that combines didactic tasks from various fields of knowledge, in a unitary structure, focused on learning. It gives the teaching activity a dynamic and attractive character, induces a state of joy and relaxation that prevents monotony and fatigue and strengthens the creative intellectual energies of students.

In recent years, electronic games have assumed an important place in the lives of children and adolescents. Children acquire digital literacy informally, through play, and neither schools nor other educational institutions take sufficient account of this important aspect. We consider that multimedia design for training and education should combine the most powerful features of interactive multimedia design with the most effective principles of technologically-mediated learning. An examination of the evolution of the design of videogames is a good way to analyze the main contributions and characteristics of games-based learning environments. At the same time, we will discuss the main obstacles and challenges to the use of games for learning.

Learning based on digital games is often based on simulation, exploration and / or role play, with the aim of overcoming the gap between theory and practice. All the more so as we talk about learning from the STEM area (science, technology, engineering and mathematics), where the need is felt to “sweeten” the arid character, apparently broken by the daily life in which the student evolves. Through digital play, students experience and explore a simulated problem in a practical

and pragmatic way. The advantage of using simulation games in an educational context is that it can allow students to deal with real problems and authentic situations in a safe environment. In the process of trying to solve the problem, which often involves error, deviation, following a wrong path, users must acquire experiential learning, including the experience to correct possible errors, to try and readjust methods, procedures, reasoning.

Digital games have a lot in common with learning.

These are the advantages of so-called digital game-based learning:

1. The player has to achieve clearly defined objectives.
2. Both players and students are motivated to achieve these goals. For this they must become active.
3. Both the learning task and the challenge required by the game require their full attention.
4. Successful play as well as learning with good results require a certain degree of effort and the ability to solve problems.
5. Players, like students, are not allowed to be overworked or underworked to maintain their motivation.
6. The success gives both the player and the student a sense of usefulness.
7. The complexity of the task or challenge increases with advancement in play or learning.
8. Players and students receive feedback on what they have achieved. This immediately shows progress.

Learning based on digital games presents new opportunities - many still unknown, or perhaps just suspected, not scientifically grounded - for re-analyzing the way one learns.

Bibliography:

Begoña Gros (2007) Digital Games in Education, Journal of Research on Technology in Education, 40:1, 23-38, DOI: 10.1080/15391523.2007.10782494

Cum integrăm instrumentele digitale în lecțiile de istorie?

Bertescu Manuela Mirela, Colegiul Național Pedagogic "D.P.Perpesicius"

Cîrîc Geanina Mariana, Colegiul Tehnic "Costin D. Nenițescu"

Educația trebuie să țină pasul cu vremurile pe care le trăim și să creeze cetățeni care să gândească singuri și să se adapteze din mers, prin urmare istoria cuprinde toată experiența de viață a omenirii și formează o mare parte din cultura generală a fiecăruia dintre noi. Așadar, calculatorul a devenit indispensabil în educația modernă, fiind utilizat de către cadrele didactice în procesul de predare-învățare. Utilizarea calculatorului în educație are marele avantaj de a facilita trecerea de la

acumularea pasivă de informații de către elevi la învățarea prin descoperire, ei învață să învețe, dezvoltându-și în acest mod abilitățile și strategiile cognitive pe care le vor folosi și adapta în diverse alte situații. Acest fapt aduce o mare flexibilitate în învățare și la stimularea elevilor de a se implica în procesul educațional și de a deveni parteneri ai profesorului în cadrul clasei. Profesorul devine un facilitator al învățării, nu mai este cel care oferă informațiile de-a gata, iar sarcina pe care elevul o are de realizat este mai mult calitativă decât cantitativă. Crearea proiectelor multimedia este un mod de a utiliza calculatorul în cadrul procesului educativ. Pe de o parte, cadrele didactice pot fi cele care realizează prezentări multimedia și le proiectează în cadrul clasei, prezentând diferite conținuturi elevilor, fapt foarte des utilizat astăzi în școli. Pe de altă parte, elevii pot fi cei care construiesc propriile prezentări multimedia ca proiecte la diferite discipline, susținându-le în fața profesorului și a elevilor din clasă. Acest tip de proiecte favorizează dezvoltarea creativității, pun în mișcare un sistem complex de integrare a informațiilor și abilităților, utilizându-se calculatorul practic ca un mijloc de comunicare. Modalitatea de creare de proiecte multimedia poate fi desfășurată sub forma lucrului în echipă compusă din 3-6 elevi, ceea ce implică dezvoltarea la elevi a abilităților de colaborare, negociere, asumare de responsabilități. Și în acest caz, profesorul are rolul de a facilita dezvoltarea proiectului, ajutându-i pe elevi atât la familiarizarea cu tehnologia, dacă este cazul, cât și pe parcursul proiectului, însă elevii vor fi cei care decid conținuturile și forma prezentării. Astfel, multe dintre competențele specifice din programa disciplinei Istorie pot fi exersate prin utilizarea noilor tehnologii informaționale și a comunicațiilor, precum utilizarea aplicației de machetare Microsoft Office Publisher și elaborarea de produse conform unor specificații date, de exemplu realizarea de broșuri, de buletine informative. De exemplu, la clasa a X-a, la lecția Primul Război Mondial, se poate realiza o broșură „Primul Război Mondial din perspectiva învinșilor și a învingătorilor”, întrucât literatura, cinematograful, teatrul, mass-media modernă oferă numeroase surse istorice.

Prin utilizarea facilităților Microsoft Office, de exemplu, se pot realiza fișele de lucru de către profesor utilizând și informațiile colectate de pe internet, se pot integra prezentări PowerPoint deoarece atrag prin text, imagine, muzică, grafică. O alternativă avansată la Microsoft PowerPoint o reprezintă Macromedia Flash, care deși considerabil mai dificil de utilizat, oferă prin Action Scripts mai multe instrumente de lucru. Faptele istorice pot fi învățate de elevi mult mai ușor folosind Microsoft Excel pentru crearea de axe cronologice, de exemplu la clasa a XII-a pentru lecția „Statul român modern de la proiect politic la realizarea României Mari”. Documentarea on-line pentru crearea de referate pe o temă dată, căutarea de imagini reprezentative pentru un eveniment istoric, o personalitate, se poate realiza prin utilizarea aplicațiilor web Internet Explorer, Mozilla, Opera pentru navigare și căutare de informații. Informațiile oferite de Internet pot fi utilizate în cadrul orelor de istorie, dar și multe dintre metodele didactice activ-participative se pot adapta pentru

utilizarea noilor tehnologii informaționale și a comunicațiilor precum: proiectul, investigația, rezolvarea de probleme, turul galeriei, mozaicul.

În concluzie, **Competența digitală** oferă posibilități multiple de cercetare istorică, într-un timp relativ scurt deoarece profesorii și elevii au acces la informații din diverse domenii și pot realiza proiecte sub forma: PPT-ului, afișelor, posterelor, pliantelor etc., sau chiar blogguri, softuri educaționale, site-uri web educaționale. Așadar, competențele cheie europene reprezintă un ansamblu de cunoștințe, abilități și atitudini de care au nevoie toți indivizii pentru împlinire și dezvoltare personală, incluziune socială și găsirea unui loc de muncă.

Bibliografie:

Crenguța-Lăcrămioara Oprea, Strategii didactice interactive, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2007;

Ioan Nicola, Tratat de pedagogie școlară, Editura Aramis, București, 2003;

Gheorghe Iuțiș, Elena Cozma, Iuliana Asăvoiaie, Elemente de didactica istoriei, Editura Graphys, Iași, 2008.

Playfulness or How to Engage Students in Online Classes

Bucioc Adriana

Colegiul Național Pedagogic „Constantin Brătescu”, Constanța

Technology has been our ‘ally’ ever since the pandemic changed our teaching and learning environment. Both teachers and students have proved how resilient they can be. Online classes are instructive and compelling if the teacher identifies the proper tools to use. One of the questions that have puzzled many teachers this period refers to how they can motivate and activate all the students. One might advocate for playfulness, especially with primary or secondary school children, as educators can rely on children’s natural ability to learn through play.

Play is generally described as a pleasurable and voluntary activity in which children actively take part and make use of their imagination without a definite extrinsic aim. ”Guided play maintains most traditional elements of play, especially the enjoyable and engaging nature and the child’s own agency, but adds a focus on the extrinsic goal of developing children’s skills and knowledge.” (Toubet all, 2016) Educators have set some learning goals but they need to expose the children to some relevant materials and activities so as not to overtly constrain the young ones during online classes. Children need to have choices, need to get involved willingly, but teachers can mould the

activities according to the learning goals. Playful learning entails active children, interest, engagement, meaningful information, cooperation and social interaction.

It might be useful to give younger learners a model of how to do a certain activity without controlling the steps taken by the children too much. The teacher can also join the game and assume the role of a guide or coach who asks stimulating or thought-provoking questions in order to familiarise the pupils with information relevant to the teaching objective. What is more, the pupils should make their own decisions, learn while exploring, let their curiosity propel them forward to discover new things and leave their comfort zone at times and get actively involved in their own learning.

Online games entice children as they receive immediate feedback, as well as different bonuses, extra points, time or prizes. Word order exercises are some relevant examples. Another exercise children enjoy is the game Random Wheel, which can be used to break the ice or to activate the whole class. The advantage is that everyone suddenly becomes attentive in order to be able to answer the question that is chosen at random. In addition, these exercises do not last long, but they achieve their goal every time.

Of course, the synchronous classes can be exquisitely combined with the asynchronous ones containing: short films, audio-video materials, songs, various recordings, materials, interactive exercises, hand-outs, online tests, links with educational content and other useful documents. The tasks can then be carried out by children through different projects that require creative art, classical reading, handwriting, remote teamwork. Thus, children do not sit in front of the screen too long, but still have the opportunity to get in touch with their teammates.

Moreover, students are willing to solve tasks that give them the freedom to choose when and how much time to spend studying the materials provided by the teacher, solving quizzes posted on google classroom or different online exercises on www.liveworksheets.com or www.wordwall.net, or some writing exercises using www.padlet.com or www.linoit.com, even tests using google forms. Such tools can be used both with secondary and high school students as they all respond very well to the challenge and immerse themselves in independent study.

Another important benefit of technology-mediated activities is the empowerment of students because they gain more independence in setting the daily schedule. If they cannot change the synchronous course timetable, in case of asynchronous activity they have total freedom. Improved digital skills are also useful in managing time spent in independent study. This system is beneficial for children in terms of health and intrinsic motivation. As students get older, the need to socialise outside the family increases, so that an organisation of daily time can make them responsible and can cultivate their autonomy. Thus, learning time is used efficiently as activities are paced to the students' potential.

Social interaction harmoniously blends into cognitive activity making it appealing to older students who are accustomed to communicating, exchanging information and ideas, sharing personal thoughts and experiences on different online platforms. During online classes, students can socialise with their peers and engage in cooperative learning, debate, critical thinking and problem-solving activities. This is why teachers need to exploit this practice and include it into their teaching strategy.

All in all, responsible teachers respect students' self-determination and promote their interest and engagement while assuming the role of a facilitator. Playfulness has the power to boost certain skills in children and to contribute to their healthy growth in this dynamic world. If the students' self-esteem increases and their attitude toward learning is positive, they will become lifelong learners and will be better prepared for tomorrow's reality.

Bibliography:

1. Singer, D. G., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K., *Play: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth*, Oxford University Press, New York, 2006.
2. Toub, T. S., Rajan, V., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K., Guided Play: A Solution to the Play Versus Learning Dichotomy. In *Evolutionary Perspectives on Child Development and Education (Evolutionary Psychology)* (pp. 117–141), Springer International Publishing, Switzerland, 2016.

Coping with changes – delivering on-line classes

Moise Iudit-Alexandra

Colegiul National Pedagogic “Constantin Bratescu”, Constanța

A few years ago, no one would have thought it likely to deliver classes on-line; face-to-face interaction was the only relatable form of education. However, it took an almost worldwide lockdown generated by the pandemic to change everything. We were suddenly confronted with the harsh reality of not being able to go to school physically while having to ensure a continuity of education for our students.

We soon started to adapt, however. Educational platforms quickly became available and they offered us the possibility to virtually connect with our students. We used G-Suite for Education, a platform which gave us the possibility to create our own classes, add the other teachers as well as the students and, subsequently, post information under several headings, such as: assignment,

material, question, according to the purpose. Not only could we upload new materials and assign homework to our students, but we were also able to generate our class link (or create a new one for each meeting) in order to stream live classes. While not face-to-face, this still gave us the possibility to teach new information, to make sure that our students were able to use the newly-taught concepts in adequate contexts, on their own and, of course, to assess them.

I would definitely argue that assessment was the most challenging aspect. The positive aspect was that we had, and still have, the possibility to create quizzes in Google forms and we could set a time deadline for our students to submit them. Creating these quizzes makes the evaluation process easier due to the fact that, at least when it comes to the use of multiple choice items, once all the students have submitted their quizzes, we have the possibility to introduce the correct results and all of them are immediately assessed.

The current school year has also proved to be a challenge. We started school differently, according to the rate of the pandemic in each region. At the beginning, in our region, classes were divided into two groups, meaning that the first group attended school physically while the other half joined the lessons on-line, on the same educational platform, Google Classroom. At first, groups changed every week, then they started changing every two weeks. We also had periods of time when all the classes had to be delivered on-line but this year they alternated with periods with physical presence.

As in any situation, however, the novelty of teaching on-line has presented both advantages and disadvantages. The disadvantages are well-known by now: the impossibility to meet with our peers and students face-to-face on a daily basis, the quick pace at which we had to adapt to the new situation, the unknown, the inability to make any long-term or even short-term plans. It goes without saying that the educational system was one of the most affected areas throughout the world, irrespective of the level we teach at.

However, as the saying goes, *every cloud has a silver lining*, which means that there is a positive outcome in every situation. Forced though it may have seemed, we, teachers, quickly learned how to use platforms we were not familiar with, we became proficient at creating and delivering on-line tests, we became even better acquainted with the use of technology and we constantly kept up-to-date with the latest developments in education. We learned how to create interactive worksheets, we introduced the use of a variety of technologically-enhanced teaching methods in our classes and all of these are aspects which have helped us and our students grow, not only as educators and/or trainees but also as individuals. As a teacher of English I can say that we have benefitted from a variety of webinars provided by several universities, on a multitude of topics, meant to help us cope with the situation. In addition, we also had the opportunity to enrol in courses normally held in other parts of the country but which were delivered on-line given the

situation. All these above-mentioned aspects allowed us to derive a positive experience from the entire situation.

