

## **KA1- PROIECTE DE MOBILITATE – Educație școlară ”Edu-competențe digitale pentru o școală performantă”**

În perioada 22.01-26.01.2018 am participat la cursul ”ICT - Learning by doing” desfășurat în Sevilla, Spania organizat de I Develop – Teacher training. La acest curs au participat profesori din România, Italia, Lituania și Polonia, beneficiile constând în dezvoltarea competențelor de proiectare și desfășurare a demersurilor didactice ce presupun utilizarea unor aplicații pentru instrumente IT (tabletă, smartphone, laptop) în scopul de a facilita implicarea elevilor, de a le stimula interesul și creativitatea. Pe parcursul celor cinci zile mentorul cursului a prezentat diferite instrumente digitale care pot fi folosite în cadrul lecțiilor, iar profesorii participanți au investigat, au folosit, au creat materiale educaționale sub supravegherea și îndrumarea mentorului folosind aplicațiile și site – urile indicate. O altă activitate importantă a fost purtarea unor discuții ce ceilalți participanți pe teme cum ar fi: utilizarea competențelor digitale pentru planificarea lecțiilor, așteptările pe care elevii le au de la profesori, conceptul de ”flipped classroom”, implicarea părinților în activitățile desfășurate în școală sau metode interactive de evaluare.

### **LUNI - 22.01.2018**

#### ***Introducere***

- ✓ prezentarea participanților;
- ✓ prezentarea obiectivelor cursului:

Folosirea aplicațiilor și a platformelor online pentru:

- Organizarea activităților de predare – învățare - evaluare
- Interacțiunea cu alte persoane în context educațional
- Obținerea unor resurse utile în comunicare și exprimarea ideilor folosind diferite sisteme de operare și instrumente digitale
- Trezirea interesului profesorilor privind utilizarea mijloacelor TIC în cadrul lecțiilor

#### **Google Drive**

Este un serviciu de cloud storage care permite salvarea fișierelor online, putând fi accesate oricând de pe orice sistem care are instalată aplicația și care are o conexiune la Internet. O soluție perfectă pentru a înlocui un stick de memorie sau pentru a extinde capacitatea de stocare a unui telefon mobil.

Tipuri de fișiere care pot fi create în Google drive: documente, foi de calcul, prezentări, formulare, grafice, diagrame.

#### **SymbalooEdu**

Este o aplicație care permite profesorilor și elevilor să-și salveze resursele online în cloud, acestea putând fi accesate de pe orice dispozitiv, cu un singur click. Symbaloo funcționează dintr-un browser web și poate fi configurat ca o pagină de pornire, permițând utilizatorilor să creeze un desktop virtual personalizat, care conține link-urile diferitelor site - uri care pot fi partajate cu alți utilizatori, astfel elevii pot accesa o astfel de pagină creată de profesor care conține informații ce pot fi folosite în timpul lecțiilor sau pentru realizarea unui proiect.

#### **Evernote**

Aplicația le permite utilizatorilor să creeze notițe de tip text, foto și audio. Odată salvate notițele în Evernote, utilizatorul poate atașa acestora un document, o fotografie sau un fișier video/audio (schița lecției, date de contact ale părinților, teste, panificări calendaristice)

### **MARȚI - 23.01.2018**

#### ***Activități practice interactive***

##### **Blogger**

Este o platformă care permite publicarea gratuită de bloguri. Profesorii pot folosi blogurile pentru a publica conținutul lecțiilor, resurse educaționale, pentru a ajuta elevii să aprofundeze informațiile primite sau pentru a menține elevii și părinții la curent cu evenimentele din clasă. Elevii

pot folosi bloguri pentru a publica ziarul școlii, pentru a crea blogul cercului de lectură, de științe, etc.

### **Befunky/PicCollage/Canva**

Sunt aplicații utile în realizarea de proiecte pentru care trebuie să creezi un design: cărți de vizită, postări pe blog, invitații, colaje foto, prezentări, bannere, afișe pentru un eveniment. Creațiile se salvează în aplicație și pot fi partajate prin e-mail, prin SMS sau prin intermediul rețelelor sociale. Elevii pot imprima lucrările obținute pe mai multe dimensiuni de hârtie care pot fi apoi expuse în clasă.

### **Vibby**

Este o aplicație online care permite editarea oricărui video de pe Web așa încât să poate fi păstrate doar porțiunile utile scopului învățării.

## **MIERCURI - 24.01.2018**

### **Pixton și Powtoon**

Sunt instrumente care permit utilizatorului să creeze rapid și ușor prezentări animate. Profesorii pot, de asemenea, să le folosească și ca metode de evaluare, cerându-le elevilor să își creeze propriile animații. Utilizarea instrumentelor Audio / Video, mai degrabă decât a celor standard de prezentare (PowerPoint) pot crea experiențe de învățare mai atractive pentru elevi. Opțiunile și muzica furnizate sunt de înaltă calitate și suficient de variate pentru a permite flexibilitate și creativitate. Aceste instrumente permit personalizarea nelimitată prin adăugarea de text, imagini, animații simple, efecte de intrare și ieșire și multe altele.

### **Kizooa și FilmoraGO**

Sunt soft-uri care permit crearea și editarea videoclipurilor care pot să conțină imagini, animații, muzică. Desfășurarea acestor tipuri de activități în clasă reprezintă o modalitate bună de a-i implica activ pe elevi în cadrul lecțiilor, îmbunătățindu-le abilitățile de învățare și de retenție a informațiilor.

