



Accreditare Educație Școlară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617



LICEUL TEHNOLOGIC „DIMITRIE LEONIDA,, IAȘI

ACREDITARE EDUCAȚIE ȘCOLARA

AN 1

2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617



Finanțat de
Uniunea Europeană

GHID DE BUNE PRACTICI



Acreditare Educație Școlară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

Coordonator – prof. dr. Vîntu Monica Mihaela

Autori

Prof. Burlibașa Carmen Cezarina

Prof. Cazan Elena Doina

Prof. Constantiniu Iuliana Daniela

Prof. Cișman Amelia

Prof. Mocanu Leontin

Prof. Paraschiv Daniela

Prof. Punguță Elvira

Prof. Rusu Irina Mihaela

Prof. Vîntu Monica Mihaela

GHID DE BUNE PRACTICI Acreditare Educație Școlară – an 1

Realizat în cadrul programului ERASMUS+ de mobilitate în domeniul educației școlare

Număr de referință: 2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

Perioada de desfășurare: 1 iunie 2022 – 31 august 2023

Materialele din acest ghid sunt realizate cu sprijinul financiar al Comisiei Europene. Conținutul acestora reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care conținutul informației va fi folosit.



Cuprins

Despre Acreditarea în domeniul Educație Școlară – anul 1	6
Educație non formală - dezvoltarea competențelor secolului XXI prin jocuri	12
Nice – o nouă experiență pentru abordarea educației nonformale.....	18
Jocul și modelarea didactică – metode de învățare și dezvoltare personală	21
Prima mea experiență Erasmus+.....	27
Metode inovative de predare.....	30
Utilizarea metodelor TIC în procesul didactic – Canva.....	33
Genially pentru învățarea interactivă	39
Flipped classroom/ clasa răsturnată.....	49



Despre Acreditarea în domeniul Educație Școlară – anul 1

Echipa de proiect,
Director, prof. dr. ing. Burlibașa Carmen Cezarina
Director adjunct, prof. ing. Cișman Amelia
Coordonator proiect, prof. dr. Vîntu Monica Mihaela

Ghidul de bune practici este unul din produsele finale ale Acreditării în domeniul Educație Școlară – an 1, desfășurată la Liceul Tehnologic Dimitrie Leonida "Iași", în perioada 1 iunie 2022 – 31 august 2023.

Proiectul finanțat prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene, este un proiect de mobilitate în domeniul educației școlare, prin intermediul căruia 12 cadre didactice din școala noastră, au participat la trei cursuri de formare Erasmus+ în vederea dezvoltării de competențe TIC, non-formale și pedagogice desfășurate în trei țări europene diferite.

Acreditarea obținută de Liceul nostru are în vedere atingerea a 4 obiective

Obiectivul 1 - Îmbunătățirea competențelor digitale pentru 20 de cadre didactice și didactice auxiliare în următorii 5 ani prin participare la cursuri de formare în domeniul TIC a 4 persoane/an

Obiectivul este în strânsă legătură cu nevoile Liceului iar atingerea lui va aduce instituției, integrarea competențelor TIC în activitatea zilnică, atât la nivelul procesului didactic, cât și la nivelul resurselor



Acreditare Educație Școlară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

umane/administrativ. Profesorii au competente TIC dobândite prin efort propriu, necertificate, impulsionate de pandemia ce tocmai a trecut, care trebuie extinse. Faptul ca liceul are o baza materiala digitala modernizata in ultimul an, prin programe/proiecte, impune necesitatea consolidării competentelor TIC ale profesorilor, pentru ca elevii sa poată beneficia in întregime de facilitățile integrării TIC la orele de curs. In contextul actual, și activitatea personalul auxiliar din toate departamentele presupune competente digitale la nivel avansat, iar adaptarea din mers la cerințele actuale se face anevoios. De asemenea, obiectivul vizează dezvoltarea unui palier transversal prin comunicarea digitala si eficientizarea colaborării între personalul didactic si cel auxiliar.

Ob. 2 - Diversificarea anuala a ofertei de programe educative extra curriculare cu cel puțin 1 proiect/an, prin participarea a cate 4 diriginți/an la cursuri europene de educație non formala

Obiectivul este legat de însăși prezentarea instituției ce impune ca o necesitate stringenta - adaptarea ofertei extra curriculare la cerințele comunității, dar si la nevoile scolii, legate de elevi.

Prin participarea la mobilitate si prin activitățile propuse, profesorii vor putea elabora, dezvolta si desfășura activități in cadrul Programelor educative extrașcolare propuse. Acestea se vor adresa nevoilor enumerate prin participarea elevilor la contexte de învățare non formale, fie pentru îmbunătățirea cunoștințelor prin diverse metode (digital games and storytelling, educație outdoor), fie pentru formarea de competente obținute prin alternative la sistemul tradițional, competente verzi, competente antreprenoriale, sociale si civice.



Acreditare Educație Școlară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

Folosirea oportunității generate de programul Erasmus+ este legată și de o regândire a modului de fundamentare a actului educațional pe nevoile de dezvoltare personală ale elevilor și contribuie la consolidarea experienței instituționale.

Ob. 3- Stimularea îmbunătățirii calității educației prin dezvoltarea competențelor a 20 profesori prin participarea la cursuri de formare în context european, care să ducă la creșterea motivației pentru învățare a elevilor

Obiectivul este legat atât de nevoile identificate la elevi, la cadre didactice, cât și la nivelul metodelor folosite. Dezvoltarea competențelor cheie ale cadrelor didactice și creșterea performanțelor elevilor este o necesitate ce se impune în perioada actuală, mai ales după lacunele acumulate în contextul pandemiei în pregătirea pentru examenele finale.

Acestea au fost evidențiate de procentul de promovabilitate la examenul de bacalaureat situat sub media națională (35%) în anul școlar trecut. Pentru următorii 5 ani, s-ar impune îmbunătățirea frecvenței, creșterea mediilor, a ratei de absolvire a claselor terminale. Calitatea parcursului educațional al absolventului nostru, derivă din acest obiectiv și ar trebui să fie primordială la nivel instituțional. Setul de competențe dobândit de profesori prin participarea la cursuri de formare în domeniul strategiilor și design-ului lecției, va permite recuperarea decalajelor, integrarea elevilor cu oportunități reduse și succesul școlar

Ob. 4 Întărirea capacității de gestionare a strategiei de internaționalizare prin parteneriate durabile între organizații din UE, care să asigure noi oportunități în domeniul Educației Școlare



Acreditare Educație Scolară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

Folosirea oportunităților generate de programul Erasmus+ consolidează experiența managerială spre găsirea de alternative de finanțare pentru nevoile școlii, îmbunătățește rezultatele școlare prin integrarea în cadrul procesului de învățământ a produselor și competențelor obținute prin mobilitate și a exemplelor de bune practici transmise de la participanți, regândirea modului de fundamentare a actului educațional pe nevoile de dezvoltare personală și profesională ale elevilor, îmbunătățirea practicilor manageriale prin utilizarea unor instrumente menite să crească calitatea serviciilor educaționale oferite dar și mobilitate (Europass Mobility Document), precum și a unor proceduri de implementare a proiectelor europene.

Dezvoltarea unei cooperări internaționale sustenabile și crearea unor parteneriate durabile ar răspunde nevoilor organizației pe termen lung prin aderarea la European Education Area și colaborare în cadrul a diverse proiecte comune, continuare a mobilităților Erasmus+.

Cursurile de formare Erasmus+ incluse în acest proiect au fost alese astfel încât să conducă la realizarea obiectivelor proiectului.

Astfel, cei 12 colegi ai noștri au participat la 3 cursuri de formare, după cum urmează

Fluxul 1 – curs "*Enough Theory Let's Play. Fun Games For Developing The Whole Child*" Franța, furnizor Europass Teacher Academy - Société Nouvelle International House Centre de Langues Riviera. Cursul s-a desfășurat pe o perioadă de 6 zile, în perioada 20.02 – 25.02.2023.

Au participat-

Prof. chimie - Cazan Doina Elena



Acreditare Educație Școlară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

Prof. economie – Constantiniu Iuliana

Prof. fizică - Mocanu Leontin

Prof. limba Franceza – Rusu Irina Mihaela

Fluxul 2. „ *Innovative Teaching Methods for Future Teachers*” - Turcia, furnizor Inanli Language Center. Cursul s-a desfășurat pe parcursul a 5 zile 2-6.04.2023

Au participat – prof. matematică Bejan Maria, prof. matematică Luca Cristina Ionela, prof. Limba romană Paraschiv Daniela, prof. Limba franceză Punguță Elvira .