All in all, the past year has been out of the ordinary, with its ups and downs but, it is up to each and every one of us to make the best of a gloomy situation and turn it into something beneficial not only for ourselves but also for our students, whose educational growth we should all be concerned with.

Bibliography:

Brown, Gavin T.L. *Assessment of Student Achievement*. Routledge: London, 2017.

Cooperman, Larry. *The Art of Teaching Online: How to Start and How to Succeed as an Online Instructor*. Chandos: London, 2017

Harasim, Linda. *Learning Theory and Online Technologies*. Routledge: London, 2017.

The challenges of online teaching and going digital

Popescu Luiza

Colegiul Național Pedagogic “Constantin Brătescu”, Constanța

It has been over a year since we have been dealing with school in an online environment and I believe that as teachers we have come a long way since the beginning of the pandemic and we have got ourselves acquainted to online teaching platforms and instruments. Despite the physical distance, we have never been closer to professionals all over the world thanks to the wealth of webinars and training sessions so generously offered for teachers worldwide. A wonderful thing happened and that was teachers became “hungry” for information and for knowledge and everybody became preoccupied with how to make their teaching more attractive, how to deal with this new form of teaching.

The lockdown may have imposed physical distancing and everything moved in the online environment, yet teachers started supporting each other through an abundance of workshops presenting various tools and tips for online teaching. If we weren’t able to interact with each other in a physical environment, we were able to get together in online meetings and this most definitely happened with a higher frequency than it would have happened in normal circumstances. We were able to take part in a lot more online sessions than we would have done otherwise and we did this from the comfort of our own homes.

It is nevertheless true that going digital and teaching in an online environment are certainly challenging and forced us to step out of our comfort zones. We were taken out of a dormant state as

conversant face-to-face teachers and thrown into the net and intricacy of online teaching with all its advantages and disadvantages. Furthermore, we had to face and deal with the challenges and limitations of the digital environment. Nonetheless, in the case of the English language we are fortunate enough to have a wide range of instruments at hand that can actually enhance and revive learning.

Personally, I am profoundly indebted to all the webinars and training sessions I attended because I managed to find out about a range of online tools, educational websites and platforms that I would not have otherwise discovered all on my own. I have learnt how to use them and how to integrate them in my online classes and what skills they would be most beneficial for. Instead of simply providing worksheets for my students to work on various grammar and vocabulary items, we now have other (much more attractive and engaging) tools, such as Quizzis, Kahoot, Wordwall or Live Worksheets to name only a few of them.

One of the tremendous benefits of using these tools is that we do not necessarily have to create our own worksheets or materials since we have access to the library provided by each of these websites and we can choose from a variety of materials so generously offered by other teachers. Each of these websites also provides information about how to be used and what the benefits are for teachers and students alike; moreover, there are a lot of tutorials on YouTube on how to make the most use of these tools. Another positive aspect of these platforms is that they are interactive, therefore keeping the students' interest at a high level, not to mention the fact that they provide instant feedback which is essential for students in their learning process.

Furthermore, the Google platform comes with a diversity of tools that also benefits teachers as well as our students. Some of the tools include Google meet (widely used for online classes), Google docs (for making documents that can be filled in by numerous participants who have access to them), Jamboard, Google Calendar, Google Forms, etc. The last one has proved an invaluable help for teachers when designing tests for their students and the beauty of this tool is that it allows us to design various types of tests, using a variety of answer forms.

As far as I can tell, one major advantage, at least in the case of forms using multiple choice items, is that you can save time grading the test. Once you have introduced the answers you instantly have the scores for all the participants in the test and that is absolutely great. Instead of going through the routine of correcting the same mistakes over and over again, you just introduce the right answer and the correction is performed instantaneously for all tests. However, you should still revise it manually as far as tests with short or longer answers are concerned. In these cases, if there is no capital letter or there is a letter or a punctuation mark missing, the Google Form tends to disregard those answers or treat them as wrong.

In conclusion, as a teacher I have most certainly come a long way since the beginning of the pandemic and I continue to learn and upgrade my teaching methods. If I learnt one thing from this whole situation is that the world is in a continuous transformation and we have to keep up with the times. We have to forget about the traditional system of teaching that has been in place for more than a century and adapt to modern times. And technology is a big part of everything, therefore it should be central to the teaching system as well, since the digital component is one required in almost every field nowadays.

Bibliography:

- Gordon, Lewis- *Learning Technology*, Oxford University Press, London, 2017
- Ko, Susan & Rossen, Steve - *Teaching Online: A Practical Guide*, Routledge, New York, 2010

Competența digitală – o abilitate esențială pentru profesorii secolului XXI

Croitoru Daniela Ramona

Liceul "Ștefan Procopiu" Vaslui

Competența digitală este esențială pentru educație, viață profesională și participare activă în societate. Conform Recomandării Consiliului Uniunii Europene din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții *"Competențele digitale implică utilizarea cu încredere, critică și responsabilă a tehnologiilor digitale, precum și utilizarea acestora pentru învățare, la locul de muncă, și pentru participarea în societate. Ele includ alfabetizarea în domeniul informației și al datelor, comunicarea și colaborarea, educația în domeniul mass-mediei, crearea de conținuturi digitale (inclusiv programarea), siguranța (inclusiv bunăstarea digitală și competențele legate de securitatea cibernetică), chestiunile legate de proprietatea intelectuală, precum și soluționarea problemelor și gândirea critică"*.

Pentru cadrele didactice, competențele digitale sunt atât parte integrantă a competențelor profesionale dar și facilitator al dezvoltării competențelor digitale în rândul elevilor.

Comisia Europeană a conceput [Cadrul european al competenței digitale pentru cetățeni](#) (DigComp), structurat în cinci domenii: alfabetizarea digitală și informațională, comunicare și colaborare, creare de conținut digital, siguranță și soluționare de probleme. Cele cinci domenii numără 21 de competențe. Comisia Europeană este în proces de elaborare a unui Cadru european al competenței digitale pentru profesori (DigCompEdu) organizat pe șase domenii de dezvoltare și 22

de competențe: mediul profesional, crearea și schimbul de resurse digitale, gestionarea utilizării instrumentelor digitale, evaluarea, autonomizarea și facilitarea competenței digitale a elevilor.

Din martie 2020, omenirea a trecut în lumea digitală. În România nu există unitate în ceea ce privește dezvoltarea competențelor digitale în rândul cadrelor didactice. Școala online din ultimele luni m-a forțat să îmi dezvolt competențele digitale într-un ritm alert. Școala online a fost o mare provocare pentru mine iar trecerea de la ora tradițională la ora online a fost destul de dificilă pentru că la început nu știam cum să mă organizez mai ales că nu am integrat anterior foarte mult instrumentele digitale în activitățile mele didactice. Trecerea la școala online m-a prins oarecum nepregătită. Am fost copleșită de numeroasele instrumente și platforme care erau propuse în diverse contexte. A trebuit să mă familiarizez rapid cu diverse instrumente online, să reorganizez conținuturile, să creez diverse resurse educaționale. Pregătirea pentru orele online mi-au redus drastic timpul liber. Am urmărit foarte multe tutoriale despre utilizarea diverselor aplicații și platforme și am selectat câteva pe care am considerat că se integrează foarte bine cu stilul meu didactic. Am început școala online cu grupuri private pe facebook, Kahoot și cu activități sincrone pe ZOOM și am ajuns astăzi la Google Classroom, Google Meet, Google Forms, Quizizz, nearpod, mentimeter, livresq, edpuzzle. Am învățat din mers ceea ce trebuia să fac. Am investit timp, răbdare, motivație și mi-am dezvoltat foarte mult competențele digitale în această perioadă care m-a făcut să conștientizez că trebuie să învățăm mereu pentru a ne putea adapta la diverse situații. Această perioadă de criză m-a solicitat la maxim dar m-a forțat să-mi revitalizez și să-mi restructurez stilul didactic, să mă reinventez într-o oarecare măsură. O reinventare pas cu pas, pe cont propriu. Am ieșit din zona mea de confort și a trebuit să mă adaptez realității școlii online.

Școala online a însemnat mult mai mult timp dedicat proiectării didactice; profesorul trebuie să proiecteze scenarii didactice adaptate mediului online, să creeze diverse resurse educaționale digitale. Activitățile de învățare și de evaluare trebuie gândite cu mai mare atenție, trebuie să fie corelate cu obiectivele fixate, cu competențele care trebuie dezvoltate, cu timpul pe care îl avem la dispoziție în mediul online, să fie antrenante, să stârnească interesul elevilor și să-i motiveze în procesul de învățare. Pe lângă proiectarea didactică, profesorul trebuie să dedice timp și pentru a acorda feedback la activitățile de învățare desfășurate asincron. Și înainte munceam mult ... dar în școala online am muncit și mai mult. Profesorul ar trebui să aibă mai multă flexibilitate în ceea ce privește conținuturile. Cel puțin pentru anul școlar 2020-2021, ar fi fost necesar să i se acorde profesorului mai multă flexibilitate în ceea ce privește conținuturile din programa școlară.

Sunt de părere că o oră online este mai dificil de gestionat decât o oră tradițională. Pe termen lung, școala online, deși oferă unele oportunități, poate deveni foarte frustrantă, atât pentru profesori, cât și pentru elevi. Școala online este lipsită de comunicare, de interacțiune directă, de

sentimente. Evident, resursele digitale trebuie utilizate în continuare în clasa tradițională deoarece sunt mijloace care îi antrenează pe elevi în învățare dar ora online nu va putea înlocui ora desfășurată în sala de clasă. Apreciez oportunitățile oferite de resursele digitale dar mi-au lipsit interacțiunea directă, contactul vizual, latura emoțională.

Pentru viitor (mai apropiat sau mai îndepărtat, în funcție de evoluțiile din învățământul românesc și de timpul disponibil) mi-am propus să explorez mai mult (dar într-un mod mult mai coerent și mai eficient) metoda "flipped classroom"/"clasa răsturnată" pentru a dezvolta în rândul elevilor anumite deprinderi de învățare autonomă.

A răsturna o clasă înseamnă a inversa „ordinea” obișnuită în care se acumulează cunoștințele sau se formează deprinderile. În loc să învețe un conținut nou în clasă, elevii învață acasă prin vizionarea de secvențe video (de preferat, aceste materiale video trebuie să fie realizate de profesorul clasei pentru a putea fi adaptate la particularitățile elevilor). Materialele video pot fi realizate cu extensii Google Chrome precum Screencastify and Loom. De asemenea, se pot utiliza aplicații precum Edpuzzle sau Nearpod. Timpul din clasă este dedicat discuțiilor, activităților practice și proiectelor, consolidării cunoștințelor. Elevii au mai mult timp pentru analiză, pentru aplicarea cunoștințelor lor și pentru interacțiunea cu alți elevi, precum și cu profesorul. Într-o sală de clasă răsturnată, fiecare elev poate învăța în propriul lui ritm. Învățarea devine personalizată pentru fiecare elev. Elevii au posibilitatea de a viziona un curs ori de câte ori au nevoie, pentru a derula înapoi, dacă este necesar sau pentru a sări peste părți în cazul în care doresc, sau pur și simplu ei pot pune „pauză” profesorului lor.

Pentru explorarea aspectelor legate de învățarea mixtă (blended learning) sau în ritm propriu (self paced) recomand parcurgerea gratuită a cursului "Modern Classroom Essentials" (<https://modernclassrooms.org/free-course>) precum și activitățile de dezvoltare profesională accesibile pe site-urile edpuzzle. com și nearpod.com.

Instrumentele digitale nu vor înlocui profesorii dar trebuie integrate procesului didactic.

BIBLIOGRAFIE:

- Anastasia D. Elder, *Using a Brief Form of Problem-Based Learning in a Research Methods Class: Perspectives of Instructor and Students* în Journal of University Teaching & Learning Practice, vol. 12, 2015 (<http://ro.uow.edu.au/jutlp/vol12/iss1/8>)
- RECOMANDAREA CONSILIULUI UE din 22 mai 2018 privind competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții ([https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=EN))
- <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp>

Dezvoltarea competențelor IT în context European

Ioniță Ionela Tatiana

Școala Gimnazială nr. 308, București

Pentru a ajunge la discuția despre dezvoltarea unor competențe, fie ele și IT, în context european, trebuie mai întâi să trecem în revistă ideea de educație modernă, în comparație cu cea tradițională. Asemănările și diferențele dintre educația tradițională și educația modernă ar trebui să constituie teme de reflecție pentru toate persoanele care au un rol în instruirea și educarea copiilor, începând cu educatoarele și ajungând la profesorii universitari.

Cu toții trebuie să cunoaștem tendințele și orientările noilor educații și, în același timp, să depășim cadrul tradițional al conceperii activităților, să-l implicăm și să îl cointereseăm pe copil, elev sau student în propria formare și educare. Educația modernă, prin diferitele sale posibilități materiale, oferă intensificarea învățării pe toate planurile, astfel că școala trebuie să fie prima instituție care trebuie să-și schimbe abordarea față de desfășurarea învățării și să utilizeze metode noi, interactive care să conducă la o învățare superioară și într-un ritm accelerat potrivit tendințelor societății actuale, de asemenea trebuie să abordeze noi strategii de realizare optimă a învățării și să-și lărgască domeniul de cunoaștere ajutându-l pe individ să se adapteze mai ușor la societatea în continuă schimbare. Înțelegem prin această schimbare aderarea la sau folosirea unor metode de predare-învățare-evaluare puse la dispoziție pe o scară largă și care circulă în spațiul UE din care facem parte. Este cunoscut faptul că societatea este în continuă evoluție și educația trebuie să țină pasul cu aceasta. Tocmai de aceea consider că atât țara noastră cât și celelalte țări, prin reprezentanții săi educaționali, au multe exemple de oferit.