### **Weebly**

Este o platformă online care permite crearea unui website al clasei, de exemplu, doar prin alegerea unui șablon (există zeci de șabloane diferite) și selectarea opțiunilor care se doresc a fi integrate.

### **Coduri QR**

Reprezintă (în mod codificat) adrese de situri (de tip URL); pentru acces rapid la un site dorit utilizatorul trebuie doar să îi scaneze codul QR cu ajutorul camerei foto din telefonul său mobil. Un software cititor interpretează imaginea și descifrează codul, iar browserul telefonului îl direcționează pe utilizator către URL-ul în cauză. Aceste coduri pot fi imprimate pe hârtie folosite pe parcursul lecțiilor.

## **JOI - 25.01.2018**

### **Class Dojo**

Este o aplicație sigură și simplă pentru profesori, părinți și elevi care permite crearea claselor virtuale. Profesorii pot aduce părinții în experiența de la clasă prin împărtășirea activităților desfășurate sub forma unor fotografii, videoclipuri sau anunțuri, elevii pot adăuga munca de clasă cu ușurință în portofolii digitale pentru ca părinții lor să le poată vedea. Aceștia văd în permanență activitatea desfășurată de copilul lor la școală, ceea ce îi ajută pe profesori să construiască o comunitate online care încurajează comunicarea tuturor părților implicate.

### **Edmodo**

Este un site educațional care preia aspectul și ideile unei rețele sociale, făcând - o potrivită pentru o sală de clasă. Edmodo, le permite profesorilor să împărtășească diferite conținuturi, să distribuie chestionare, sarcini de lucru și să gestioneze comunicarea cu elevii și părinții. Este un mediu sigur, deoarece profesorul poate vedea tot ce este postat pe Edmodo, iar elevii și părinții se pot alătura clasei virtuale doar folosind un anumit cod.

### **Wikis**

Reprezintă un instrument online în care un grup de elevi pot adăuga / șterge / modifica un conținut direct din browserul web, punându-se accentul pe colaborare, lucrul în echipă pentru

rezolvarea unor probleme sau realizarea unor proiecte. Sunt utilizate pentru a organiza informații și a le face ușor de folosit, a împărtăși idei și resurse într-un mod interactiv.

## **VINERI - 26.01.2018**

### **Showbie**

Este un instrument prin care profesorii pot crea sarcini de lucru și le pot distribui elevilor, iar elevii pot trimite răspunsurile de pe un dispozitiv mobil. Profesorii pot oferi feedback scris (prin desene sau notițe scrise) se pot înregistra, de asemenea, audio pentru a oferi explicații suplimentare.

### **Socrative și Mentimeter**

Sunt instrumente de evaluare online care permit profesorilor să creeze teste care să conțină itemi de diferite tipuri: cu alegere duală, cu alegere multiplă, cu răspuns scurt sau să aplice diferite sondaje și chestionare. Pe lângă strategiile de evaluare de bază, activitatea se poate desfășura pe echipe sau contra timp; profesorul poate accesa rezultatele elevilor în timp real, oferind feed-back imediat. De asemenea, profesorii pot accesa datele online și pot le tipări.

### **Kahoot!**

Este o platformă gratuită de învățare bazată pe joc și tehnologie educațională. Profesorii pot să-și creeze propriile teste sau să găsească, să folosească și / sau să modifice materiale publice postate pe platformă. Întrebările, împreună cu alegerile de răspuns, sunt proiectate pe un ecran, în timp ce elevii trimit răspunsuri utilizând un dispozitiv conectat la internet (computer, tabletă sau telefon). Atmosfera energizată, interactivă asemănătoare unui joc video, provine din utilizarea culorilor strălucitoare și a muzicii de fundal. Această aplicație dezvoltă creativitatea, perspicacitatea și atenția elevilor, încurajează crearea unui climat de învățare incitant și plăcut.

### **Plickers**

Este o platformă permite profesorului să evalueze în timp real cunoștințele elevilor și să genereze statisticile aferente. După înscrierea clasei pe platformă se generează coduri diferite pentru fiecare elev, care pot fi imprimate sub forma unui cartonaș. Codul are 4 laturi, fiecare inscriptionat A, B, C și D. Elevul ține cartonașul astfel încât litera care indică răspunsul corect fie în partea de sus. Profesorul utilizează aplicația de pe smartphone sau tabletă pentru a scana cartonașele. Aplicația va înregistra o singură dată răspunsul fiecărui elev, indicând dacă este corect sau nu.

### **Concluzie:**

Această experiență a fost una deosebită și extrem de importantă pentru adaptarea metodelor tradiționale de predare cerințelor erei digitale, pentru elevii folosirea tehnologiilor moderne este o rutină, de aceea de exemplu utilizarea aplicațiilor pentru telefoanele mobile în cadrul lecțiilor pot crește eficiența activităților de învățare deoarece elevii participă activ, învățarea este individualizată, nu standardizată, noțiunile noi sunt transmise într-o formă diferită, atractivă, facilitând accesul elevilor la informații mai ample, mai logic organizate, structurate variat. Utilizarea instrumentelor digitale permit elevilor să urmeze ritmul lor propriu, astfel, profesorul, va deveni un tutore, răspunzând la întrebări și ajutând elevii în experiența lor de învățare.

prof. Popa Daniela Smaranda  
prof. Man Anamaria

**Materialul de față reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru nicio utilizare care poate fi dată informațiilor respective.**

**Proiect finanțat de Uniunea Europeană în cadrul Programului Erasmus+ 2014-2020.**