Fluxul 3 - *ITC Learning by doing* -Spania, furnizor iDevelop Training. Cursul a durat 7 zile, in perioada 7-13.04.2023. Au participat prof. Burlibașa Carmen Cezarina, prof. Cișman Amelia, prof. Vîntu Monica Mihaela și secretar șef, Ionescu Dana

Cunoștințele și deprinderile căpătate în urma participării la aceste cursuri au fost implementate la clasele de liceu, școală profesională sau seral și ne-am dorit ca măcar o parte din competențele obținute prin implementarea unui nou proiect de educație școlară, să fie transferate elevilor, pentru a se putea armoniza cu cele profesionale, rezultând un profil complet al absolventului.

Întreaga derulare a proiectului: selecția participanților, desfășurarea cursurilor, implementarea acestora în școala noastră, diseminarea proiectului și a cursurilor se regăsește pe site-ul școlii

Acreditare Educație Scolară – an 1 2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

<http://www.colegiulenergetic.ro/noutati/ACREDITARE%20EDUCATIE%20SCOLAR/A/AN%20I/>.

Prezentul ghid conține articole scrise de participanții la cursurile de formare Erasmus+ incluse în proiect, articole ce abordează noțiuni teoretice, precum și articole descriind implementarea la clasă a unor metode învățate la curs, exemplificări ale activităților desfășurate în implementarea la clasă și vine în completarea instrumentelor și materialelor electronice de pe site.

Ne dorim ca prin publicarea acestui ghid să oferim unui număr cât mai mare de cadre didactice încrederea să abordeze cu curaj și deschidere programul Erasmus+ și oportunitățile ce le oferă, pentru crearea unui climat propice unei educații de calitate.





Educație non formală - dezvoltarea competențelor secolului XXI prin jocuri

Prof. Iuliana Constantiniu
Participant flux 1, Franța

În perioada 20 - 25 februarie 2023, am participat la cursul '*Enough Theory Let's Play Fun Games for Developing the Whole Child*', desfășurat în Franța la Nisa, în cadrul proiectului Erasmus+ACREDITARE EDUCAȚIE ȘCOLARĂ AN 1 - 2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617. Cursul a urmărit dezvoltarea competențelor privind proiectarea și supervizarea activităților prin joc, utilizarea jocurilor pentru dezvoltarea spontaneității și a creativității, rezolvarea conflictelor și încurajarea cooperării în clasă, reducerea inechității cu ajutorul jocurilor.

Chiar putem învăța prin joc?

“Utilizarea învățării prin joc, este asemănătoare situației în care părinții ascund brocolli în hamburgerul copiilor și asta chiar funcționează (Jeanne Sager, 2023)

Conform numeroaselor studii realizate în cadrul unor universități de prestigiu, există multiple beneficii ale utilizării jocurilor la clasă:

- **Motivarea** - utilizarea jocurilor crește motivația elevilor- prin utilizarea jocurilor elevii devin mai atenți, mai implicați în activitățile ce se desfășoară în clasă.
- **Dezvoltarea competențelor privind rezolvarea de probleme** - un studiu realizat în Marea Britanie de către Manchester University a

Acreditare Educație Scolară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

concluzionat că “jocurile educaționale pot avea un impact pozitiv asupra abilităților de rezolvare de probleme“

- **Dezvoltarea limbajului** - copiii dezvoltă limbajul atunci când îl întâlnesc, din acest motiv lectura este un instrument foarte bun în acest sens. În ceea ce privește jocurile acestea nici măcar nu trebuie să fie axate pe limbă pentru a dezvolta limbajul, conform unui studiu realizat de cercetătorii de la Universitatea Conecticut
- **Creșterea gradului de cooperare în clasă** - jocurile utilizate în clasă în scop educațional îi învață pe elevi cum să lucreze împreună ca o echipă, cum să ofere respect, să asculte pe ceilalți și să joace corect.
- **Creșterea capacității de memorare** - studiile arată că utilizarea jocurilor ajută elevii să rețină mai ușor, abilitate care se păstrează de-a lungul vieții.
- **Copiii își doresc să învețe** cercetările realizate în domeniu relevă că prezentarea unei lecții sub formă de joc îi face pe copii să fie mult mai receptivi la a învăța un concept.
- **Învățarea din greșeli**- pe lângă faptul că jocurile sunt utilizate pentru a învăța concepte, acestea facilitează și învățarea din greșeli, ceea ce oferă elevilor pe de o parte dezvoltarea capacității de a rezolva probleme iar pe de altă parte oferă o serie de beneficii sociale și emoționale.

În acest context, al numeroaselor beneficii ale utilizării jocurilor în procesul educațional, nu putem să nu ne întrebăm cum am putea utiliza acest instrument de educație non- formală, educația prin

Acreditare Educație Școlară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

jocuri, pentru a dezvolta la clasa o serie de competențe și abilități, necesare pentru a face față provocării secolului XXI.

Partnership for 21st Century Skills (P21) este o organizație care activează în SUA și care aduce împreună comunitatea oamenilor de afaceri liderii educaționali și factorii de decizie care cred că sistemul educațional este cel care trebuie să formeze elevilor acele abilități și competențe care să-i ajute să devină angajați și cetățeni de succes. P21 clasifică aceste abilități în trei categorii importante:



Exemplu de utilizare a jocurilor pentru formarea competențelor secolului XXI- atelier cu titlul - *Jocuri pentru dezvoltarea competențelor secolului XXI*

Acreditare Educație Școlară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

Scopul atelierului: *Dezvoltarea competențelor de comunicare, colaborare, gândire critică, creativitate pentru un grup de 15 elevi, prin utilizarea jocurilor, în scopul adaptării mai ușoare a acestora la era digitală.*

Grup țintă: *elevi din clasa a X a ai Liceului Tehnologic “Dimitrie Leonida” Iași*

Descriere: atelierul a fost structurat pe două părți. Prima a vizat “încălzirea” participanților și coeziunea grupului. În acest scop s-a utilizat metoda Think/Pair/Share. Participanții au fost grupați în mod aleatoriu în perechi. În prima etapă li s-a cerut acestora să răspundă la o serie de întrebări afișate, apoi să transmită răspunsurile perechii, urmând ca perechea să împărtășească întregului grup cât mai multe informații din cele primite.



Acreditare Educație Scolară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

În cea de-a doua parte participanților li s-a cerut să dezlege un mister, având la dispoziție câteva indicii. Misterul este legat de o vedere care reprezenta Wall Street din New York ce fusese trimisă pe 24 octombrie 1929 de către Irving Fisher către Margareth Hazard și care a ajuns la destinație luna trecută. Grupați în echipe de 5 membri, participanții au căutat informații privind personajele, locurile, datele menționate pentru a rezolva misterul. Fiecare echipă a desemnat un reprezentant care a prezentat teoria privind întârzierea scrisorii. În final fiecare participant și-a imaginat ce i-a scris Irving Fisher soției sale și a citit scrisoarea întregului grup.



Acreditare Educație Scolară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

Webografie:

<https://www.teachstarter.com/us/blog/11-benefits-of-playing-games-in-the-classroom-resourcesincluded/?queryID=b79034da25115e4fdcd94ab1fdd68953&objectID=2661210>

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED519462.pdf>

<https://www.weforum.org/agenda/2016/03/21st-century-skills-future-jobs-students/>





Nice – o nouă experiență pentru abordarea educației nonformale

Prof. Mocanu Leontin

Participant flux 1 – Franța

Am avut oportunitatea de a participa la o mobilitate desfășurată în cadrul anului 1 de Acreditare Educație Școlară, proiect finanțat prin Programul Erasmus+. Cursul, intitulat „*Enough Theory, Let's Play! Fun Games For Developing The Whole Child*” și oferit de Europass Teacher Academy, a avut loc în Franța, în orașul Nisa.

Activitatea de mobilitate din cadrul acestui proiect Erasmus + mi-a oferit posibilitatea de a-mi dezvolta o serie de aptitudini profesionale dar și personale. Cursul a fost interesant pentru mine, atât din punct de vedere al subiectului propus cât și a locului ales pentru susținere. Mi-am îmbunătățit cunoștințele referitoare la obiceiurile, istoria, tradiția, cultura franceză și la specificul locului. Turul ghidat al orașului Nisa, alături de ceilalți participanți la curs, precum și activitatea culturală de la parfumeria Molinard m-au inspirat și impulsionat. Mi-am largit, astfel, universul cultural, atât prin aceste vizite la fața locului, dar și prin contactul cu ceilalți participanți la curs, obținând o mai bună înțelegere a mentalităților specifice altor culturi europene.