Educația online, formarea online sau schimburile de experiență care se realizează prin intermediul noilor tehnologii reprezintă, în contextul actual – mai ales că ne confruntăm cu o situație nouă, nemai întâlnită până acum – o oportunitate de a ne perfecționa în primul rând pe noi înșine, de a ne autodepăși, apoi mobilizează părinții în cele mai multe cazuri spre colaborare cu copiii și cadrele didactice în realizarea de activități și mai ales îi ajută pe copii să își formeze competențe, deprinderi, priceperi legate în mod special de tehnologia informatică, dar și să continue învățarea într-un mod mai relaxat, mai atractiv, mai interactiv, contribuind eficient la dezvoltarea lor intelectuală.

Trebuie menționat faptul că în societatea contemporană, tehnologia IT ocupă un rol destul de important în toate domeniile de activitate, mai ales în sistemul educațional unde elevii pot desfășura cu ușurință diferite activități, fără a fi nevoiți să se mobilizeze într-un anumit spațiu. Se

poate realiza învățare, o consultare între elevi, colaborare, comunicare, conspectare online, prin diferite mijloace de socializare care sunt constructive și eficiente.

De asemenea, mediul online le oferă acestora o bogată resursă educațională la orice oră și în orice loc. Deși tehnologia IT se dorește a deveni o modalitate practică și eficientă care să împrăști procesul instructiv-educativ, nu trebuie uitat nici faptul că nu toți copiii dispun de aceasta, ceea ce le limitează accesul la ”cascada virtuală de informații”.

Întrucât în situația de față învățământul în țara noastră își desfășoară activitatea online, aș dori să menționez următoarele observații:

- Predarea online realizată de cadrele didactice din învățământul preșcolar a avut drept consecință mobilizarea imediată a unora dintre părinți, a altora mai greu, dar și deloc;
- Se observă o diferență între implicarea părinților în educația copiilor de până acum -realizată în instituția publică - și cea de acum - realizată online -, unii dintre ei devenind mai implicați;
- Se observă o creștere a timpului acordat copiilor de către părinți, ceea ce este un lucru îmbucurător;
- Copilul este acum în prim plan în familie și acest lucru contribuie la dezvoltarea sa, deoarece este cunoscut faptul că întotdeauna s-a pus accent pe relația familie-școală, relație care era necesară pentru întărirea și continuarea și acasă a acțiunii educaționale asupra copilului.
- Timpul în care copilul realizează o sarcină acasă, spre deosebire de cel de la grădiniță, este mai permisiv, mai larg, copilul poate lucra mai bine în ritmul său pentru a obține un rezultat deosebit.
- Deși se reduce socializarea între copii - mă refer la activitățile lor de joc în grup, de povestit – dispar și anumite inhibiții pe care le au copiii mai rezervați, de exemplu atunci când spun o poezie sau un cântecel. Unii copii reacționează mai bine în ceea ce privește comunicarea în mediul familial decât la grădiniță, atunci când părinții învață cu ei poezii sau cântece.

În concluzie, dezvoltare competențelor IT este un punct forte pentru fiecare individ în parte, indiferent de domeniul sau zona în care acesta activează, întrucât trăim într-o societate cu tendințe puternice către tehnologizare. Tehnologia IT ne deschide porți largi către cunoaștere dar și către afirmare.

Bibliografie:

1. Cojocaru Venera Mihaela, (2003) – „Educația pentru schimbare și creativitate”, București, Editura Didactică și Pedagogică.

Politics In The Classroom – An Example Of Good Practice

“Local Elections: If I Were The Mayor”

Martina Barić, Mathematics teacher

Marija Dianežević, primary education teacher

Osnovna škola Odra, Zagreb

In this article we are going to show an example of an activity through which we made our students politically aware in an interesting and dynamic way.

The aims of the activity:

- to improve students' coping with living in a pluralistic society
- to foster their self-confidence
- to encourage them to find their own answers and solutions to current social problems and challenges
- to improve their civic competence, which includes civic knowledge, skills and attitudes
- to enable students to participate successfully in the life of a democratic community

Activity outcomes:

The student promotes the rules of a democratic community.

The student participates in decision-making in a democratic community.

The student contributes to social solidarity.

The student promotes the quality of life in the local community.

The student describes, in their own words, the impact of corruption on the lives of citizens.

We conducted five activities with our students which are explained in detail below.

Activity 1: a motivational activity

The students watched a video about the city of Zagreb. Inspired by it, they later made their own short video about their city.

Activity 2: key facts

We asked the students the following questions:

What did we see in the movie? What do you especially like about your city?

What don't you like? Why? Do you think you can change that? How?

Who runs the city?

What is the name of our mayor?

Do you know of any of our mayor's projects that have had a positive impact on the city?

Do you know who elects the mayor?

How is a mayor elected?

How long is the mayor's term?

How can candidates present themselves to voters?

The students knew the answers to most of the questions. If necessary, they looked up some of the answers on the internet.

Activity 3: the task

We set the following task for the students:

One morning you wake up and your candidacy for mayor is on your desk. You decide to run. You want to present yourself to your constituents in the best light. You want to give them your ideas for improving city life. Think carefully and write down all the ideas that come to your mind.

We gave students guiding questions that helped them solve this task:

What facilities that could improve the quality of life are missing in your city?

How are you going to attract tourists and thus increase the income of the city?

What are you going to do for educational institutions as the mayor?

What are you going to do for children?

What are you going to do for senior citizens?

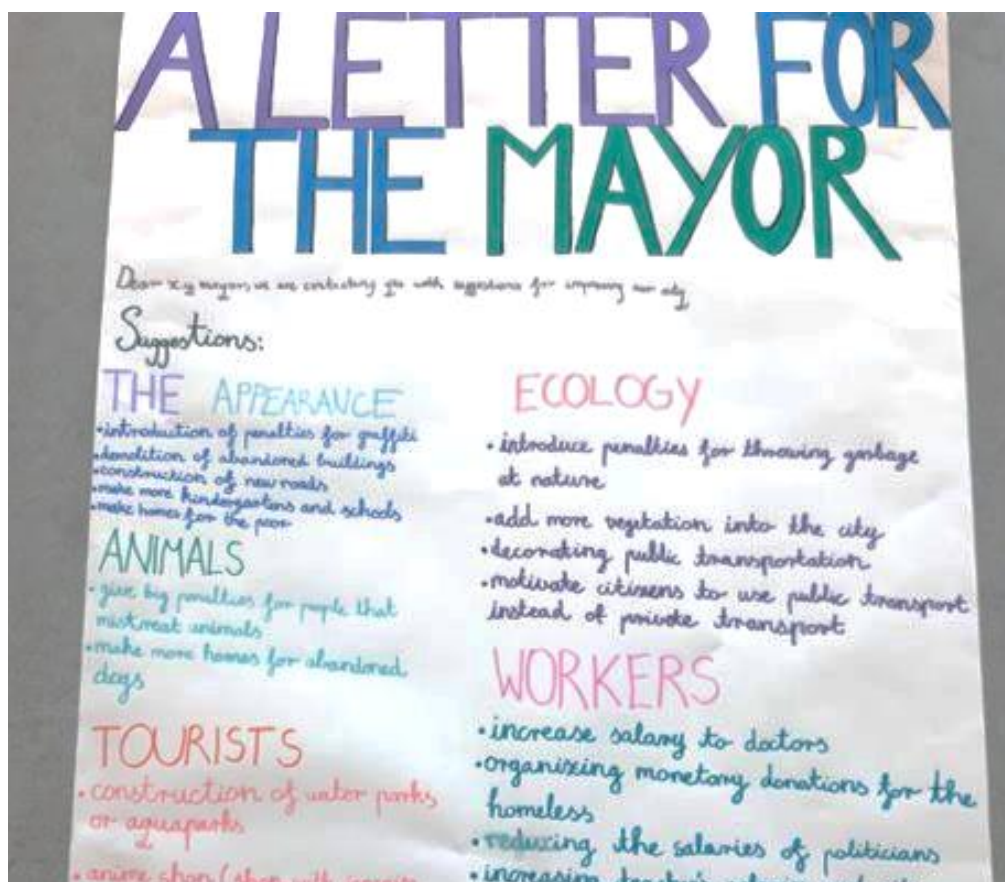
How are you going to eradicate corruption?

Activity 4: presentation

After the students had written down their ideas on paper, they went out in front of their colleagues and gave their speeches in which they presented all their ideas as candidates for mayor. After each presentation, students commented on and analyzed each candidacy in an argumentative discussion. They pointed out what they were satisfied with, what they liked and why.

Activity 5: writing a letter to the mayor

Using the best ideas in the class that the students put forward, we put together a letter to the mayor on a poster. This letter with proposals for changes in the city can be sent on behalf of the class to the e-mail address of the mayor or published in the media as an Open Letter to the Mayor.



Tehnologii de fabricare a ceramicii poroase

Prof. Ilie-Gherson Gheorghe,

Școala Gimnazială Comuna Brazi, Județul Prahova

1. Importanța produselor de ceramică poroasă

Ceramica reprezintă *tehnica și arta prelucrării argilelor* pentru a se obține, diverse obiecte prin omogenizarea amestecului plastic (lut și nisip, în prezența apei), modelarea, decorarea, smălțuirea, uscarea și arderea lui, dar și *obiectul confectionat prin această tehnică*.

Compoziția argilei (alcătuită din minerale argiloase/caolinit și materiale degresante/nisip cuarțos) este dată de zona și modul de formare.

Culoarea argilei este dată de existența oxizilor.

Lutul, cu o nuanță roșie, are în compoziția sa oxizi de fier, cel de culoare gălbuie conține alumina, iar cel de culoare albă, indică lipsa oxizilor de fier și prezența caolinitului sau a carbonatului de calciu.

Ceramica este o tehnologie care modifică structura materiilor prime. Ea este legată de descoperirea focului. Vase de lut, *nears*, au existat încă din sec.IX-VIII îHr, dar primele vase de ceramică datează din jurul anului 6000 îHr. Lutul se modelează cu mâna, roata olarului sau diferite matrițe/tipare. Roata olarului, care se învârtea în timp ce olarul dădea forma lutului, cu ambele mâini, exista deja cu 3500 î.Hr.

Ceramica a fost utilizată pentru prepararea și păstrarea hranei, dar și pentru construcții. Se pot face multe clasificări ale produselor de ceramică.

Ceramica poate fi de :

- construcții* (țigle, cărămizi, plăci de fațadă și de pardoseli, ceramică sanitară, ceramică poroasă sau teracota, etc.);
- de menaj* (porțelan, faianță, gresie etc.);
- *refractară, pentru industria auto, electrotehnică și electronică*.

În funcție de mărimea granulelor constitutive materialele se clasifică în:

- *brute* – cu granule mari, max.5mm, sunt pentru zidării, învelitori, gresie brută, materiale refractare;
- *semifine* – granule max.1,5 mm: teracote, gresie, ceramică semifină .
- *fine* – granule max. 0,06 mm: faianță, semiportelan, portelan, gresie, ceramică fină.

În funcție de temperatura de ardere, materialele se clasifică în :

- produse ceramice colorate:
 - poroase: cărămizi, țigle, tuburi de drenaj, teracotă, etc.;

- clincherizate: clincheri de fațade, de pavaj, tuburi de bazalt;
- produse ceramice albe:
 - poroase: faianță, gresie, materiale refractare;
 - vitrificate: porțelan.

Am să mă opresc asupra unui produs ceramic colorat, mai precis asupra teracotei. Sobe de teracotă sunt foarte căutate, secretul constând în încălzirea interiorului camerei într-un mod sănătos, curat, nepoluant, cu o rezistență în timp.

2. Tehnologia de fabricare a teracotei

Cuprinde următoarele operații:

- *realizarea tiparului*, produsului dorit, folosind un model din lemn sau ipsos;
- *prepararea argilei* în malaxor, în amestec cu nisipul și apa;
- *depozitarea amestecului* în atelier, pe un pat din lemn, într-un loc umbrit;
- *întinderea caolinului și presarea acestuia* pe suprafața superioară a materialului depozitat

(benzi de 3-4mm grosime);

- *tăierea materialului* preparat;
- *aplicarea în formă*, tipar - cu caolinul în interiorul tiparului;
- *presarea, baterea materialului în formă*;
- *eliminarea surplusului de material* cu ajutorul unei riglete, liniar;
- *montarea romfului* (bordura de rezistență și montaj);
- *uscarea*, în loc umbrit, pe scandură, a pieselor de teracotă;
- *smălțuirea*, după ce piesele s-au uscat;
- *arderea în cuptor*;

Materiile prime și materialele utilizate la fabricarea teracotei sunt:

-argila, nisipul, caolinul, smălțul, oxizii de fier, plumb, cupru, cobalt.

Prepararea amestecului (argilă și nisip) se face cu ajutorul unui utilaj numit *malaxor*.

Acesta este contruit dintr-un cazan de amestec, de care este rigidizat un cadru metalic alcătuit din 2 stâlpi și o traversă.

Atât stâlpii cât și traversa sunt confecționați din profil U100, pentru a-i crea o rezistență și stabilitate în timpul lucrului. Pe fundul cazanului, în centrul acestuia, se montează o bucsă de ghidare, din bronz. Traversa, rigidizată de cei doi stâlpi printr-o balama, susține motorul electric și reductorul, asamblate prin șuruburi. Antrenarea reductorului de către motor se face prin intermediul unui cuplaj elastic, iar de aici mișcarea de rotație este transmisă axului rigidizat de axul reductorului prin intermediul unui cuplaj fix. Materialul preparat se elimină printr-o ușă de golire. Malaxorul se poate fixa în beton, pe tălpi de susținere.

Prepararea amestecului se face astfel:

- se pornește motorul - mers în gol;
- se introduce în cazan, pe rând, câte o parte de argilă și o parte de nisip de Găiești, nisip ce nu conține calcar, apoi apă, câte puțină;
- operația se repetă până la umplerea cazanului, obținându-se o pastă asemănătoare cu plastilina sau chitul de geam.

Amestecul astfel obținut se așează în interior, la loc umbrat, pe un pat de depozitare sub forma unui paralelipiped. La suprafața amestecului se pune o bandă de amestec, de 3-4mm de caolină de Medgidia și nisip, alb, cuarțos, de Văleni.

Materialul astfel obținut, se debitează la grosimea de 25 mm, iar apoi se taie la dimensiunile de 220 x 240 mm, pentru a putea umple tiparul plăcii de teracotă. În tipar, amestecul se va așeza cu caolinul spre acesta. *Rolul caolinului* este acela de a menține culoarea dorită în procesul de fabricație. Materialul se presează în tipar, se nivelează și apoi i se aplică romful; se scoate din tipar și se așează pe o scândură, în vederea uscării lente, la umbră, deoarece la uscarea rapidă, apa se va evapora foarte repede, iar plăcile se vor crăpa.