În cadrul cursului am avut posibilitatea de a audia expuneri ale teoriilor privitoare la educația prin joc și de a participa la diverse activități de educație nonformală, la jocuri în echipă, de tipul mimică, spargerea gheții, identificarea de obiecte, story telling. Am lucrat în echipe mixte, cu participanți din alte țări europene. Astfel, am învățat să mă adaptez la un



Acreditare Educație Școlară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

nou mediu de lucru și de viață, având, totodată, oportunitatea să învăț de la ceilalți, să împărtășesc propria experiență, să colaborez și să lucrez în echipă. Am constatat cum activitățile ce presupuneau jocuri au dus la creșterea coeziunii de grup. Mi-am eficientizat managementul relațiilor și mi-am dezvoltat responsabilitatea de rezolvare a problemelor.

Cursul a fost un prilej de a-mi însuși informații teoretice și practice referitoare la educația nonformală, realizată prin intermediul jocului și a jocurilor didactice. Mi-am dezvoltat abilități de a proiecta și elabora jocuri antrenante pentru clasa de elevi și de a le folosi în beneficiul acestora, pentru dezvoltarea capacității de autoexprimare și a creativității, pentru dezvoltarea unui climat pozitiv în școală, pentru o educație incluzivă și pentru rezolvarea conflictelor.

Tematica interesantă abordată m-a determinat să urmăresc să actualizez propria activitate la clasă din perspectiva educației nonformale, pentru a aplica cele însușite. Metodelor specifice educației nonformale dezvoltă toate tipurile de competențe (cunoștințe dar mai ales abilități și atitudini), sunt active, creative și interactive, au caracter participativ și experiențial, au caracter inovativ și au un grad de aplicabilitate mare. Am conștientizat, astfel că accentul pe ludic și implicit motivarea intrinsecă, printre altele, permit educației nonformale să aducă un plus de valoare față de mediul școlar. Educația nonformală se bazează pe metode active, pe cooperare și procese dinamice de grup, pe interacțiune: copiii și tinerii învață împreună, dar și unii de la alții. De asemenea, educația nonformală necesită metode și obiective personalizate, este centrată pe participanți, pe nevoile și interesele acestora.



Acreditare Educație Școlară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

În calitate de profesor de fizică, cunosc faptul că experimentele de fizică reprezintă o modalitate ideală de a ajuta copiii să înțeleagă mai bine legile după care funcționează universul fizic și, implicit, să-și dezvolte abilități care țin de sfera cognitivă, precum reprezentările dinamice și tridimensionale sau înțelegerea cauzalității. Într-o activitate de educație nonformală, un experiment de fizică va îmbrăca întotdeauna forma unui joc, a unui concurs, a unei povești etc. Ori de câte ori acest lucru este posibil, participanții trebuie să aibă ocazia să provoace ei înșiși fenomenul fizic, să manipuleze obiectele, să încerce diferite variante. Explicația fenomenului fizic, atunci când va fi dată – și numai după provocarea participanților să înțeleagă ei înșiși ce se întâmplă, să anticipeze, să găsească soluția, să explice celorlalți – va pune accent pe înțelegerea intuitivă a ceea ce se întâmplă, recurgând la analogii cu alte fenomene cunoscute deja. De asemenea, generalizarea celor învățate se face mai ușor dacă, odată explicat fenomenul, participanților li se cere să dea și ei alte exemple de situații în care se produce același fenomen.

Participând la o astfel de acțiune de mobilitate, pot să afirm că a fost o experiență care a adus un plus atât dezvoltării mele profesionale, cât și lingvistice și interculturale. Informațiile și abilitățile dobândite le voi putea aplica la clasă cu mai multă convingere pentru eficientizarea actului educativ în beneficiul elevilor .

Webografie

<https://www.coe.int/en/web/european-youth-foundation>

<https://www.scout.ro/Manual-100-de-idei-de-educatie-non-formala.pdf>



Jocul și modelarea didactică – metode de învățare și dezvoltare personală

Prof. Irina Mihaela Rusu

Prof. Elena-Doina Cazan

Participante flux 1, Franța

În perioada 20-25 februarie 2023 am participat, alături de alți colegi din cadrul Liceului Tehnologic „Dimitrie Leonida”, profesori de discipline diferite, la cursul „*Enough Theory, Let's Play! Fun Games For Developing The Whole Child*”, care s-a desfășurat în orașul Nisa, din Franța. Cursul a fost finanțat prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene și organizat de Europass Teacher Academy. Scopul său a fost formarea și dezvoltarea de competențe și cunoștințe teoretice și practice specifice educației non-formale prin joc.

Jocul este prezent în teoriile psihopedagogice ca unul din principalele mijloace de educare a copiilor, având un rol determinant în dezvoltarea sa, pregătindu-l pentru trecerea la un nivel superior.

Ca profesori, putem concepe și utiliza jocurile spre beneficiul elevilor în procesul de predare-învățare-evaluare. Astfel, jocul poate fi o metodă eficientă atât pentru îmbunătățirea calității actului didactic și a învățării, cât și pentru dezvoltarea personală a elevilor (cognitivă, emoțională și socială), pentru îmbunătățirea capacității de autoexprimare și autoconștientizare, pentru stimularea spontaneității și a creativității. De



Acreditare Educație Școlară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

asemenea, jocul poate fi folosit cu succes pentru îmbunătățirea climatului din școală și pentru rezolvarea unor eventuale conflicte.

Jocul didactic are multiple valențe formativ-educative, este o formă de activitate atractivă și accesibilă pentru toți participanții. El poate fi folosit la toate nivelele de școlaritate, la toate vârstele, inclusiv pentru educația adulților. Se poate utiliza la toate disciplinele de învățământ, în funcție de nivelul elevilor, de conținutul disciplinei sau obiectivele urmărite. Jocul diminuează rezistența față de învățare, pe care o generează, de obicei, metodele clasice. În consecință, prin formarea și consolidarea unei atitudini pozitive față de învățare cu ajutorul jocului, se pot îmbunătăți rezultatele școlare și performanțele, care duc, în ultimă instanță, la creșterea stimei de sine a elevilor.

Un mare avantaj al jocului este că el favorizează cooperarea, colaborarea, putând fi astfel formate sau dezvoltate noi atitudini, precum respectul pentru părerea celuilalt, toleranța, spiritul de organizare și sentimentul apartenenței la grup.

Atmosfera din clasă devine mult mai relaxantă, astfel elevii mai timizi sau cu anumite dificultăți de integrare putând fi mai ușor angrenați în activitate. Jocul poate stimula elevul să exploreze, să cerceteze, să prelucreze informațiile, să găsească singur cunoștințele care îi sunt utile, precum și soluțiile la diverse probleme, contribuind, astfel, la propria formare și educație.

În cadrul orelor de limbi moderne, activitățile ludice sunt o excelentă sursă de motivație și permit cursanților să folosească în mod colaborativ și creativ toate resursele de comunicare. În acest context,

Acreditare Educație Scolară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

principalul avantaj al jocului este, evident, capacitatea de a plasa elevul în centrul învățării sale și în centrul acțiunii. Jocul permite crearea unei veritabile dinamici de grup, precum și posibilitatea depășirii obiectivelor pur funcționale. Jocul este una dintre cele mai autentice activități posibile care pot fi oferite elevilor la clasa de limbi străine, oferind posibilitatea de a lucra pe toate cele cinci abilități generale menționate în CECRL: înțelegerea orală și scrisă, producerea de mesaje orale și scrise și mai ales interacțiune. Un alt avantaj al jocurilor în predarea limbilor moderne este direct legat de funcția lor principală: oferă un domeniu de experiență, oferă posibilitatea de a experimenta în situații noi, iar marele avantaj constă în faptul că producțiile lingvistice sunt autentice și nu artificiale. În același context, pe măsură ce schimbul are loc în cadrul unui grup restrâns, riscul de inhibare a exprimării este redus, elevul experimentează un sentiment de libertate de exprimare și în acest fel cunoaște succesul.

Importanța jocului în formarea și dezvoltarea pe multiple planuri a individului este, așadar, cât se poate de evidentă. Jocul poate fi folosit în atingerea celor mai diverse obiective, aducând un plus de intensitate activității instructiv-educative.





Acreditare Educație Școlară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

În cadrul orelor de chimie, printre metodele moderne de predare-învățare, se întâlnesc: modelarea didactică și jocul de rol.

Modelarea este denumirea metodei de predare-însușire în cadrul căreia mesajul ce urmează a fi transmis este cuprins într-un model. Modelul reprezintă o reproducere simplificată a unui original, în așa fel încât să fie pus în evidență elementul care interesează.

Modelele studiate în studiul chimiei sunt sisteme materiale cu ajutorul cărora se studiază indirect structura cu care modelul prezintă o anumită analogie. Funcția de bază a modelelor este aceea că elevul învață cu ajutorul lor să cunoască mai bine originalul. Realizând și cunoscând modelele, se deschide elevilor calea înțelegerii teoretice a fenomenelor și proceselor.

Modelele determină elevul să execute o formă de activitate practică, care se transformă într-o nouă acțiune mentală de elaborare a unor noi cunoștințe specifice obiectului sau fenomenului studiat.

Pentru modelarea structurii unor substanțe cu ajutorul modelelor materiale se consideră atomii sfere cu diferite raze. Sferile sunt colorate diferit, respectându-se un cod al culorilor.

Astfel folosind plastilină și scobitori sau bețe de chibrit, elevii au reușit prin jocul didactic să pună în evidență anumite caracteristici în cazul reprezentării anumitor modele structurale, după modelele de tip sfere/bile-bețișoare.

Acreditare Educație Scolară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

Măiestria cu care profesorul îi determină pe elevi să realizeze modele conduce la educarea flexibilității în gândire și creativității; se dezvoltă capacități de transfer, imaginația, tehnici de explorare, interpretare, generalizare.





BIBLIOGRAFIE/ WEBOGRAFIE

1. Răduț-Taciu, Ramona – *Pedagogia jocului – de la teorie la aplicații*, Editura Casa Cărții de Știință, Cluj-Napoca, 2004
2. Holt, John - *Cum învață copiii*, Editura Trei, București, 2015
3. <https://scoaladevalori.ro/educatia-prin-joc/>
4. Aștefănoiei, Maricica și al. – *Noțiuni de didactica chimiei*, Editura PIM, Iași, 2011
5. Petrovanu, Ortansa și al. - *Metodica predării chimiei în liceu*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1982
6. Cozma, Jeanina – *Creativitatea în didactica chimiei*, Editura Tehnopress, Iași, 2008
7. Cozma, Dănuț Gabriel; Pui, Aurel – *Didactica chimiei. Teorie și aplicații*, Editura Performatica, București, 2009
8. Fătu, Sanda; Jinga Ioan – *Învățarea eficientă a conceptelor fundamentale de chimie*, Editura Corint, București, 1997
9. Fătu, Sanda – *Didactica chimiei*, Editura Corint, București, 2002



Prima mea experiență Erasmus+

Prof. Daniela Paraschiv

Participant flux 2, Turcia

În perioada 2-6 aprilie 2023 am participat la Istanbul a fost orașul care a găzduit cursul al cărui titlu avea să mă convingă să-l aleg: *Metode inovative de predare pentru profesorii viitorului (Innovative Teaching Methods for Future Teachers)*. Cum să nu-ți dorești să fii un profesor adaptat timpurilor în care trăiești? N-a zis nimeni că e simplu, dar, cu siguranță, merită efortul... Am făcut echipă cu trei colegi din școala mea (Maria Bejan, Cristina Luca și Elvira Punguță), acolo alăturându-ni-se profesori din Botoșani și Tulcea, dar și din Letonia și Polonia.

Meseria de profesor nu mai poate fi concepută înafara evoluției tehnologiei, iar metodele de predare inovativă trebuie să țină cont, pe de o parte , de acest aspect, pe de altă parte, de raportarea diferită la elev, care trebuie să participe activ și mai ales interesant la ceea ce înseamnă proces de învățare.

Cursul la care am participat a pus accent tocmai pe metode inovative de predare și strategii de învățare, specifice secolului al XXI-lea, având ca finalitate creșterea motivației elevilor, dar și prevenirea abandonului școlar. Dezvoltarea tehnologiei nu poate fi ignorată de către sistemul educațional, de aceea instrumentele digitale nu pot lipsi din strategiile de învățare adoptate de profesorul din secolul al XXI-lea (de ex., Prezi, Kahoot, Plickers etc.) Elevii trebuie pregătiți să facă față societății actuale, dar mai ales societății în care ei vor fi adulți, prin urmare cei 4C



Acreditare Educație Scolară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

trebuie să caracterizeze demersul educativ: Creativitatea, Colaborarea, Comunicarea și gândirea Critică.

Activitățile la care am participat în timpul perioadei de mobilitate au fost complexe, implicând atât cunoștințe teoretice, cât și abilități practice, dar și abordarea unei atitudini pozitive față de învățare. Am realizat diverse instrumente și activități de învățare pe care le putem aplica la clasă. Am învățat să utilizăm diverse platforme/ aplicații, cum ar fi Kahoot, Plickers, Google Drive, Mentimeter, Prezi, dar, în același timp, am experimentat activități de energizare ce implica jocul și creativitatea. Am fost atât în ipostaza elevului care primește sarcini de lucru, dar și în ipostaza profesorului care trebuie să creeze, la rândul lui, activități de învățare pentru copii. Am lucrat atât individual, cât și pe echipe, înțelegând, astfel, cât de importantă este interacțiunea în procesul de învățare. A fost interesant și distractiv, uneori, o provocare care va fi foarte utilă în abordarea ulterioară a procesului instructiv-educativ în care suntem implicați. Ca profesor de limba și literatura română, mi-a plăcut, în mod deosebit, **Prezi**, întrucât poate fi un instrument interesant de prezentare a proiectelor.

În ceea ce privește competențele, mi-am îmbogățit abilitatea de a comunica, atât oral, cât și în scris, în limba engleză; de asemenea, competențele de a colabora cu alți profesori dintr-un spațiu cultural diferit, de a respecta diferențele culturale, de a fi tolerant, de a utiliza instrumente digitale și de a gestiona timpul în mod eficient.

Acreditare Educație Scolară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

În final, m-am întors cu o *încărcătură* spirituală, culturală și emoțională de neprețuit, astfel încât nu-mi rămâne decât să mă întreb: ce-mi va aduce următoarea experiență Erasmus+?...





Metode inovative de predare

Prof. Punguță Elvira

Participant flux 2, Turcia

Prin acest proiect 4 cadre didactice din școala noastră au participat la un stagiul de formare în Istanbul, Turcia privind metodele inovative de predare în mod practic și real.

Cunostinte - Am acumulat informatii despre noile metode de predare si strategii de invatare pentru a putea creste motivatia elevilor,cum jocurile se pot integra in curriculum, metode despre prevenirea abandonului scolar. Am invatat despre caracteristicile educatiei sec XXI si cei 4 C. Competente - Mi-am imbunatatit competentele de comunicare in engleza, competentele de a invata sa inveti, de exprimare si sensibilizare culturala(dat fiind faptul ca am fost pentru prima data expusa la o cultura atat de diferita de a noastra) precum si cele digitale.

Activitatile pe care le-am efectuat in cadrul mobilitatii au fost unele practice.Prima zi a fost una de prezentare, atat personale cat si a sistemelor educationale din 4 tari - Romania, Polonia, Letonia si Turcia/ Am realizat in grup cu ceilalti participanti diverse instrumente si activitati de invatare cu aplicabilitate la clasa. Am fost elevi si mi-a placut sa ne jucam(kahoot, plickers, mentimeter) in activitatile propuse de formatoarea noastra Aysel Teke. Am invatat cum sa cream si noi la randul nostru astfel de resurse si cat de importanta este gandirea creativa. Am primit si altele pentru a realiza activitati de numeratie cu elevii nostri. Toate activitatile au fost incarcate pe padlet, atat inainte (cand ne-am prezentat) cat si in timpul mobilitatii.



Acreditare Educație Scolară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

Totodata ne-am familiarizat cu utilizarea tehnologiilor moderne în procesul de predare pentru a veni în întâmpinarea nevoilor elevului modern și cerințelor secolului 21, așa încât profesorii să se implice mult mai mult în selectarea acelor tehnologii care se potrivesc domeniului de studiu și să le integreze în activitatea de predare-învățare-evaluare, dirijând elevii să creeze și să învețe lucruri noi comunicând altfel.

Un exemplu bun în acest sens o reprezintă aplicația Padlet.

Padlet este o platformă educativă pe care o folosim pentru a face și a distribui diverse conținuturi ca de exemplu : jurnale de bord, bloguri sau portofolii. Platforma Padlet este ideală în clasă atunci când profesorul dorește să facă un brainstorming, oferind un spațiu virtual pentru întrebări și răspunsuri. Alte întrebări pentru această platformă sunt: -E-portofoliu pentru elevi -Spațiu pentru proiecte -Icebreaker -Promovare evenimente -Hărți conceptuale -Comunicare (cu clasa, cu părinți, grupuri de discuții pe teme diverse) -Identificarea preconcepțiilor elevilor -Newsletter -Feedback (activitate, curs, etc). Colaboratorii pot fi invitați cu ajutorul unui cod de 6 cifre care se generează odată cu crearea paginii.