După zvântare (puțină uscare), placa de teracotă se îndreaptă, după care se usucă bine, se smălțuiește, obținându-se culoarea dorită și se introduce în cuptor, în vederea arderii.

Romful se obține prin presarea argilei într-o presă, asemănătoare pompei manuale de scos apă din pământ. În partea inferioară a preseii se află un orificiu de forma literei L, a cărei grosime este 12-15mm. La apăsarea pârgheii, prin acest orificiu va ieși materialul profilat, romful.

Smalțul – se obține cu ajutorul unui utilaj numit râșniță, dintr-un amestec de cuarț, dolomit și apă. După râșnire se obține o pastă apoasă, subțire, de vâscozitatea vopselei. Smalțul, în timpul arderii se topește, dând luciu plăcii de teracotă.

Bibliografie

- | | |
|-------------|---|
| Anghel Dan | http://www.mnuai.ro/docs/apulum/articole/42_39._dan_anghel.pdf |
| Micle Dorel | <i>Tehnici de prelucrare a materialelor (II). Note de curs</i> |
| * * * | http://www.didactic.ro/files/13/materialeceramice.doc |

Proiect de activitate

Prof. Andone Valentina Camelia
Școala Gimnazială nr. 308, București

NIVELUL DE VÂRSTĂ/GRUPA:II(5-6 ani)/Grupa Mare C

TEMA ANUALĂ DE STUDIU : Cum exprimăm ceea ce simțim ?

TEMA PROIECTULUI TEMATIC : “Magia sărbătorilor la români!”

TEMA SĂPTĂMÂNALĂ : “Brăduț, brăduț draguț!”

DOMENIUL DE DEZVOLTARE: Dezvoltarea fizică, a sănătății și igienei personale

CATEGORIA ACTIVITĂȚII :Jocuri și activități recreative

TEMA ACTIVITĂȚII: “ Dansul spiridușilor veseli!”

TIPUL ACTIVITĂȚII: Consolidare de priceperi și deprinderi motrice

MIJLOC DE REALIZARE: Joc de mișcare

SCOPUL ACTIVITĂȚII:Satisfacerea nevoii de mișcare și recreere a copiilor, dezvoltarea atenției și a deprinderilor motrice.

SARCINA DIDACTICĂ: Să execute mișcările motrice învățate și comenzile jocului de mișcare., ținând cont de poziția corectă a corpului .

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

O₁– Să respecte regulile jocului;

O₂– Să execute mișcările motrice învățate;

O₃– Să arate interes și stăpânire de sine pe tot parcursul activității;

REGULILE JOCULUI:

- Să asculte indicațiile educatoarei;
- Să execute corect mișcările prezentate (bătaia palmelor de picioare, bătaia palmelor, bătaia din picioare, mișcarea brațelor pe lângă corp, mișcarea capului stânga/dreapta, dansul prin învârtire braț la braț);
- Să participe cu interes la activitate;

ELEMENTE DE JOC : mișcare, executarea comenzilor.

STRATEGII DIDACTICE:

METODE ȘI PROCEDEE DIDACTICE: conversația, explicația, demonstrația, jocul, exercițiul.

MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT: ecusoane cu spiriduși ,laptop, spiriduș din fetru folosind Aplicația ChatterKid, platforma Google Classroom

FORMA DE ORGANIZARE: frontal,individual;

LOC DE DESFĂȘURARE: Google Classroom-Meet;

DURATA: 30 minute

BIBLIOGRAFIE:

***Anghelache Valerica, *Metodica activităților instructiv-educative din grădiniță*, Editura Didactică și Pedagogică , București , 2017;

***Bercan Eugenia , *1001 jocuri de mișcare pentru copii*, București, 1979.

***Curriculum pentru educație timpurie, MEN, 2019;

***Suport Curriculum pentru educație timpurie, 2019;

DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII

Nr.c rt.	ETAPELE ACTIVITĂȚII	CONȚINUTUL ACTIVITĂȚII	STRATEGII DIDACTICE		EVALUARE	TIMP
			Metode și procedee	Mijloace de învățământ		
1.	Moment organizatoric	Conectarea copiilor la platforma Google Classroom. Asigurarea unor condiții favorabile pentru buna desfășurare a activității.		laptop		1 minut
2.	Captarea atenției	Se va realiza cu ajutorul unui spiriduș din fetru care, prin intermediul Aplicației ChatterKid, le va spune , copiilor , o ghicitoare. https://photos.app.goo.gl/i5W1vy8mBPgtaVx5A		Aplicația ChatterKid	Observarea comportamen telor copiilor	2 minute
3.	Anunțarea temei și a obiectivelor	Copiii vor fi anunțați că vor juca împreună jocul numit: “Dansul spiridușilor veseli!” și obiectivele jocului pe înțelesul copiilor.	Conversația		Observarea comportamen telor copiilor	1 minut
4.	Desfășurarea activității	Jocul se va desfășura folosind melodia: “Clap, Clap Sound” https://www.youtube.com/watch?v=SruVR2fBQWE Explicarea regulilor jocului (să asculte indicațiile educatoarei; să execute corect mișcările prezentate.) Copiii vor fi așezați astfel încât să poată executa mișcările și să fie văzuți de către educatoare. Copiii vor dansa, executând mișcările sugerate de educatoare (se vor învârti și vor efectua diferite mișcări ale corpului). Demonstrarea jocului : Se vor demonstra mișcările jocului. Jocul de probă : Se va alege un copil care să exemplifice sarcinile jocului. Desfășurarea jocului : Se va solicita copiilor să execute mișcările jocului. Se va interveni cu încurajări, aprecieri și îndrumări verbale ,la nevoie.	Explicația Conversația Demonstrația Jocul	ecusoane cu spiriduși , laptop, meet classroom	Observarea comportamen telor copiilor	8 minute
5.	Evaluarea activității	Se vor adresa copiilor întrebări referitoare la denumirea jocului și a modului în care a fost realizat.	Conversația			2 minute

6.	Încheierea activității	Se vor face aprecieri generale și individuale cu privire la participarea preșcolarilor la activitate.	Conversația Frontal		Aprecieri verbale	1 minut
----	-------------------------------	---	---------------------	--	-------------------	---------

Plan de lecție

Prof. Spineanu Alina Sonia

TEMA: INTERESE PROFESIONALE

CLASA:a VIII-a

Competențe generale:

- Adoptarea atitudinilor pozitive față de sine și a unui stil de viață sănătos și echilibrat
- Luarea deciziilor legate de continuarea studiilor și carieră prin valorificarea informațiilor despre sine, educație și ocupații

Competențe specifice:

- 1.1. Reflectarea critică asupra resurselor personale și a modelelor de reușită în raport cu aspirațiile educaționale și de carieră
- 4.1. Argumentarea luării unei decizii personale legate de educație, carieră și stil de viață

STRATEGIA DIDACTICA:

RESURSE PROCEDURALE : - METODE: interpretare de chestionar, explicația, observația
- FORME DE ORGANIZARE: online, individual, pe grupe

RESURSE MATERIALE ȘI BIBLIOGRAFICE: Profile ocupaționale (<http://www.cjraetm.ro/despre-noi/profile-ocupationale>) , Chestionar interese profesionale (<http://www.carieramea.com/chestionar-de-delimitare-a-intereselor-profesionale/>) , <https://www.youtube.com/watch?v=fBQlKR4jthk>

- “ CONSILIERE ȘI ORIENTARE”- ghid de educație pentru carieră- Lemeni G., Porumb M.- Ed. ASCR -2004
- “ CONSILIERE EDUCAȚIONALĂ”-Băban A.(coordonator)-Ed. Imprimeria Ardealului 2001

RESURSE DE TIMP : 40 Min

SCENARIUL LECȚIEI

N R C R T	ETAPELE LECȚIEI	O B O P	CONTINUTUL INFORMATIONAL AL LECȚIEI		STRATEGIA DIDACTICA			O B S
	DOZARE		ACTIVITATEA PROPUNATORULUI	ACTIVITATEA ELEVILOR	METODE SI PROCEDEE	FORME DE ORGANIZA RE	RESURSE MATERIA LE	
1.	Moment organizatoric (3 min)		- se verifica existenta resurselor materiale	-raspund la intrebari - pregătesc chestionarele aplicate în ora precedentă	conversatia	Online		
2.	Motivarea elevilor si captarea atentiei (3 min)		Va cunoasteti indeajuns?V-ați ales meseria potrivită ? Dacă nu, ce alta ar fi mai adecvată? Azi vom incerca sa raspundem la aceste intrebari impreuna.	-Răspund la intrebari	aprobarea dezaprobarea	Online		
3.	.Comunicarea obiectivelor lectiei (3 min)		Se anunta tema lectiei. Se anunta obiectivele lectiei. Este important sa ne cunoastem interesele profesionale și profesiile asociate cu aceste interese profesionale ?	Răspund la întrebări		Online In grup		

4.	Desfasurarea dezbaterei (15 min)	O1	ACTIVITATEA 1: Veți primi un link care vă direcționează către chestionarul de interese profesionale - http://www.carieramea.com/chestionar-de-delimitare-a-intereselor-profesionale/ Pentru a vă desoperi aria de interese profesionale , răspundeți prin da sau nu la întrebările chestionarului, important este să fiți cât mai sinceri. Sa vedem ce scoruri ați obținut pentru a realiza profilul intereselor profesionale ale dumneavoastră. Se va genera automat raportul profilului dumneavoastră.	Elevii completează online chestionarul	observatia	Online, individual	Chestionar online (http://www.carieramea.com/chestionar-de-delimitare-a-intereselor-profesionale/ (Anexa 1)	
----	--	----	--	--	------------	-----------------------	---	--

		O2	ACTIVITATEA 2: Se verifica corespondența între meseriile alese de elevi și interesele lor profesionale rezultate în urma aplicării testului http://www.cjraetm.ro/despre-noi/profile-ocupationale	Elevii prezintă motivele alegerii meseriei viitoare. Prezintă situații de viață cunoscute de ei legate de schimbarea în carieră.	observatia aprobarea dezaprobarea explicația	online	http://www.cjraetm.ro/despre-noi/profile-ocupationale https://www.youtube.com/watch?v=fBQlkR4jthk	
		O3	ACTIVITATEA 3: Se prezintă elevilor diferența dintre vechea concepție despre muncă și succes și noile realități și situații de muncă, diferența întrepasiune și muncă. https://www.youtube.com/watch?v=fBQlkR4jthk Se discuta situații concrete în care persoane cunoscute au fost nevoite sa își schimbe locul de muncă sau chiar profesia.					
5.	Realizarea feed-back-ului (5 min)	O3	Deoarece nu toți elevii s-au orientat către o meserie potrivită intereselor lor profesionale se prezintă mai multe meserii actuale : agent comercial, broker valori, designer de interior, analist-programator, etc, dar și meserii tradiționale : tăbăcar, potcovar, geamgiu, sobar, coșar,..			online		
6.	Concluzii (5 min)	O1 ,O2, O3	Se pune in evidenta necesitatea educației permanente și a deschiderii spre nou, pentru orice meserie aleasă, fără a elimina vechiul din viețile noastre.	- se implica in dezbatere	dezbatere	online		

Proiect de lecție on-line

profesor învățământ primar Craioveanu Mădălina
Școala Gimnazială "Ion Băncilă" Brăila

CLASA: a II-a

ARIA CURRICULARĂ: Limbă și comunicare

DISCIPLINA: Comunicare în limba română

UNITATEA DE ÎNVĂȚARE: Toamna ,doamnă ruginie

SUBIECTUL LECȚIEI: Textul literar "Ciuboșelele ogarului"(2 ore)

TIPUL LECȚIEI: transmitere de noi cunoștințe

FORMA DE REALIZARE: activitate integrată

DISCIPLINE INTEGRATE: Muzică și mișcare, Arte vizuale

COMPETENȚE SPECIFICE VIZATE :

1.1. Identificarea unor informații variate dintr-un text audiat;

3.1. Citirea unor mesaje scrise întâlnite în mediul cunoscut;

3.2. Identificarea mesajului unui text în care se relatează întâmplări, fenomene din universul cunoscut;

COMPETENȚE INTEGRATE :

Muzică și mișcare - 1.4. Receptarea cântecelor cu un ambitus cuprins între Do₁-DO₂, alcătuite din formule ritmico-melodice simple și repetate;

Arte vizuale si abilitati practice-2.6. Realizarea de machete, colaje, desene, pentru a ilustra o scenă dintr-o poveste

SCOPUL LECȚIEI:

Familiarizarea cu elementele unui text literar prin lectura corectă și conștientă a textului dat

OBIECTIVE OPERAȚIONALE :

O1 – să descopere mesajul transmis de materialul muzical (video) urmărit;

O2 – să citească corect, fluent și conștient textul;

O3 – să identifice elementele specifice textului literar (titlu, autor, personaje, alineate, elemente reale, elemente imaginare);

O4 – să formuleze întrebări pe baza textului citit;

O5 – să ordoneze propoziții după logica desfășurării evenimentelor redată prin imagini;

O6 – să argumenteze ideile formulate cu privire la faptele personajelor din textul citit;

STRATEGIA DIDACTICĂ: inductiv - deductivă

- **METODE ȘI PROCEDEE DIDACTICE:** lectura explicativă, jocul didactic, conversația euristică, explicația, explozia stelară

- **MIJLOACE DIDACTICE:** computer, prezentare ppt, manual digital, platforma Kinderpedia cu aplicația ZOOM, aplicația , aplicația Wordwall ,aplicatia Wordart.com,aplicatia Liveworksheets.
- **FORMA DE ORGANIZARE :** frontal(activitate sincron), individual(activitate asincron)
- **RESURSE TEMPORALE :** 45 minute
- **BIBLIOGRAFIE/SITEGRAFIE:**

-Bărbulescu Gabriela, Beșliu Daniela – *Metodica predării limbii și literaturii române în învățământul primar*, Editura Corint, București, 2009

-Mihăilescu Cleopatra, Pițilă Tudora - *Comunicare în limba română, Manual pentru clasa a II-a*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2018

-*Programele școlare pentru clasa a II-a* aprobate prin Ordin al Ministrului Nr. 3418/18.03.2013

<https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20II-a/Comunicare%20in%20limba%20romana/EDP/#p=25>

<https://wordart.com/create>

<https://wordwall.net/resource/5326246/ciubo%c8%9belele-ogarului>

<https://www.liveworksheets.com/ov989058pe>

<https://wordwall.net/resource/3965252/explozia-stelar%c4%83>

<https://www.youtube.com/watch?v=JaGAMSSiY0w>

<https://www.youtube.com/watch?v=JiQR5jsUKMU>

1.MOMENT ORGANIZATORIC

Întâlnirea are loc pe platforma Kinderpedia,prin intermediul Zoom,la ora stabilită în orar.