Caracteristici

- Ușor și intuitiv : un mod simplu de a publica conținuturi.
- Incluziv : sunt bineveniți oameni de toate vârstele și orice nivel de competențe digitale.
- Colaborativ : Colegii pot fi invitați să lucreze împreună în proiecte, sarcini de lucru și activități comune.
- Flexibil : Se poate adăuga orice tip de fișier, organizat sub diverse forme și setat pe public sau privat în funcție de preferințe.



Acreditare Educație Școlară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

- Portabil : aplicații iOS, Android, Kindle
- Frumos : Are o mulțime de opțiuni pentru personalizarea oricărui tip de conținut.
- Privat și sigur : sunt disponibile setări de confidențialitate, paginile sunt criptate.
- Oferă sprijin : Sunt disponibile filmulețe despre utilizarea platformei padlet.
- Informații suplimentare pot fi obținute la adresa de e-mail hello@padlet.com.

Rezultate așteptate: Conștientizarea oportunităților pe care le oferă programul Erasmus+ pentru dezvoltarea profesională și personală a participanților și creșterea interesului față de acesta.

Rezultatele ale proiectului: -4 cadre didactice perfecționate profesional și personal în context european, -valorificarea rezultatelor în activitățile profesionale; lectii opinii/rezultate ale evaluării elevilor)

Utilizarea noilor metode și instrumente de predare inovatoare și eficiente pentru a motiva elevii.



Utilizarea metodelor TIC în procesul didactic – Canva

Prof. Dr. Ing. Carmen Cezarina Burlibașa

Participant flux 3, Spania

În perioada 7.04.2023-13.04.2023 am participat la cursul ITC Learning by doing în Spania. Programul de formare din cele 7 zile a presupus activități practice: ateliere, workshop-uri, discuții de grup, exercițiul practic, trecând pe rând de pe poziția de cursant pe poziția de profesor care stabilește sarcini de învățare elevilor.

Au avut loc discuții, atât cu trainerul nostru, Lisa Tejado, cât și cu cursanții din grupul nostru veniți din Germania. Au fost ilustrate practic trei metode de predare ITC - Problem Based Learning, FLipped Clasroom și Active Learning și ne-am exersat competențele digitale pentru a crea un blog în Blogger. În fiecare zi ne-a fost prezentată o nouă platformă de învățare și facilitățile oferite de aceasta.

Am învățat să ne creem resurse pentru a le integra în lecții pentru a fi cât mai interesante. Astfel, am folosit **veedio** pentru a edita un videoclip, **edpuzzle** pentru a adauga diverse întrebări pe parcursul unui video, **befunky**, **Picassa** pentru a edita fotografiile, **Piccollage** și **Photogrid** pentru a crea colaje, **Canva** pentru a realiza prezentări.

Pe parcursul mobilității:

- mi-am îmbunătățit cunoștințele despre noi metode de învățare pentru a crește interesul elevilor/participanților pentru tema discutată;
- am învățat să folosesc instrumente de colaborare folosind instrumente de cloud computing: Google Apps;



Acreditare Educație Școlară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

- am înțeles cum se integrează în lecții diferite modele de instruire folosind TIC;
- am înțeles noi concepte;
- am învățat să abordez instrumentele necesare, să propun un proiect în care elevii să creeze resurse/conținuturi educationale pentru clasă;
- am învățat să utilizez o diversitate de resurse digitale pentru a face activitățile mai interesante pentru elevi;
- mi-am îmbunătățit competențele digitale de a: planifica o lecție PBL, crea un blog în Blogger, de a edita materiale video folosind veeedio și edpuzzle, edita fotografii folosind befunky, sau colage cu Piccollage, Photogridă;
- am învățat cum să creez un Escape Room în Genially, dar și cum să creez diferite jocuri;
- am înțeles care sunt facilitățile oferite de unele platforme de învățare pentru a păstra ușor legătura parinte-profesor-elev (Class Dojo);
- am învățat cum să creez teste de evaluare în Quizziz și Quizlet, cum se poate primi feedback instant de la elevi;
- mi-am îmbunătățit competențele de comunicare în limba engleză;
- a fost o oportunitate de a face schimbul de bune practici cu colegii cursanți din Germania în privința platformelor de învățare folosite la clasă, despre facilitățile instrumentelor digitale, despre cum se pot crea lecții atractive pentru a crește motivația elevilor pentru învățare;
- contactul cu noul partener i Develop Trainig SL, ne-a oferit oportunitatea de întarire a capacitatii de management a strategiei de internationalizare prin parteneriate.

Acreditare Educație Școlară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

O platformă nouă, interesantă și foarte utilă a fost **CANVA**

Ce este Canva?

Canva este o platformă australiană de design grafic, utilizată pentru a crea grafică, prezentări, postere, documente și alt conținut vizual pentru rețelele sociale. Aplicația include șabloane pe care utilizatorii le pot utiliza. În Canva se poate face video și design grafic uimitor de simplu pentru toată lumea.

Această aplicație de editare cu mai multe funcții – editor de fotografii, producător de videoclipuri și creator de logo-uri – este gratuită. Ea vă permite să creați cu ușurință invitații, cărți de vizită, pliante, planuri de lecție, fundaluri Zoom și multe altele folosind șabloane concepute profesional. Puteți chiar să încărcați propriile fotografii și să le adăugați la șabloanele Canva folosind o interfață drag and drop.

Deși gratuită, pentru funcționalități suplimentare, Canva oferă și abonamente cu plată precum Canva Pro și Canva for Enterprise. Utilizatorii pot plăti, de asemenea, pentru imprimarea și livrarea produselor fizice.

De ce CANVA?

Pentru început, e bine de știut că este extrem de simplă și plăcută editarea în Canva. Meniul este ușor și toate șabloanele făcute apar pe prima pagină. Se pot crea foldere pentru fiecare utilizator, se pot redenumi șabloanele

Acreditare Educație Scolară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

pentru a fi mai simplu de găsit. Iar pe buton albastru din dreapta sus denumit ”Creează un design” se găsesc toate modelele disponibile, câteva dintre care le vom menționa mai jos.

Odată intrat într-un model, în partea stângă este bara de meniul de unde se pot alege toate elementele ce le dorim pe pagina noastră goală. Pentru fiecare model în parte, șabloanele sunt foarte frumoase deci avem de unde alege!

Fiind un editor de fotografii, producător de videoclipuri și creator de logouri, Canva oferă nenumărate șabloane specifice pentru fiecare model. Acestea se găsesc la opțiunea ”creează un design” din dreapta sus. Sau în stânga, unde primim ”Recomandări” în cazul în care nu știm exact ce căutăm.

Pagina de pornire Canva ne arată ”toate designurile tale”. Există și opțiunea de a crea foldere, dar toate designurile vor apărea și pe prima pagină în continuare, și în folderul redenumit în partea stângă jos.

Ce poți face cu Canva?

1. **Pliantul** este acea tipăritură informativă de tip reclamă ce poate conține fotografii, prospecte, date de contact.
2. **Broșura** este o lucrarea tipărită sub formă de carte, de obicei cu scopul de a face reclamă, care cuprinde un număr redus de foi.

Acreditare Educație Scolară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

3. **Colajul** constă în lipirea diferitelor elemente împreună, astfel încât să creeze un nou întreg tematic.
4. **Cărți de vizită.** Acest accesoriu indispensabil în afaceri este foarte important! Este documentul de format mic, de formă dreptunghiulară, care prezintă informațiile de bază și datele de contact despre o companie sau un individ.
5. **Postări Facebook și Instagram.** Probabil cele mai folosite opțiuni pentru utilizatorii Canva sunt aceste tipuri de postări 😊 *The sky is the limit aici*, deoarece avem o mare varietate de șabloane din care să alegem, special pe dimensiunile necesare acestor platforme de social media. Iar cum la Instagram se pune mai mult accentual pe visual, putem scrie pe imagine cu mai multe tipuri de fonturi atrăgătoare ce le găsim la secțiunea Text – Combinații de fonturi.
6. **Meniul** este acea listă de bucate ce ne prezintă diversele feluri de mâncare și băutură prezente la un restaurant, împreună cu prețurile acestora.
7. **Infograficul** este acea reprezentare vizuală a unor informații sau date, asemănător cu tabelele și diagramele dar mai evoluat, mai atractiv și mai complex din punct de vedere vizual și informațional.
8. Un **videoclip** este un scurt film, cu caracter artistic sau publicitar.
9. Un **moodboard** este acea colecție de imagini sau obiecte concepute pentru a reprezenta un anumit tip de lucru, sau o persoană sau o stare. Cum îi spune și numele ”mood” este o stare de spirit, o dispoziție ce poate fi pozitivă, negativă, melancolică și multe altele.

Acreditare Educație Scolară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

10. Ce poate fi mai fain decât să creezi **ofelicitare** colorată și plină de emoție? Partea bună este că o poți imprima direct din Canva, pe carton sau orice tip de hârtie. Stories pentru social media
11. **Stories pentru social media.** Sună bine, nu? 😊 De obicei un story este o poză peste care adăugăm gif-uri, scris, dăm tag location sau facem direct un boomerang.

Webografie

<https://www.canva.com/>

<https://www.creativosonline.org/ro/como-usar-canva.html>

<https://creativeadvertising.ro/despre-canva-part2/>





Genially pentru învățarea interactivă

Prof. Amelia Cișman

Participant flux 3, Spania

Genially este o platformă online care permite crearea de infografice, video, ghiduri, imagini și prezentări digitale colorate, artistice și creative, dar și jocuri, teste distractive online. Genially este o platformă online care permite crearea de infografice, video, ghiduri, imagini și prezentări digitale colorate, artistice și creative, dar și jocuri, teste distractive online. Cu toate că platforma nu este în limba română, aceasta este foarte intuitivă și permite să lucrăm în ea fără a cunoaște foarte bine limba engleză. Toate instrumentele oferite de platforma Genially sunt extrem de utile atât pentru cadrele didactice, cât și pentru elevi.

Există sute de șabloane disponibile și profesorii pot crea prezentări uimitoare, cursuri, infografice, camere de evadare, chestionare, imagini interactive și multe altele, fără abilități de programare sau design. Cu ajutorul aplicației se schimbă modul în care comunicăm, de la un conținut static plictisitor, la experiențe de comunicare interactive. Utilizați Genially pentru a lecții mai atractive, materiale atât pentru învățarea la distanță, cât și pentru lecțiile zilnice.

Avantaje:

- aplicație flexibilă, versatilă
- ușor de utilizat de pe orice dispozitiv (tabletă, telefon, laptop, desktop)

Acreditare Educație Școlară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

- nu este necesară înregistrarea elevilor
- permite lucrul individual, în perechi și în grup
- interfață de căutare internă: se pot răsfoi mii de materiale didactice digitale create de alții pentru inspirație
- are suficiente caracteristici și șabloane gratuite pentru a putea fi utilizat în mai multe domenii ale procesului de învățare
- se pot integra, imagini, videoclipuri pentru fiecare întrebare din exercițiul de tip test
- fiecare șablon este compatibil între ele: de exemplu, un chestionar poate fi integrat într-o prezentare
- conectarea directă a utilizatorului la motoare de căutare de imagini gratuite, fără drepturi de autor, cum ar fi Pixabay, Unsplash, Giphy
- oferă posibilitatea conectării și încărcării de materiale din propriul Google Drive, Dropbox, Deezer, Spotify etc.
- oferă o posibilitate gratuită de a înregistra, stoca și insera materiale audio în creațiile proprii
- dispune de propriul editor de diagrame, care funcționează într-un mod asemănător cu aplicațiile Microsoft Chart, dar cu funcții noi
- oferă elemente interactive care ne permit să transformăm materialele noastre de învățare într-o interfață asemănătoare unui site web
- dispune de o funcție de secvențiere, ceea ce înseamnă că putem face din finalizarea corectă a unei sarcini o condiție pentru a trece mai departe

Acreditare Educație Școlară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

- prin setarea opțiunii „Reutilizabil”, este posibil să permitem altor utilizatori să personalizeze munca noastră pentru ei înșiși, fără a modifica copia noastră. Putem face același lucru cu creațiile reutilizabile ale altor persoane.

Dezavantaje:

- multe dintre șabloane și caracteristici sunt cu plată, astfel încât o serie de opțiuni valoroase pot fi folosite doar contra cost.
- sarcinile de editare atribuite pentru lucrul în grup nu pot fi efectuate simultan, astfel încât membrii grupului de lucru trebuie să se conecteze separat și să își îndeplinească sarcinile atribuite.
- învățarea editării este o sarcină relativ complexă, care presupune abilități avansate de editare a textului și a imaginilor în alte aplicații cu funcții asemănătoare.
- în varianta gratuită toată munca noastră devine publică.
- are doar meniu în limba engleză.

În acest articol voi enumera câteva instrumente, care le-am îndrăgit și le utilizăm în cadrul lecțiilor. Printre acestea:

Prezentări interactive - instrument ce permite fie să le creăm utilizând deja machete, sau să le realizăm de la zero.

Un alt instrument foarte util pentru profesori este *Learning Experience*.



Acreditare Educație Școlară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

Cu ajutorul căruia avem posibilitatea să evaluăm elevii în același timp distrându-i. Acest instrument poate fi utilizat de cadrele didactice la toate disciplinele, fie acestea se predau cu prezența fizică a elevilor sau online. Un instrument pe care l-aș recomanda pentru studierea la distanță a unei teme noi pentru elevi ar fi *Guide*, unde aveți posibilitatea să creați o temă întreagă într-un mod creativ ce motivează elevul să meargă până la finele acesteia și să descopere lucruri noi.

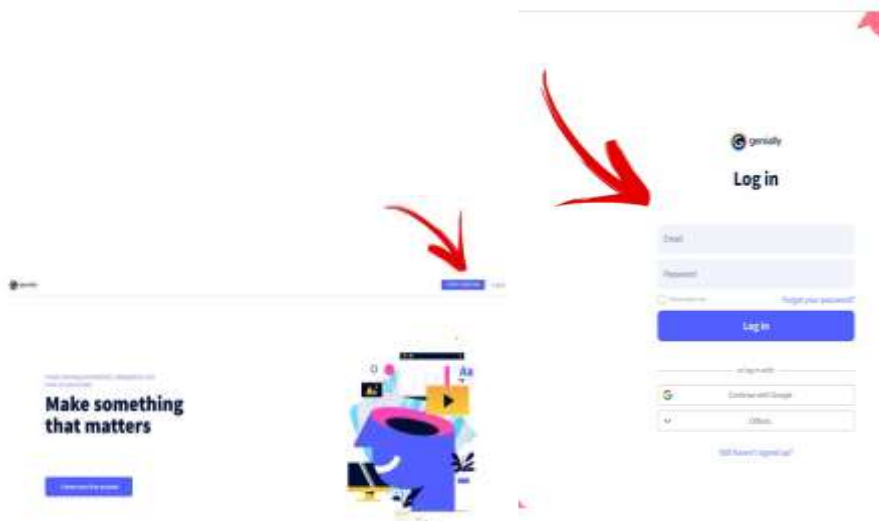
Desigur că toate acestea instrumente pe lângă faptul că pot fi utilizate de sine stătător, ele pot fi conectate mai multe împreună. De exemplu prezentare cu *Interactive image* sau cu *Learning Experience*, totul depinzând de creativitatea profesorului.

Dacă însă dorim să descărcăm prezentările offline, să le descărcăm în format jpg, pdf, de asemenea să inserăm audio în creațiile noastre și alte opțiuni avem următoarele pachete de cost: <https://app.genial.ly/plans>

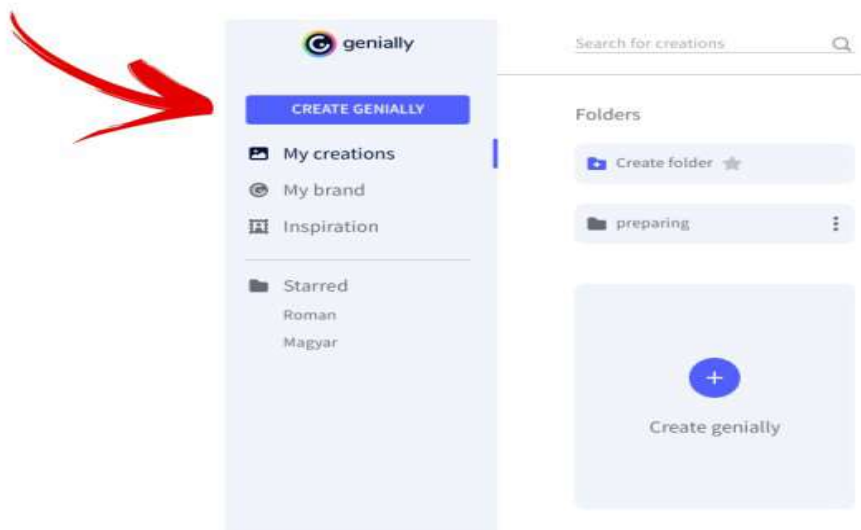
De exemplu, îi putem învăța pe elevi să realizeze proiecte prezentate într-un mod atractiv. Pentru aceasta, se pot parcurge următorii pași:

1. Accesați site-ul Genial.ly (<https://www.genial.ly/>).
2. Creați-vă un cont nou sau logați-vă dacă aveți deja un cont.