2.CAPTAREA ATENȚIEI

Se partajează ecranul se salută și se prezintă copiilor următoarea imagine realizata în aplicatia Wordart

<https://www.youtube.com/watch?v=JiQR5jsUKMU>

Le propun elevilor să se gândească cine este dușmanul iepurașului în cântecelul ascultat. Astfel se identifică faptul că printre dușmanii iepurașului se află câinele, în special câinele de vânătoare, adică ogarul.

3.ANUNȚAREA TEMEI ȘI A OBIECTIVELOR

Pentru a afla motivul dușmăniei dintre iepure și ogar vă propun să citim textul literar „Ciuboșelele ogarului” scris de Călin Gruia.

4. DIRIJAREA ÎNVĂȚĂRII

Pentru început prezint câteva informații despre autor si portretul acestuia,prin intermediul manualului digital.

<https://manuale.edu.ro/manuale/Clasa%20a%20II-a/Comunicare%20in%20limba%20romana/EDP/#p=25>

Apoi citesc lecția model. Adresez elevilor întrebări despre textul audiat:

*Care este titlul textului?/Cine este autorul textului?/Despre cine este vorba în text?/Care sunt personajele principale?/(Precizez că cele două cuvinte **Ogar** și **Iepure** sunt scrise cu litere mari pentru că în acest text reprezintă numele personajelor.)/De ce credeți că e supărat Ogarul pe Iepure?*

Citim apoi cuvintele necunoscute ,explicate la vocabular si cer elevilor sa alcatuiasca propoziții cu ele.(cuvintele noi se regăsesc și în desenul de început ,creat pentru captarea atenției).

galbeni= bani de aur zgribulit = înfrigurat șubă = haină căptușită cu blană, cojoc

ciuboșele = cizmulite, ghetuțe iar Maroc = târg, piață

Se alcătuiesc enunțuri noi cu aceste cuvinte.

Solicit elevilor să citească individual textul în gând , apoi de 2-3 ori cu voce tare.

Împreună desprindem din text informații privind întâmplările reale și întâmplările imaginare.Aceste aspect vor fi notate pe tabla virtuală a aplicației Zoom.

Întâmplări adevărate:

- *În anotimpul toamna este frig, bate vântul, plouă des;*
- *La han se poate servi masa și se poate dormi;*
- *Pentru mâncare și cazare la han se plătește.*

Întâmplări imaginare:

- *Animalele poartă încălțări și haine;*
- *Animalele vorbesc;*
- *Ele merg la han să mănânce și să doarmă;*
- *Iepurele are bani.*
- *Animalelor, ca și oamenilor, le este frig;*

Astfel, se stabilește că:

*Textul care prezintă pe lângă întâmplări reale și întâmplări imaginare este un **text literar**.*

Fiecare idee este dezvoltată într-un fragment care începe cu alineat.

Se poate spune că „Ciuboșelele ogarului” este un text literar care are 4 fragmente.

5.ASIGURAREA FEED-BACK-ULUI

Pentru înțelegerea textului literar propun elevilor următoarele sarcini:

1 – Joc didactic

<https://wordwall.net/resource/5326246/ciubo%C8%9belele-ogarului>

2 – Formulează întrebări în legătură cu conținutul textului “Ciuboșelele Ogarului”.

Fiecare întrebare trebuie să înceapă cu unul din cuvintele: Cine? Ce? De ce? Unde? Când?

Găsiți un model de întrebări accesând jocul Explozia stelară de la următorul link:

<https://wordwall.net/resource/3965252>

3- Cine este vinovat de cele întâmplate? Argumentează!

În final ,voi introduce filmul Ciubotelele ogarului ,

<https://www.youtube.com/watch?v=JaGAMSSiY0w>

apoi le voi spune și părerea mea legată de faptele celor două personaje:

-Iepurele nu trebuia să se împrietenească și să-l însoțească pe Ogar, deoarece era un străin pentru el, iar la școală am învățat că nu e bine să vorbim și să ne însoțim cu străinii.

-Ogarul nu trebuia să meargă la han dacă știa că nu are bani. Nu trebuia să profite de Iepure. Fiecare trebuie să se bazeze pe banii lui

6.OBTINEREA PERFORMANȚEI

Activitate asincron

Propun elevilor ca activitate independentă următoarele sarcini:

-Scrie pe caiet alte întrebări legate de conținutul textului decât cele prezentate de mine.

-Notează caracteristicile textului literar!

7.ÎNCHEIEREA ACTIVITĂȚII

Fac aprecieri cu privire la desfășurarea activității și transmit tema pentru ora următoare.

<https://www.liveworksheets.com/ov989058pe>

Proiect de lecție - Războiul rece



Unitatea de învățământ: Colegiul Național Pedagogic „D.P.Perpessicius”, Brăila

Clasa: a X-a

Profesor: Bertescu Manuela Mirela

Aria curriculară: Om și Societate

Disciplina: Istorie Universală

Unitatea de învățare: Relații internaționale postbelice

Tema lecției: Războiul rece

COMPETENȚE SPECIFICE:

CS1.2.- Formularea de argumente referitoare la un subiect istoric;

CS2.1.- Recunoașterea și acceptarea perspectivelor multiple asupra faptelor și proceselor

istorice;

CS2.5.- Examinarea consecințelor directe și indirecte ale acțiunii umane;

COMPETENȚE DERIVATE: La sfârșitul orei de istorie universală elevii vor fi capabili:

a) cognitive:

CD1- să descopere cauzele și consecințele războiului rece;

CD2- să identifice etapele războiului rece;

CD2- să compare strategiile politico-militare sovietice cu cele americane;

CD3- să evidențieze rolul unor personalități implicate în conflict;

CD4- să explice termenii istorici specifici războiului rece;

b) afective: să dovedească receptivitate afectiv- intelectuală față de subiectul lecției.

STRATEGIE DIDACTICĂ:

1.METODE ȘI PROCEDEE DE ÎNVĂȚĂMÂNT:

- explicația;
- conversația;
- descoperirea;
- exercițiul;
- instruirea asistată de calculator;
- metoda Soarele ideilor;
- brainstorming;
- demonstrația.

2.FORME DE ORGANIZARE:

- frontală;
- individuală.

3.MIJLOACE DE ÎNVĂȚĂMÂNT:

- laptop, power-point;
- schema lecției;
- texte/ documente;
- imagini;
- harta;
- manuale, caiete de istorie;
- fișe de lucru;
- coduri QR;
- internetul și link-urile pe care le accesează elevii:

<https://www.archeus.ro/lingvistica/CautareDex?query=R%C4%82ZBOI>

<https://sites.google.com/site/hartideistorie/-razboiul-rece>

<https://www.historia.ro/sectiune/general/articol/aliana-celor-trei-mari>

<https://youtu.be/snXhtOpSxtI>

<https://docs.google.com/presentation/d/1yyIhIRgb9SzQpPgp9Gt1BmAkdwi9KriJyasxKdCb0hY/edit?usp=sharing> (PPT)

https://docs.google.com/forms/d/1jMFHUp1GkDyAO-4GJe8Jobf5HSmwOracCNJrh0_L4Rg/edit?usp=sharing

(Test de evaluare)

BIBLIOGRAFIE:

1. Coord. Dinu C. Giurescu, Istorie, manual pentru clasa a X-a, Ed. Sigma, București, 2005;
2. Martin McCauley, Rusia, America și războiul rece, 1949-1991, Ed. Polirom, Iași, 1999;
3. John Lewis Gaddis, Războiul Rece, Ed. Rao, 2009.

DURATA: 2 h

TIPUL: de predare-învățare

LOCUL DE DESFĂȘURARE: Sala de clasă virtuală (Classroom)

DESFĂȘURAREA LECȚIEI

I. MOMENT ORGANIZATORIC

Profesorul și elevii se conectează pe clasa virtuală (Meet) și se pregătesc pentru ora de istorie.

II. ANUNȚAREA TEMEI

Profesorul anunță tema: Războiul Rece și enunță principalele competențe derivate urmărite. De asemenea anunță și subtemele care vor fi discutate pe parcursul orei:

1. Definiția războiului rece;
2. Cauzele războiului rece;
3. Strategii politico-militare americane și sovietice;
4. Etapele, crizele și încercările de cooperare ale războiului rece;
5. Încetarea războiului rece.

III. CAPTAREA ATENȚIEI

Joc energizant: Profesorul cere elevilor să spună câte o noțiune ce se referă la cuvântul **război**, încercând să îi atragă în această rețea de idei pentru a înțelege noul tip de război.

Accesați <https://www.archeus.ro/lingvistica/CautareDex?query=R%C4%82ZBOI> și descoperiți și alte sensuri ale cuvântului război. Profesorul împreună cu elevii realizează **Soarele ideilor**.

Profesorul distribuie elevilor, pe classroom, fișa de lucru nr. 1 și încearcă să clarifice situația Europei după Al Doilea Război Mondial, legându-se și de Conferințele interaliatate de la Moscova, Yalta și Potsdam. Adresează întrebări suplimentare.

Fișa nr. 1

Citiți cu atenție următoarele surse:

Sursa A: ”De la Stettin la Marea Baltică, și până la Triest, la Marea Adriatică o cortină de fier s-a lăsat peste continent. În spatele acestei linii se găsesc capitalele tuturor țărilor Europei Orientale– Varșovia, Berlin, Praga, Viena, Budapesta, Belgrad, București, Sofia. Toate aceste orașe celebre, toate aceste națiuni se găsesc în sfera de influență sovietică, și toate sunt supuse, sub o formă sau alta, nu doar influenței sovietice, ci chiar controlului foarte extins și constant al Moscovei.” (Discursul de la Fulton, Missouri, a premierului britanic W. Churchill din 5 martie 1946)

Sursa B: „Nu trebuie uitate circumstanțele. Nemții au invadat Uniunea Sovietică prin Finlanda, Polonia și România. Nemții au putut să-și organizeze invazia prin aceste țări pentru că în acel moment guverne ostile Uniunii Sovietice erau acolo la putere. Ce este atât de surprinzător în faptul că Uniunea Sovietică, dorindu-și un viitor sigur, încearcă să vadă în aceste țări guverne loiale, prin atitudinea lor, Uniunii Sovietice?” (Replica lui Stalin la discursul lui Churchill)

Pornind de la aceste surse răspundeți la următoarele cerințe:

1. Ce semnifică termenul „cortină de fier” în viziunea lui Churchill?
2. Enumerați capitalele europene peste care a căzut cortina de fier.
3. Cum justifică Stalin impunerea regimului comunist în Europa Răsăriteană?

Accesați <https://sites.google.com/site/hartideistorie/-razboiul-rece> (Harta Europei între 1945-1989) și identificați statele peste care a căzut „cortina de fier”.

IV. TRANSMITEREA DE CONȚINUTURI NOI (învățare dirijată)

Profesorul distribuie elevilor, pe classroom, schema lecției și powerpoint-ul pregătite pentru fixarea noilor informații. De asemenea, profesorul discută subtemele, cu elevii, aducând completări, sistematizând și sintetizând noile informații.

Schema lecției

Războiul rece

1. Definiție:

Războiul Rece (1947-1991) a fost o confruntare deschisă, nonmilitară (deși a cauzat cursa înarmării) și limitată, care s-a dezvoltat după Al Doilea Război Mondial între două grupuri de state care aveau ideologii și sisteme politice diametral opuse. Într-un grup se aflau URSS și aliații ei, cărora li se mai spunea și Blocul răsăritean. Celălalt grup cuprindea SUA și aliații lor, numiți și Blocul occidental.

Termenul de „război rece” a fost popularizat de ziaristul american Walter Lippmann și a intrat în limbajul uzual în 1947. (de fapt Bernard Baruch, consilierul financiar al președinților americani Wilson și Roosevelt, într-un discurs ținut în Columbia, Carolina de sud, la 16 aprilie 1947, caracteriza starea relațiilor internaționale drept război rece)

Scriitorului spaniol Don Juan Manuel din sec. XIV a descris semnificativ conflictul dintre creștinătate și islam, consacrand expresia „război rece”: „Războiul care este extrem de crud și foarte

fierbinte se sfârșește fie cu moarte, fie cu pace, în timp ce un război rece nu aduce nici pace și nici nu conferea onoare acelor care l-au inițiat.”

2. Cauze:

- anul 1917-revoluția bolșevică și dorința lui Lenin de a promova revoluția mondială;
- Stalin a adoptat după izbucnirea celui de-Al Doilea Război Mondial o doctrină militară ofensivă fiind convins de iminenta confruntare dintre comunism și capitalism;
- deciziile Conferințelor de la Moscova, Yalta și Potsdam- divergente între cei trei mari și starea de neîncredere;

Accesați <https://www.historia.ro/sectiune/general/articol/alianța-celor-trei-mari> și identificați pe cei Trei Mari care au decis soarta lumii.



Stalin, Roosevelt și Churchill- Cei trei mari

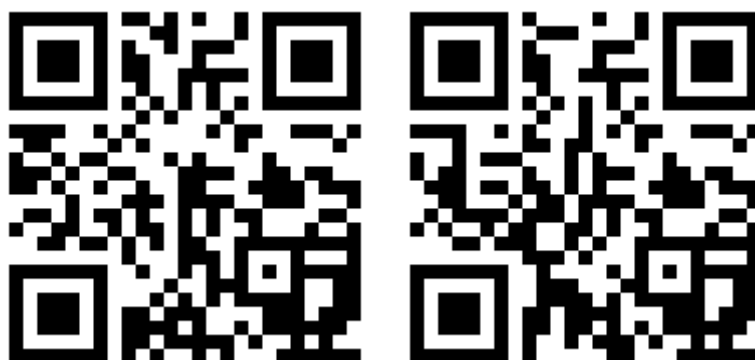
3. Strategii politico-economico- militare americane și sovietice:

Strategii sovietice	Strategii americane
Cominform-Doctrina Jdanov- 1947 C.A.E.R.-1949 Tratatul de la Varșovia- 1955	Doctrina Truman- 1947 (a avut la baza doctrina Kennan) Planul Marshall- 1947 N.A.T.O.- 1949

Elevii primesc două coduri QR care conțin mai multe informații referitoare la strategiile militare sovieto-americane pentru a înțelege dimensiunea acestui război. De asemenea pot accesa și un link referitor la Alianța Nord Atlantică.