Acreditare Educație Scolară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617



3. Selectați crearea unui nou Genially – *Create Genially*

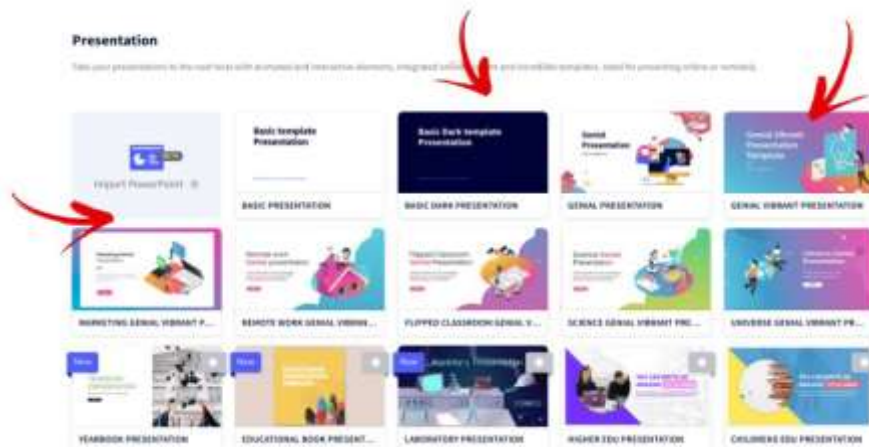


4. Alegeți un proiect.

Acreditare Educație Scolară – an 1 2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

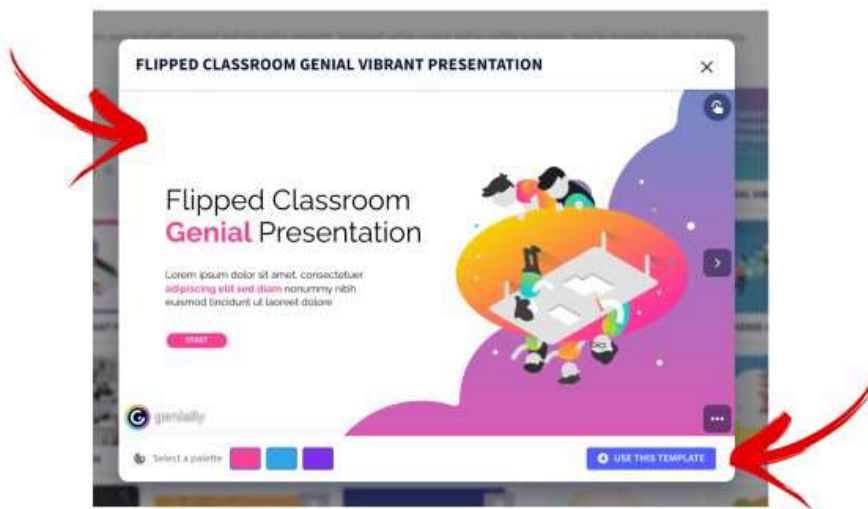


5. Selectați un șablon.

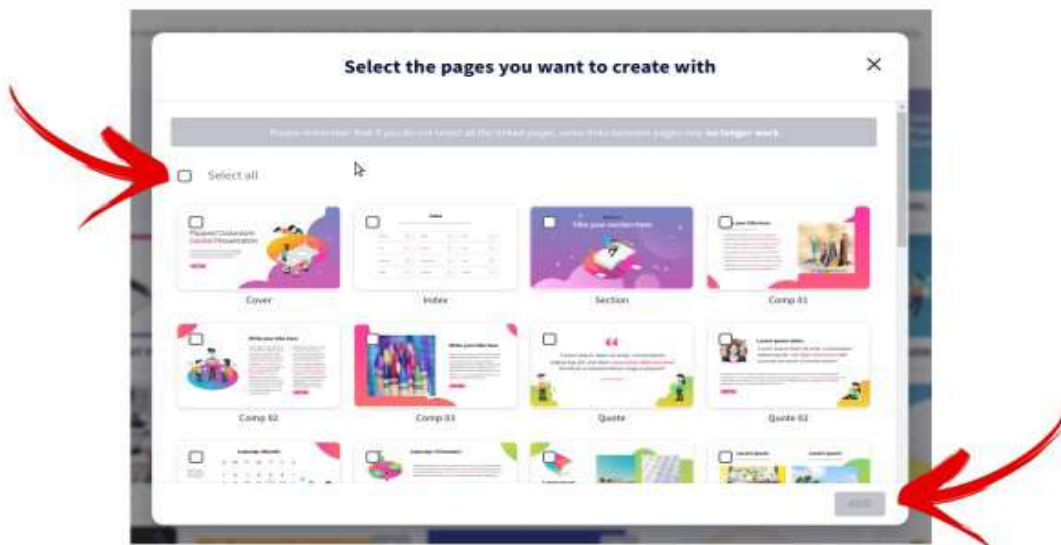


6. Vizionați template-ul selectat

Acreditare Educație Scolară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617



7. Alegeți paginile potrivit conținutului pe care vreți să-l prezentați

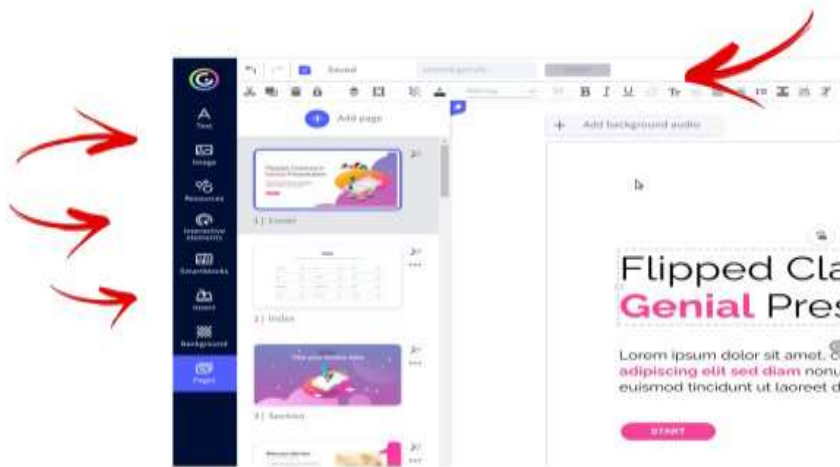


8. Apăsați elementele paginii pentru a schimba conținutul lor.

Acreditare Educație Școlară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

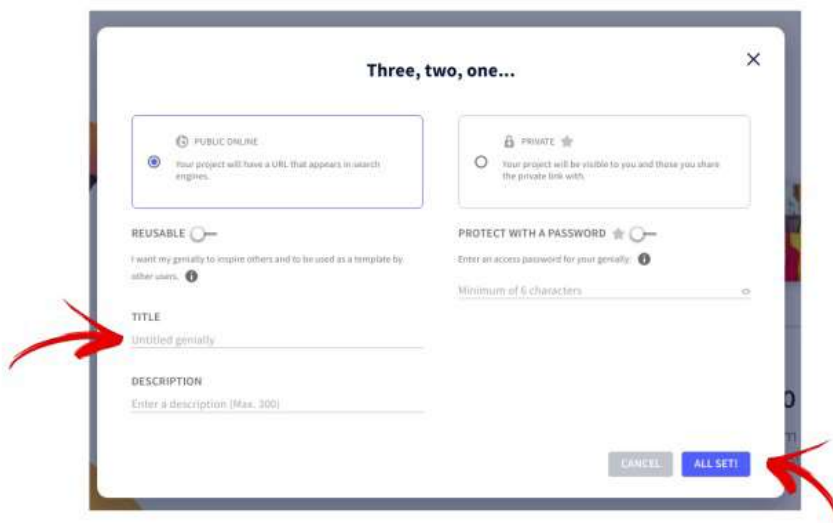


9. Inserați imagini, elemente interactive, înregistrări audio sau video.
Personalizați elementele setând culoarea, mărimea, fontul lor.

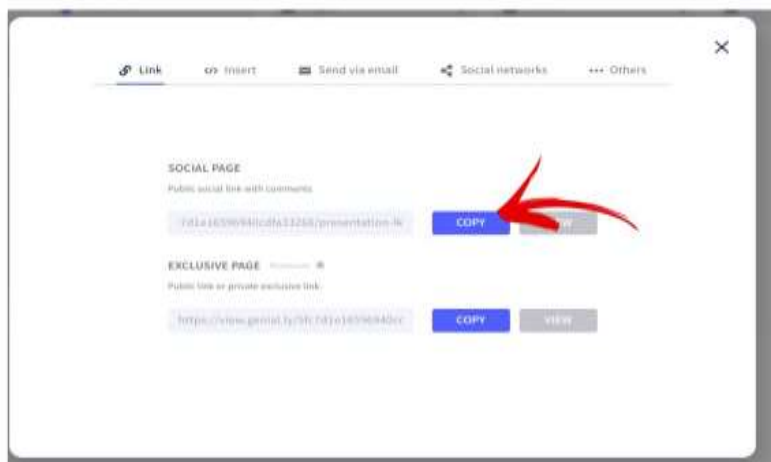


10. Finalizați proiectul/prezentarea apăsând butonul All set! Dați un titlu proiectului.

Acreditare Educație Scolară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617



11. Prezențați, descărcați sau distribuiți proiectul vostru.



În concluzie, Genially este o platformă editorială adaptabilă la abilitățile metodice ale profesorului. Se poate recomanda pentru:

- lucrul individual la clasă și acasă, de exemplu prin proiectarea de imagini interactive și atribuirea de sarcini specifice elevului pentru a prelucra informații, filme scurte, site-uri web, imagini ilustrative

Acreditare Educație Scolară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

suplimentare, materiale audio, hărți, diagrame etc., atribuite la anumite părți ale imaginilor interactive.

- pentru organizarea învățării în grupuri de cooperare, cu ajutorul flashcardurilor și prezentarea în clasă a ceea ce a fost învățat în perechi. De exemplu, o imagine interactivă, o prezentare, un flashcard Genially etc. poate fi distribuit grupurilor de experți în mozaic sau perechilor. În cazul predării online, acest lucru necesită, de asemenea, utilizarea unor interfețe de comunicare care să permită despărțirea grupului (de exemplu, Zoom).
- pentru practica la clasă, pot fi recomandate chestionare, camere de evadare-uri, jocuri educaționale, alte opțiuni de gamificare care pot fi utilizate și pentru a crea sau spori motivația de a învăța.

<https://view.genial.ly/6457a8ac9b4c260013dd408b/interactive-content-surse-regenerabile-de-energie>

Webografie:

- <https://dmc.prompt.hu/ro/resources/tools/genially>
- <https://www.youtube.com/live/T64oSHIY0os?feature=share>
- Genially - Platforma online. Tutorial în Română,
<https://youtu.be/QVqWaJJ1M8c>
- http://www.cmbrae.ro/2017/wp-content/uploads/2020/12/Minighid_aplicatii-resurse-online-1.pdf

Flipped classroom/ clasa răsturnată

Prof. Vîntu Monica Mihaela

Participant flux 3, Spania

În perioada 7-13 aprilie 2023 am participat la cursul – "ITC – Learning by doing", ce a avut loc în Spania. Cursul a fost finanțat prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene și organizat de partenerul nostru iDevelop Training, în cadrul Anului 1 de Acreditare în domeniul Educație Școlară 2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617.

Cursul s-a dorit a nu fi o pleatorie pentru tehnologie, ci una pentru a folosi tehnologia mai bine și în folosul elevilor. Un curs valoros cu metode practice de învățare, plin de resurse, de comunicare, de conectivitate. Un curs inspirațional cu aplicativitate în activitățile zilnice profesionale, ce presupun folosirea TIC dar și a orelor de geografie.

Dintre toate resursele prezentate, ce pot fi studiate și aici <http://www.colegiulenergetic.ro/noutati/ACREDITARE%20EDUCATIE%20SCOLARA/AN%20I/flux%203%20ITC%20learning%20by%20doing.pdf>, mă voi asupra unei metode inedite pentru mine și cu mare potențial pentru orele de geografie – flipped classroom.



Acreditare Educație Școlară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

Flipped classroom, cunoscut și sub denumirea de "flipped learning" (învățare inversată), este o abordare pedagogică în care procesul tradițional de predare este inversat. Într-un mediu de clasă tradițional, profesorii predau noile concepte în timpul lecțiilor, iar elevii își fac temele acasă. Într-un model de flipped classroom, aceste roluri sunt inversate.

Într-un flipped classroom:

Predarea/Acasă: Elevii primesc înainte de clasă acces la resurse precum videoclipuri, podcast-uri, texte sau alte materiale care acoperă noile concepte sau informații. Aceste materiale sunt concepute pentru a fi studiate individual acasă, în ritmul fiecărui elev.

Activități în clasă: Timpul petrecut în clasă este folosit pentru a discuta, explora și aprofunda conținutul studiat în prealabil. Profesorul poate rezerva acest timp pentru întrebări și discuții interactive, exerciții practice, colaborare între elevi și alte activități care încurajează înțelegerea profundă și aplicarea practică a cunoștințelor.

Această abordare prezintă mai multe avantaje:

Personalizare: Elevii pot învăța în ritmul lor și pot reveni asupra materialelor ori de câte ori este nevoie.

Interacțiune mai intensă: Timpul petrecut în clasă devine mai interactiv, cu mai multe oportunități pentru întrebări, discuții și colaborare între elevi.

Înțelegere profundă: Activitățile în clasă se concentrează pe înțelegerea profundă și aplicarea practică, ceea ce poate duce la o învățare mai solidă.

Dezvoltarea abilităților critice: Elevii pot fi încurajați să gândească critic, să rezolve probleme și să lucreze în echipă.



Acreditare Educație Scolară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

Totuși, flipped classroom poate necesita o planificare mai atentă din partea profesorului și implicarea elevilor pentru a studia materialele înainte de a veni la clasă. Această abordare poate aduce inovație și interactivitate în procesul de învățare, punând accentul pe angajamentul activ al elevilor în procesul de învățare. Acest model nu este potrivit pentru toate subiectele sau situațiile, dar poate fi o metodă eficientă într-o serie de contexte educaționale.

Exemplu - Aplicație flipped classroom la ora de geografie

Tema: Schimbările climatice și impactul asupra regiunilor geografice

Acasă : Profesorul încarcă un videoclip scurt sau o prezentare înregistrată care explică conceptele legate de schimbările climatice, cauzele și efectele acestora.

Elevii sunt încurajați să citească câteva articole sau să exploreze resurse online pentru a înțelege mai bine conceptele și exemplele legate de schimbările climatice în diverse regiuni geografice.

Activități în clasă: În timpul orei de clasă, profesorul organizează o discuție deschisă despre conceptele cheie legate de schimbările climatice și despre regiunile geografice afectate.

Elevii sunt împărțiți în grupuri mici și li se dă sarcina să discute despre schimbările climatice într-o anumită regiune geografică și să identifice impactul acestora asupra mediului, economiei și societății din acea regiune.



Acreditare Educație Școlară – an 1
2022-1-RO01-KA121-SCH-000064617

Fiecare grup prezintă concluziile lor, iar întreaga clasă participă la discuții și dezbateri pe această temă.

Proiect -Elevii primesc o sarcină de acasă care implică investigarea mai detaliată a schimbărilor climatice într-o anumită regiune geografică și propunerea de soluții pentru atenuarea impactului.

Aceste proiecte sau activități pot varia, cum ar fi crearea unui raport scris, a unei prezentări multimedia sau a unei hărți interactive care prezintă schimbările climatice și măsurile de adaptare în regiunea respectivă.

În acest exemplu, prezența fizică în clasă este valorificată pentru discuții și activități interactive, în timp ce aspectele teoretice sunt tratate în mediul online înainte de clasă. Acest model permite elevilor să fie mai implicați în procesul de învățare, să dezvolte abilități de cercetare și analiză și să aplice cunoștințele în contexte practice și reale.

Astfel, într-o lume în care profesorii concurează cu tehnologia, a stabili din nou legături este primordial.

Cum aș putea concura altfel? Cum aș putea eu să fiu mai interesantă decât un smartphone?! Calculatorul e o lume, eu sunt un om. Pe calculator, el e la o atingere de o lume plină de culoare. Eu sunt mai mereu gri. Pe telefon scrie direct cu degetele. Eu pe tablă am nevoie de cretă ca intermediar. Pe smartphone e la un pas de toți prietenii lui. Eu îi voi rămâne pe vecie cineva străin. În fața tehnologiei, profesorul are un singur avantaj, iar asta numai până când calculatoarele vor învăța să iubească...