Tratatul de la Varșovia

N.A.T.O.



<https://youtu.be/snXhtOpSXtI>

4. Etape, crize cooperare:

Etape:

- a) Perioada confruntării maxime (1947-1962);
- b) Perioada destinderii relative (1963-1979);
- c) Sfârșitul războiului rece (anii '80).

Crize:

a) 1947-1962

Ø Criza Berlinului (1948-1949)

- blocarea de către sovietici a căilor de intrare în Berlinul de Vest. Aprovizionarea cu produse vitale a celor 2,5 milioane locuitori se va face până la 4 mai 1949, de către americani, printr-un pod aerian;
- ruptura Tito-Stalin- Iugoslavia este exclusă din Cominform (1948)

Ø Criza celor 2 Corei (1950-1953)

- trupele Coreii de Nord trec paralela 38° și ocupă capitala Coreii de Sud, Seul. Consiliul de Securitate condamnă agresiunea și trimite trupe de intervenție (primele din istoria ONU) sub conducerea generalului american MacArthur. Războiul din Coreea va dura până în 1953.
- moartea lui Stalin- dezgheț (1953-1962) între democrațiile occidentale și blocul comunist.

Ø Criza Suezului (1956)

- conducătorul Egiptului Nasser a naționalizat Canalul Suez, administrat de o companie anglo-franceză, pentru a strânge fonduri. Franța, Anglia și Israel au atacat Egiptul. SUA nu au intervenit iar sovieticii au amenințat pe cei trei cu proiectile nucleare dacă nu pleacă acasă.

Ø Construirea Zidului Berlinului (1961)

- 13 august - Construcția Zidului Berlinului, care va separa sectorul comunist de cele occidentale, pentru următorii 28 de ani.

Ø Criza Rachetelor din Cuba (1962)

- în Golful Porcilor (zonă mlăștinoasă), în aprilie 1961, exilații cubanezi sprijiniți de CIA au eșuat în încercarea de a-l înlătura pe Fidel Castro (300 morți și 1179 capturați)
- descoperirea de americani cu ajutorul avioanelor de spionaj a rachetelor sovietice în Cuba a dus la întâlnirea de la Viena dintre Hrușciiov și Kennedy, cei doi lideri ajungând la un compromis: sovieticii își retrăgeau rachetele din Cuba iar americanii din Turcia.

b)1963-1979

ØRăzboiul din Vietnam (1964-1975)

- pentru a împiedica extinderea comuniștilor de la Nord spre Sud, în 1955 SUA au solicitat crearea republicii Vietnamului de Sud sub conducerea lui Ngo Dinh Diem. Nord-vietnamezii au primit continuu arme și sprijin economic din partea Uniunii Sovietice și a Chinei comuniste. În 1964 președintele american Johnson a ordonat bombardarea Vietnamului de Nord. Datorită pierderilor umane și materiale președintele Nixon a promis că va pune capăt războiului. În 1973 SUA s-au retras, furnizând Sudului enorme cantități de material de război. În 1975 Saigonul a căzut în mâna comuniștilor. Războiul s-a încheiat prin semnarea unui protocol de pace cu Vietnamul la Paris în 1973.

c) anii '80

ØRăzboiul din Afganistan (1979-1989)

-s-a datorat îngrijorării lui Brejnev de apariție a unui nou lider local, aflat sub influența Chinei sau SUA. Forțele afgane implicate au fost Partidul Popular Democrat din Afganistan, de orientare marxistă, susținut de către forțele sovietice, care au luptat contra rebelilor islamiști Mujahedini.

Încercări de cooperare:

- I. 1963 – “telefonul roșu” – realizarea unei linii telefonice directe între șefii celor două mari puteri pentru informare reciprocă în domeniul armelor nucleare;
- II. 1972 – Richard Nixon vizitează China;
- III. 1972 și 1979 – tratate americano-sovietice de limitare a armamentului nuclear, SALT 1 și SALT 2;
- IV. 1975 – Helsinki – Conferința pentru Securitate și Cooperare în Europa (35 de state democratice și comuniste)
 - recunoașterea granițelor deja existente
 - renunțarea la forță în relațiile dintre state
 - respectarea drepturilor omului;
- V. 1985 – noul lider al U.R.S.S., Mihail Gorbaciov, inițiază unele reforme interne și este pentru destindere în relațiile internaționale;
- VI. 1987 – tratat americano-sovietic de eliminare a tuturor rachetelor nucleare cu rază medie de acțiune.

5. Încetarea războiului rece.

- perestroika și glasnost ale liderului sovietic Mihail Gorbaciov;
- prăbușirea regimurilor comuniste din Europa Răsăriteană în 1989;
- unificarea Germaniei-1990
- dezmembrarea URSS și autodizolvarea Pactului de la Varșovia-1991

V. ASIGURAREA FEED-BACK-ULUI

După prezentarea schemei lecției profesorul deschide și powerpoint-ul, făcând o sinteză a lecției.

Profesorul accesează PPT-ul

<https://docs.google.com/presentation/d/1yyIhIRgb9SzQpPgp9Gt1BmAkdwi9KriJyasxKdCb0hY/edit?usp=sharing>

VI. OBȚINEREA PERFORMANȚEI

Profesorul propune rezolvarea unui test de evaluare.

Elevii accesează linkul și rezolvă testul propus:

https://docs.google.com/forms/d/1jMFHUp1GkDyAO-4GJe8Jobf5HSmwOracCNJrh0_L4Rg/edit?usp=sharing

VII. ÎNCHEIEREA LECȚIEI

La finalul lecției profesorul face aprecieri generale și individuale asupra participării elevilor la desfășurarea lecției. Precizează că pentru ora următoare au de realizat o investigație pe tema: „Cucerirea spațiului- progres sau regres!” Notează elevii dacă e cazul și le justifică nota obținută.

VII. ÎNCHEIEREA LECȚIEI

La finalul lecției profesorul face aprecieri generale și individuale asupra participării elevilor la desfășurarea lecției. Precizează că pentru ora următoare au de realizat o investigație pe tema: „Cucerirea spațiului- progres sau regres!” Notează elevii dacă e cazul și le justifică nota obținută.

Proiect didactic – Revoluția de la 1848-1849 în Țările Române

Unitatea școlară: Colegiul Tehnic „Costin D. Nenițescu” Brăila

Profesor: Cîrîc Geanina Mariana

Data :

Clasa: a-X-a A

Disciplina : Istorie

Timp: 40 min

Unitatea de învățare: Anul 1848 în Europa

Conținut: Revoluția de la 1848-1849 în Țările Române

Tipul lecției : mixt

Locul de desfășurare: google classroom-meet

Scopul lecției:

- Îmbogățirea cunoștințelor elevilor cu noțiuni despre revoluția română de la 1848-1849

Competențe specifice:

2.3 Analizarea factorilor politici, sociali, economici, culturali care alcătuiesc imaginea unei societăți

4.2 Aprecierea valorilor trecutului prin raportarea la actualitate

5.3 Plasarea evenimentelor și proceselor istorice într-un context istoric mai larg românesc, european, universal.

Valori și atitudini:

- Respectarea drepturilor fundamentale ale omului
- Dezvoltarea atitudinilor pro-active în viața personală și cea socială
- Antrenarea gândirii prospective prin înțelegerea rolului istoriei în viața prezentă și ca factor de predicție a schimbărilor

Strategii didactice:

Forma de organizare a activității: frontală prin intermediul aplicației google classrom-meet

Metode: Prezentare, Expunere, Conversație euristică, Demonstrație, Comparatie, Exercițiu

Evaluarea: continuă/formativă

Mijloace de învățământ: Internet, Calculatorul, Prezentarea Microsoft Power- Point, Fișa de lucru, Poze, Documente, Hărți

Bibliografie: Manual istorie, clasa a X a , autor Alexandru Barnea (coord) Editura Corint, Atlas Școlar Istoria Românilor, Gabriel Stan, Nicolae Diță, Editura Didactică si Pedagogică, București 2008

Prot. Dr. Gheorghe Cotoșman, *Eftimie Murgu și Banatul la 15/27 iunie 1848*, Tipografia Diecezană Caransebeș, 1947, p. 12.

<https://www.historia.ro/sectiune/general/articol/revolutiile-de-la-1848-1849-in-europa>

https://ro.wikipedia.org/wiki/Revolu%C8%9Bia_Rom%C3%A2n%C4%83_din_1848

http://enciclopediaromaniei.ro/wiki/Revolu%C5%A3ia_de_la_1848_%C3%AE_n_Transilvania

Momentele lecției	Ob. op.	Detalieri de conținut		Timp alocat	Strategia didactică		
		Activitatea profesorului	Activitatea elevului		Metode	Forme	Evaluare
Momentul introductiv		Pregătirea climatului socio-afectiv necesar actului învățării. Verificare conexiunii la internet și la platforma google classroom	Elevul se conectează la clasa virtuală prin accesarea linkului trimis de profesor pe platforma classroom	1 min			
Verificarea cunoștințelor anterioare		Adresează întrebări elevilor din lecția predată anterior.: Anul 1848 în Europa	Expun cunoștințele din lecția anterioară : Identifică spațiile unde s-a desfășurat revoluția în Europa, cauze, urmări	5 min	Conversație euristică	Activitate frontală	Evaluare predictivă
Desfășurarea activității		Anunță titlul lecției și conținutul temei.	Elevii urmăresc	25 min	Expunere Conversație	Activitate	Evaluare

	C1 C2 C3	Anunță competențele specifice. Expune principalele informații - cadrul internațional în care s-a desfășurat revoluția, obiectivele revoluționarilor, documentele programatice semnate în timpul revoluției, povestește principalele etape și prezintă revoluționarii care au participat, urmarile revoluției. Solicită elevilor să identifice principalele forțe care au acționat pe teritoriul românesc.	prezentarea power-point salvată de profesor în google drive. Sintetizează principalele informații : Obiective, documente programatice, revoluționari, urmări. Identifică principalele puteri care au acționat pentru a stopa revoluția pe teritoriul românesc.		catehetică Demonstrație povestire	frontală Activitate individuală	formativă
Fixarea și sistematizarea cunoștințelor	C1 C2 C3	Comparați programul Petiția proclamație cu programul Dorințele partidei naționale din Moldova.	Pe baza informațiilor din lecție elevii oferă răspunsuri	5min	Comparația	Activitate individuală	Evaluare sumativă
Tema pentru acasă. Aprecierea activității elevilor		Elevii primesc o fișă de completat pentru ora următoare despre Revoluția de la 1848 : cauze, evenimente, personalități, consecințe	Elevii completează pe baza informațiilor din lecție.	4 min	Exercițiu	Activitate individuală	

Revoluția de la 1848-1849 în Țările Române

Schița lecției

- Anul 1848, an revoluționar în Europa, se declanșază revoluții burghezo-democratice în statele italiene, Franța, statele germane și în Imperiul habsburgic.
- Cauzele revoluției române au fost determinate de starea de înapoiere a Principatelor, protecția rusă și suzeranitatea otomană, precum și asuprirea românilor din teritoriile aflate sub stăpânire străină.

Nicolae Bălcescu în Mersul revoluției în istoria românilor afirmă că: ”revoluția europeană a fost ocazia iar nu cauza revoluției române”.

Obiective urmarite:

- Îmbunătățirea stării țăranilor
- Reforma agrară
- Modernizarea societății românești
- Independența
- Regimuri democratice
- Unitatea națională

Documente programatice:

Petițiunea proclamație – 27 martie 1848, Iași Moldova

Petiția națională – 5 mai 1848 , Blaj , Transilvania

Prințipiile noastre pentru reformarea patriei 12 mai 1848, Brașov (revoluționari moldoveni)

Petiția țării -20 mai 1848, Cernăuți, Bucovina

Proclamația e la Islaz – 9 iunie 1848, Izlaz Țara Românească

Petiția neamului românesc din Ungaria și Banat-15 iunie 1848, Lugoj, Banat

Dorințele Partidei Naționale din Moldova- august 1848, Cernăuți

Revoluția din Moldova

Revoluția a început la 27 martie 1848. Adunați la o Adunare populară la hotelul „Petersburg”, conducătorii mișcării opoziționiste (Vasile Alecsandri, Alexandru Ioan Cuza etc), aproximativ 1 000 de participanți, reprezentând toate păturile sociale și forțele politice, au elaborat un program de revendicări. Programul, redactat de Vasile Alecsandri, cuprindea 35 de puncte și a fost numit Petițiune-proclamațiune a boierilor și notabililor moldoveniști înaintat domnului. Programul cerea: eliberarea deținuților politici, reformarea sistemului de învățământ, îmbunătățirea urgentă a situației locuitorilor de la sate, instaurarea în Moldova a unui regim democratic, desființarea cenzurii, crearea unei gărzi naționale și alegerea altei Adunări Obștești.

Domnul Mihail Sturdza a acceptat 33, respingând ultimele 2. Revoluționarii nu au acceptat compromisul.

În țară a fost declarată starea excepțională, au fost operate mai multe arestări, unii arestați fiind expediați spre Constantinopol. La Brăila, șase din ei evadează și se refugiază în hotarele Imperiului Habsburgic. Inițial se stabilesc la Brașov, participă la evenimentele revoluționare din Transilvania, ulterior sosesc la Cernăuți, de unde continuă să dirijeze activitatea revoluționară și să elaboreze planuri de acțiuni revoluționare în Moldova, pentru a răsturna regimul Sturdza.

Revoluția din Țara Românească

Mizând pe ajutorul guvernului francez revoluția în Țara Românească s-a declanșat mai târziu. Ea începe mai întâi la Islaz, la 9 iunie 1848. Aici a fost format primul guvern revoluționar (Ion Heliade- Rădulescu, Christian Tell, Ștefan Golescu, Nicolae Pleșoianu) și anunțat programul revoluției intitulat Proclamațiunea. Programul (22 de puncte) prevedea independență legislativă, administrativă, egalitatea tuturor în fața legii, abolirea rangurilor boierești, drepturi politice, domn ales pe 5 ani de către toate categoriile sociale, împrăștierea țăranilor. La 11 iunie, revoluția a obținut victorie și la București. Sub presiunea maselor, domnitorul Gheorghe Bibescu aprobă programul revoluționar. În semn de protest, consulul rus părăsește capitala. De teama urmărilor, domnul renunță la tron și părăsește țara. În aceste condiții, este format un nou guvern revoluționar provizoriu.

.Revoluția din Transilvania

Ca urmare a deciziei Dietei ungare despre unirea Transilvaniei cu Ungaria, situația revoluționarilor români din Ardeal s-a complicat. La 18 aprilie a avut loc prima adunare populară de la Blaj, unde au participat peste 4 000 de persoane. Adunarea a luat hotărârea de a convoca la 3 mai o adunare națională, unde urma să fie formulat programul revoluției. Deschisă la Blaj, la data stabilită, Adunarea Națională a adoptat programul de acțiune a

românilor din Transilvania cu denumirea de Petițiune Națională. Cele 16 puncte prevedeau: independența națională a românilor din Transilvania, autonomia celor două biserici (ortodoxă și greco-catolică), desființarea iobăgiei fără despăgubiri, anularea privilegiilor, libertateacomerțului și industriei, drepturi politice, impozit proporțional, învățământ național românesc. Cîmpia de la Blaj, unde s-a desfășurat adunarea, a fost numită Cîmpia Libertății. Cei 40 000 de participanți la adunare au condamnat și au respins „unirea” Transilvaniei cu Ungaria. Conducătorii revoluției din Ardeal au fost Simion Bărnuțiu, Andrei Șaguna, Gheorghe Barițiu, Avram Iancu.

Revoluția din Bucovina

Valul revoluționar care a măturat Europa în 1848, de la Palermo la Berlin și de la Paris la Iași, nu avea cum să ocolească Bucovina. În primul rând, în cadrul creat de seismul revoluționar, la Cernăuți, pe 20 mai, a avut loc o Mare Adunare Națională a românilor, care a desemnat un comitet în frunte cu Eudoxiu Hurmuzachi, care să redacteze un memoriu ”Petiția țării” în 12 puncte, pentru a fi prezentat împăratului. Printre altele, românii bucovineni cereau statutul de țară de coroană autonomă pentru Bucovina, scoaterea bisericii românești de sub autoritatea mitropolitului ârb de la Karlowitz, abolirea clăcișii a dijmei, libertatea și egalitatea cultelor, crearea de școli etc. Toate aceste revendicări se constituiau, de fapt, în ceea ce cu deplină îndreptățire istoricul Ion Nistor (1876-1962) considera a fi „programul politic al românilor bucovineni, în lupta pentru dobândirea și consolidarea autonomiei țării, pentru conservarea caracterului românesc al fostei Țări de Sus a Moldovei, prin biserică și școală și pentru redresarea ei economică”

Revoluția din Banat

La Lugoj, centrul politic al românilor bănățeni, în ziua de 15/27 iunie 1848 s-a desfășurat o adunare populară la care au participat circa 10.000 de români bănățeni, țărani, preoți, intelectuali și oameni mai înstăriți. La adunarea de pe „Câmpul Libertății” din Lugoj au fost prezenți și revoluționarii moldoveni Manolache Costache Epureanu, Lascăr Rosetti și Alecu Ruso. Adunarea l-a ales capreședinte al adunării pe Eftimie Murgu, iar ca secretar pe

Aloisiu

Vlad.

Adunarea Națională de la Lugoj a adoptat Programul denumit Petiția neamului românesc din Ungariași Banat în 6 articole, care prevedea:

- 1.Înființarea unei armate populare române prin înarmarea poporului în decurs de șase zile. Să se restituie poporului armele confiscate de oficianții de stat.
2. Alegerea lui Murgu drept Căpitan suprem al Țării Banatului.
3. Episcopii actuali să fie supuși Căpitanului suprem al Banatului.

4. Drepturi politice egale și pentru români.
5. Limba română să fie introdusă în toatele ficiile de stat ale Țării Banatului.
6. Depunerea din scaunelelor a episcopilor sârbi de la Timișoara și Vârșeț, și până la alegerea, prin sinod, a „obișnuitului Mitropolit românesc din Timișoara” și a episcopului român din Caransebeș, Adunarea numește ca vicar general mitropolitan la Timișoara pe Dimitrie Stoichescu alias Petrovici, protopopul Lipovei, iar ca vicar episcopal la Caransebeș pe Ignatie Vuia, protopopul Oraviței

Urmări:

- Revoluția este înfrântă
- Reinstaurarea domniilor regulamentare
- Revoluționarii sunt exilați
- Unirea Principatelor
- Independența
- Modernizarea societății românești

Asemănări și deosebiri între mișcările revoluționare din Țările Române

Asemănări

- au fost elaborate documente program;
- au fost înăbușite prin intervenția marilor imperii vecine (rus, otoman, habsburgic).

Deosebiri

- revoluția din Transilvania a avut preponderent caracter național;
- revoluția din Țara Românească reușește să impună un guvern revoluționar care adoptă măsuri revoluționare

Programele revoluției române de la 1848

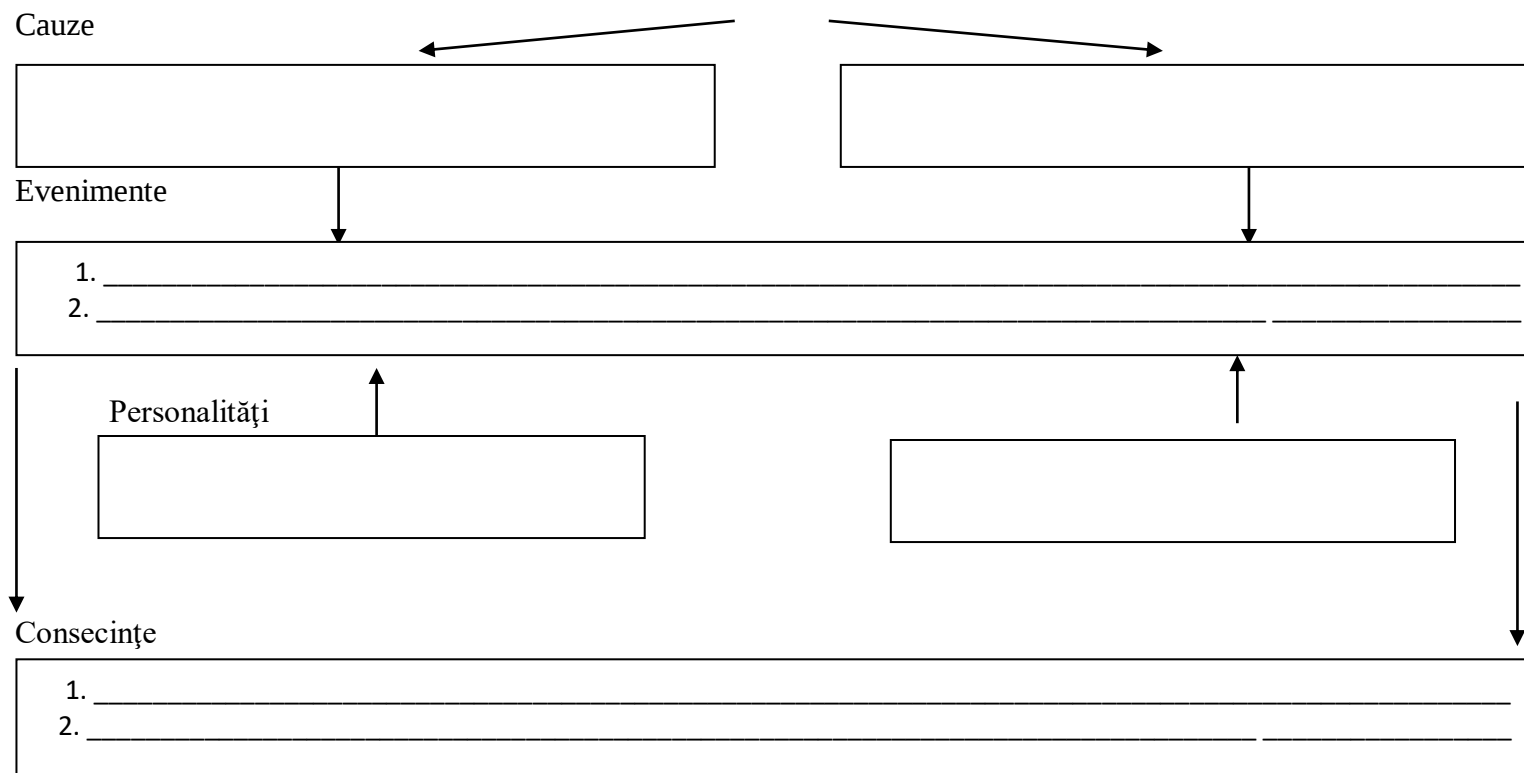
Programe revoluționare	Lideri politici	Aspecte naționale	Modernizarea statului. Drepturi și libertăți cetățenești	Aspecte sociale
<i>Petițiunea proclamație</i> 27 martie 1848, Iași	V. Alecsandri, Al. I. Cuza, Gr. Cuza	“ <i>Sfânta păzire a Regulamentului Organic</i> ” (de teama unei intervenții armate a Rusiei)	- desființarea cenzurii; - funcții acordate după merit; - reforma școlilor; - siguranță personală; - desființarea pedepselor corporale.	“ <i>Grabnica îmbunătățire a stării locuitorilor săteni</i> ”
<i>Petiția națională</i> 3-5 mai 1848, Blaj, Transilvania	Simion Bărnuțiu	“<i>Națiunea română răzimată pe principiul libertății, egalității și fraternității, pretinde independența sa națională</i>”; - lozinca Adunării de la Blaj: “<i>Noi vrem să ne unim cu țara</i>”; - respingea anexarea Transilvaniei la Ungaria.	- „<i>Națiunea română cere libertatea de a vorbi, de a scrie și a tipări fără nici o cenzură</i>”; - Asigurarea libertății personale; - școli românești; - biserica română să fie egală în drepturi cu celelalte biserici ale Transilvaniei.	- desființarea iobăgiei fără nici o despăgubire.
<i>Prințiunile noastre pentru reformarea patriei</i> 12 mai 1848, Brașov (revoluționari)	C. Negri, Vasile Alecsandri	“ <i>Unirea Moldovei și Vlahiei într-un singur stat neatârnat românesc</i> ”.	“<i>Întemeierea instituțiilor țării pe principiile de libertate și egalitate și fraternitate</i>”; - desființarea boierescului și a oricăror alte dări;	“ <i>Împroprietărirea locuitorilor săteni fără nici o despăgubire.</i> ”

moldoveni)			- egalitatea în drepturi civile și politice; - desființarea tuturor privilegiilor.	
<i>Petiția țării</i> 20 mai 1848, Cernăuți, Bucovina	Eudoxiu Hurmuzaki	Autonomia provinciei.	- Autonomia bisericii ortodoxe; - o Dietă care să cuprindă reprezentanți ai tuturor stărilor; - o conducere proprie în administrație, justiție și politică; - libertatea persoanei.	- Desființarea clăcii.
<i>Proclamația dela Islaz</i> 9 iunie 1 848, Țara Românească	Ion Heliade Rădulescu	<i>“Independența administrativă și legislativăa Țării Românești, petemeiul tratatelor lui Mirceași Vlad Voievod și neamestecal nici unei puteri din afarăîn cele dinăuntru ale sale.”</i>	- egalitatea drepturilor politice; - adunare generală compusă din reprezentanți ai tuturor stărilor societății; - domn responsabil, ales pe cinci ani și cautat în toate stările societății; - contribuție generală, libertatea absoluta a tiparului; - desființarea rangurilor; - instrucție egală; - contribuție generală.	<i>“Emanciparea clăcașilor ce sefac proprietariprindespăgubire.”</i> - Dezrobirea Țiganilor.
<i>Petițianeamului</i>	Eftimie Murgu	- Respectarea națiunii	- Autonomia bisericii ortodoxe.	- Emanciparea clăcașilor prin

românesc din Ungaria și Banat 15 iunie 1848, Lugoj, Banat		române; - autonomia provinciei; - oficializarea limbii române.		despăgubire.
Dorințele Partidei Naționale din Moldova august 1848, Cernăuți	Mihail Kogălniceanu	<i>“Unirea Moldovei cu</i> <i>Muntenia este cheia bolșii</i> <i>fără de care s-ar prăbuși tot</i> <i>edificiul național.”</i>	- desființarea privilegiilor; - egalitate în fața legii; - libertatea cuvântului; - instrucție egală și gratuită; - libertatea întrunirilor; - desființarea rangurilor; - contribuție generală.	

Fișă 1-Tema

Completează schema “Revoluția de la 1848-1849” (o provincie la alegere):



Instrumente TIC folosite la orele de istorie

Prof. Ioan Giorgiana
Școala Gimnazială Romanu, jud. Brăila

Integrarea TIC în curriculum este un proces care trebuie înțeles în sensul „utilizării noilor tehnologii pentru a învăța”, mai degrabă decât „a învăța să utilizezi noile tehnologii” (UNESCO, 2004) și vizează valorificarea potențialului noilor tehnologii pentru ameliorarea predării și învățării prin integrarea în curriculum a activităților care permit sau favorizează utilizarea TIC.

1. Instrumente TIC care facilitează dezvoltarea competențelor specifice la disciplina istorie

În cazul predării disciplinei istorie, implementarea informatizării constituie un proces de asimilare și valorificare a noilor tehnologii informatice în activitățile proiectate pentru realizarea demersului didactic

1.1. Identificarea instrumentelor TIC

Skype (www.skype.com/intl/en/home) - Este un instrument gratuit de colaborare și comunicare, care permite utilizatorilor să efectueze convorbiri telefonice prin Internet, cu numeroase facilități, de la mesaje text la convorbiri, videoconferințe, transmitere de fișiere și vizualizarea desktop-ului partenerului.

Windows Live Essentials (explore.live.com/windows-live-essentials) - include șapte programe Windows Live de excepție, care vă ajută să țineți legătura cu persoanele care contează cel mai mult pentru dvs., să editați și să partajați fotografiile, să scrieți pe blog, să navigați, să răsfoiți, să căutați și să vă ajutați copiii să fie mai în siguranță online.

Platforma eTwinning (www.etwinning.net/ro/pub/index.htm) - Se adresează profesorilor și elevilor din învățământul preuniversitar, fiind un mediu virtual de colaborare și schimb de experiență, realizându-se o înfrățire on-line între școli, astfel încât participanții să afle elemente de specific cultural sau de specific al educației în țările partenere, să învețe utilizând noile tehnologii și să își perfecționeze competențele de comunicare în limbi străine.

Google docs (www.google.com/google-d-s/hpp/hpp_ro_ro.html) - Instrument on-line pentru creare în colaborare de documente, foi de calcul, prezentări, chestionare. Permite formatare, încărcare de imagini, comentarii, tabele, formule. Documentele sunt stocate online și pot fi

accesate de oriunde există acces la Internet. Ele pot fi postate pe blog sau publicate ca pagină web.

Wikispaces (www.wikispaces.com/) - Un wiki este o aplicație care permite crearea unui site web al cărui conținut este creat în colaborare de către utilizatori, păstrând versiunile succesive. Wikispaces are o interfață simplă, conține forum, inserare de fișiere, linkuri, imagini, statistici și un număr nelimitat de pagini.

Glogster (www.glogster.com/) - Aplicație simplă pentru crearea de postere interactive. Combină imagini, video, muzică, fotografii, linkuri și audio pentru a crea pagini multimedia. Poate fi incorporat în orice pagină web.

Picasa (picasa.google.com/) - Aplicație gratuită oferită de Google pentru organizare, stocare și editare de fotografii. Oferă numeroase instrumente de editare, precum și posibilitatea de a crea slideshow-uri, colaje, publicare de albume pe Internet, precum și pregătirea fotografiilor pentru utilizare externă (tipărire, email). Necesită download și instalare.

Prezi (prezi.com/) - Creare de prezentări non-lineare, cu posibilități ca: zoom, itinerar al prezentării, inserare de legături, imagini, videoclipuri, texte, fișiere pdf, desene.

ScienceLine.ro (istorie.scienceline.ro/Istorie_542_1.html) - Este un portal web ce conține informații din diverse domenii, stochează de asemeni o galerie foto și o pagină ce conține filmulețe video.

1.2. Folosirea instrumentelor TIC

A. Crearea prezentărilor online utilizând aplicația Prezi
Prezi (prezi.com) este o aplicație disponibilă pe Internet, instrument de prezentare și de realizare a unor povestiri, care utilizează o singură „pânză” în loc de slide-uri tradiționale. Text, imagini, video și alte obiecte de prezentare sunt plasate pe „pânza infinită” și grupate în rame. Pânza permite utilizatorilor să creeze prezentări non-lineare, în cazul în care acestea se pot mări și printr-o hartă vizuală. O cale între diferite obiecte și cadre poate fi definită, reprezentând ordinea de informații care urmează să fie prezentate. Prezentarea poate fi dezvoltată într-o fereastră de browser de Internet, și apoi descărcate, astfel încât o conexiune la Internet nu este necesară atunci când prezentarea este vizualizată. (ctrl-

d.ro/tutoriale/tutorial-prezi-realizarea-unei-prezentari-de-la-zero)

Transformarea unui Power Point în prezentare Prezi
Accesând link-ul de mai jos puteți vedea cum se poate transforma un fișier PPT într-o prezentare Prezi:

http://www.youtube.com/watch?v=ayA4niOmfJ8&feature=player_embedded

B. Aplicația Google docs

Google Docs vă ajută să creați documente, foi de calcul sau prezentări pe care le puteți lucra împreună cu colegii, în același timp, chiar dacă ei se află la alt computer. Google Docs permite utilizatorilor să salveze, să partajeze și să editeze documente on-line. Avantajul pentru educatori este abilitatea pentru grupuri de elevi la colabora pe o pagină, în condiții de siguranță pentru a salva documente importante on-line, și la a avea acces universal la lucrurile dumneavoastră. Cum creez un document cu Google docs? Accesați tutorialul <https://www.youtube.com/watch?v=tz4cXWsE5Hs>

C. Platforma Microsoft Live@edu

Această platformă permite utilizatorilor educaționali accesul la servicii de e-mail, calendar, mesagerie instant, spații de stocare de câte 25GB și posibilitatea de editare colaborativă a documentelor.

Serviciile oferite de Windows Live pot fi împărțite în patru mari categorii:

1. *Aplicațiile web*
2. Aplicațiile care se instalează pe calculator reunite într-un unic pachet de instalare numit Windows Live Essentials
3. Microsoft Office Web Apps serviciu gratuit destinat accesării, partajării, și lucrului cu documente Office. Teoretic, acest serviciu va putea fi accesat de oriunde și de pe orice dispozitiv care are un browser și o conexiune la internet
4. Serviciile destinate dispozitivelor mobile

2. Metode și mijloace valorizate prin utilizarea TIC în procesul didactic la disciplina istorie

A. Operaționalizarea competențelor specifice istoriei pentru utilizarea TIC în demersul didactic

Introducerea TIC în orele de Istorie presupune selectarea acelor competențe specifice ce trebuie formate elevilor pe parcursul unui an școlar și care pot fi atinse prin utilizarea TIC.

Nr. crt. Clasa Competența specifică din programă Competența specifică prin integrarea TIC

1. a V-a 3.1. Identificarea și clasificarea surselor istorice Identificare și clasificarea surselor

istorice folosind instrumentele aplicației Paint

2. a VI-a 3.2. Descrierea unui fapt istoric din Evul Mediu utilizând informații din surse istorice cunoscute sau la prima vedere pe baza informațiilor din surse istorice Descrierea unui fapt istoric din Evul Mediu pe baza informațiilor din surse istorice de pe Internet, utilizând procesorul de texte Microsoft Word sau aplicația de prezentare Microsoft PowerPoint.

3. a VII-a 3.5. Localizarea în timp și plasarea în spațiu a faptelor istorice din secolul al XIX-lea, pe baza surselor istorice Localizarea în timp și plasarea în spațiu a faptelor istorice din secolul al XIX-lea pe baza surselor istorice, folosind animații în Microsoft PowerPoint.

4. a VIII-a 3.9. Compararea informațiilor din surse istorice, referitoare la un aspect al civilizației românești în Epoca Modernă și în secolul al XX-lea, în vederea acceptării unor puncte de vedere diferite. Compararea informațiilor din surse aflate pe Internet, referitoare la un aspect al civilizației românești în Epoca Modernă și în secolul al XX-lea, în vederea cunoașterii unor puncte de vedere diferite.

B. Proiectarea demersului didactic la disciplina Istorie prin integrarea TIC

Proiectarea activităților de învățare prin integrarea TIC presupune din partea profesorului de Istorie o bună cunoaștere atât a conținuturilor și competențelor specifice din programa disciplinei cât și a resurselor TIC pe care elevii le dețin.

Etapele proiectării demersului didactic prin integrarea TIC nu se modică decât în ceea ce privește atingerea competenței specifice prin proiectarea acelor activități de învățare și evaluare utilizând TIC sau adăugarea în demersul de proiectare și a unor competențe TIC din programele specifice de TIC.

Competențele specifice sunt derivate din competențele generale și sunt cele din programa școlară pe care profesorul consideră că pot fi dezvoltate prin utilizarea resurselor TIC și care se regăsesc apoi în conceperea instrumentelor de evaluare ce vor măsura gradul în care acestea au fost atinse pe parcursul demersului didactic.

Conținuturile se scriu detaliat astfel încât să reflecte explicit anumite parcursuri.

Activitățile de învățare se proiectează astfel încât să coreleze conținuturile menționate cu competențele specifice din programa școlară ce pot fi dezvoltate prin utilizarea TIC.

Resursele cuprind acele elemente care sigură cadrul necesar pentru buna desfășurare a activităților de învățare. Astfel, sunt precizate fișele de lucru, filme, albume, hărți, dicționare, retroproiector, computer, numărul de ore alocate prin planificarea calendaristică, tot ce este necesar pentru buna desfășurare a activităților de învățare.

Utilizarea TIC nu exclude resursele „clasice”, menționate mai sus și cu care profesorul de Istorie este obișnuit să lucreze ci doar le adaptează specificului TIC.

Evaluarea trebuie să fie corelată cu competențele specifice și să asigure evidențierea progresului înregistrat de elev pe parcursul și la finalul demersului didactic. Astfel, proiectarea evaluării trebuie să răspundă întrebărilor:

- Când și în ce scop evaluez.
- Ce tipuri de evaluare se corelează competențelor specifice alese din programa școlară alese pentru unitatea de învățare.
- Care sunt instrumentele de evaluare relevante pentru a măsura progresul fiecărui elev.
- Cum vor fi folosite rezultatele evaluării de la finalul unității de învățare în activitatea didactică ulterioară.

În activitățile lor de învățare și de predare, elevii și profesorii găsesc un suport extrem de eficient și benefic în utilizarea calculatorului. Ca instrument tehnic de lucru, acesta devine funcțional în măsura operaționalizării potențialităților cu care este înzestrat. Ceea ce pentru elev este foarte important să conștientizeze posibilitățile de exploatare ale acestuia, să fie îndrumat și sprijinit, astfel încât:

- să dobândească deprinderea de a întreține un dialog interactiv cu calculatorul, care devine acum un partener de lucru mereu în apropierea lui;
- să-și dezvolte capacitatea de învățare interactivă și de înțelegere a avantajelor pe care aceasta le oferă;
- să învețe cum să beneficieze de accesul la informații prezentate în moduri diferite de vizualizare;
- să resimtă sprijinul oferit de multiplele reprezentări statice și dinamice în aprofundarea înțelegerii și reținerii în memoria de lungă durată a cunoștințelor noi, să simtă avantajele simulării fenomenelor;
- să recunoască avantajele lecțiilor interactive și să fie încurajat să lucreze în ritmul și stilul propriu, să îmbine în mod echilibrat activitățile de învățare individuală cu cele de învățare colaborativă;
- să recunoască șansele oferite de feedback-ul secvențial și operativ în validarea imediată a răspunsurilor și autoreglării, în stimularea autoinstruirii și încurajarea autonomiei în învățare, condiție esențială, în perspectivă, pentru a putea face față cerințelor învățării continue.

2.1. Metode și mijloace valorizate prin utilizarea TIC

Simpla utilizare a noilor tehnologii și integrarea lor în situațiile de învățare formale nu este suficientă; TIC nu își dezvăluie de la sine valențele pe care le deține; utilizarea lor nu se soldează cu rezultate pe măsura așteptărilor.

Pentru aceasta este nevoie de explorarea și punere în valoare cu ingeniozitate a oportunităților și multiplelor posibilități oferite. Ceea ce ne lipsește încă este o metodologie eficientă de a pune în valoare potențialul TIC, de a defini cea mai bună utilizare a TIC. Totuși, unele încercări și-au dovedit pe deplin eficacitatea.

2.2. Modalități de utilizare TIC pentru evaluarea elevilor

Tehnologiile moderne oferă câteva oportunități pentru evaluarea performanței în învățare. Întotdeauna trebuie pus în balanță ceea ce este posibil și este facilitat prin tehnologie, pe de o parte, și ceea ce este făcut mai dificil sau inhibat de către mediul nou folosit, pe de altă parte. Punctul de plecare îl constituie metodele tradiționale de evaluare de performanțe, care sunt preluate și validate (de cele mai multe ori, de practică) în mediul tehnologic.

2.3. Forme de evaluare cu ajutorul TIC

Evaluarea cu ajutorul TIC poate îmbrăca diverse forme și se poate face în diverse moduri. Enumerăm în cele ce urmează principalele puncte de incidență între evaluarea elevilor și utilizarea noile tehnologii:

- elevii sunt evaluați printr-un test scris, pe care îl rezolvă/completează pe calculator;
- testul poate fi salvat local, pe calculatorul pe care lucrează elevul;
- testul poate fi dat pe Internet/ Intranet; opțiunile elevului sunt înscrise automat într-o bază de date și se poate calcula pe loc un scor;
- variantă mixtă, în care un test din cadrul unui program de instruire trimite opțiunile prin Internet, la un server care preia datele și le stochează;rezultatele pot fi consultate oricând de către profesor sau elevul respectiv;
- elevilor li se cere să elaboreze o lucrare sau să dezvolte un proiect pe care îl vor prezenta utilizând un calculator și un videoproiector/ Whiteboard (alternativ, lucrarea sau proiectul pot fi trimise prin email cadrului didactic și colegilor);
- doar o etapă din evaluare – analiza rezultatelor – se face cu ajutorul calculatorului: evaluatorul înscrie datele obținute din evaluări în baze de date, pentru stocare, prelucrări statistice, comparații, ameliorarea predării, intervenții precise pentru ameliorarea performanțelor.

Cu ajutorul calculatorului pot fi concepute teste grilă care presupun vizualizarea întrebării, a variantelor de răspuns, (eventual textul este însoțit de imagini sugestive). Avantajul constă în interacțiunea dintre calculator și răspunsul selectat de elev (vizual și auditiv); se poate afișa punctajul din oficiu, cel acordat răspunsului curent și cel cumulată până la acel moment. Notarea este obiectivă, rapidă și eficientă. Testele grilă pot fi periodic actualizate.

Aplicațiile tehnologice sunt foarte interesante în procesul de predare, în special pentru realizarea unor proiecte de colaborare între profesori și elevi, dar și în rândul elevilor înșiși. Deși TIC creează oportunități pentru schimbări fundamentale asupra modului în care profesorii predau și elevii învață, studii recente au indicat faptul că doar o treime din cadrele didactice se simt pregătite să o folosească în mod eficient.

Bibliografie:

Băluțoiu Valentin, Utilizarea calculatorului la lecția de istorie, în Studii și articole de istorie LXVI, Editura Curtea Veche, București, 2001

Coord. Nușa Dumitriu-Lupan, Curs de formare Implementarea competențelor cheie TIC în curriculum național, disciplina Istorie, București, 2012

Ghid metodologic de implementare a TIC în curriculumul național, București 2011

Utilizarea TIC pentru activități educaționale – Ghid pentru profesori, București, 2012.