



iTEACH: EXPERIENȚE DIDACTICE

ISSN 2247 – 966X

Nr. 122 / OCTOMBRIE 2021

122

Scientix – practici europene de perfecționare didactică

| **ALINA MARILENA BUDULEANU**

Schimbări posibile la nivelul procesului de educație pentru formarea competențelor-cheie la disciplina istorie

| **GEORGETA GRIGORE**

Rolul jocurilor digitale în grădiniță

| **GHEORGHITA NEDELCU MATEI**

Proiectul eTwinning "The Champion of the World"

| **CARMEN-MIRELA BUTACIU**

Prima mea experiență eTwinning

| **AMALIA-LOREDANA ARDELEAN**

Colaborarea profesor-elev, un mod de a depăși piedicile școlii online

| **ANA-MARIA STEMATE**



Editor: Institutul pentru Educație



Online: www.iteach.ro/experientedidactice



Partener: TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație



Partener: Institutul de Științe ale Educației

Revista "iTeach: Experiențe didactice" aduce în prim plan experiența și expertiza cadrelor didactice.

Apare lunar, din septembrie 2011.

iTEACH: EXPERIENȚE DIDACTICE

Cod de identificare ISSN / înregistrarea Bibliotecii Naționale a României:
iTeach: Experiențe didactice (online) = ISSN 2247 – 966X
ISSN – L = 2247 – 966X

EDITOR: **Institutul pentru Educație**

www.iEdu.ro | 0722.458.000 | office@iEdu.ro | echipa@iTeach.ro



REDACȚIA:

Str. Dr. Louis Pasteur 54
București 050536

COLECTIV DE REDACȚIE

conf.univ.dr. Olimpiu ISTRATE (Universitatea din București, Departamentul pentru
Formarea Profesorilor)
Doru ȘTEFĂNESCU (fundația
Institutul pentru Educație)
lect.univ.dr. Oana GHEORGHE (Universitatea Națională de Arte București, Departamentul
pentru Pregătirea Personalului Didactic)
conf.univ.dr. Simona VELEA (Școala Națională de Studii Politice și Administrative,
Departamentul pentru Pregătirea Personalului Didactic)
conf.univ.dr. Simona GĂBUREANU (Universitatea Politehnica București, Catedra pentru
Pregătirea Personalului Didactic)
drd. Alexandra ARAMĂ (Centrul Național de Politici și Evaluare în Educație)

PAGINA REVISTEI:

iTeach.ro/ExperienteDidactice

Scientix – practici europene de perfecționare didactică

De **Alina Marilena Buduleanu**

Școala Gimnazială Nr. 29, Galați (Galați)



Articolul aduce în fața profesorilor oportunități de perfecționare didactică create de experți și implementate la nivel european. Scientix, comunitatea profesorilor STEM din Europa, le propune cadrelor didactice cursuri de o calitate deosebită, livrate online prin platforma European Schoolnet Academy. Cursurile deschid orizontul profesorilor de pretutindeni spre domenii STEM, ajutându-i să integreze în practica de la clasă competențe ale secolului XXI în orice ciclu de învățământ, la orice disciplină școlară: „Predare integrată STEM”, „STEM e pretutindeni!”, „Aerospațiul în sala de clasă”, „Bazele inteligenței artificiale pentru școli”, „Săptămâna Europeană a codingului”, „Educație digitală prin patrimoniul cultural”.

Elevii de astăzi vor fi cetățenii activi de mâine, iar noi, profesorii, trebuie să ne proiectăm actul didactic cu ochii spre viitor. Copiii de acum vor activa în domenii preponderent științifico-tehnice, vor fi adulții înconjurați de tehnologie, abili utilizatori, dar și creatori de conținut digital. Tot ei vor fi cercetătorii, medicii și microbiologii care vor găsi soluții inovative pentru probleme a căror rezolvare încă nu este la îndemâna noastră.

La o primă conștientizare a necesității pregătirii elevilor mei pentru meserii și domenii care nu există în prezent, s-au instalat incertitudinea și teama de eșec. Fiind formată inițial acum 20 de ani în cadrul unui liceu pedagogic în care accentul s-a pus pe finalități ale învățării concretizate în achiziții și cunoștințe, mutarea perspectivei spre competențe ale secolului XXI m-a lăsat în impas. Sprijinul a venit imediat prin programe aliniate noilor schimbări, prin cursuri organizate de instituții abilitate și prin schimbul de bune practici de care am beneficiat în mijlocul comunității didactice din care fac parte. Cea mai revelatoare experiență de formare profesională, însă, a fost cea trăită în mijlocul comunității Scientix.

Scientix este o inițiativă a Comisiei Europene care, prin proiecte colaborative, schimb de bune practici și prin cursuri de perfecționare, aduce laolaltă comunitatea profesorilor, cercetătorilor și stakeholderilor care promovează educația STEM (Științe, Tehnologie, Inginerie, Matematică). Deși principalul focus al Scientix este educația STEM, comunitatea nu este exclusivistă. Pe lângă profesorii care predau discipline tehnice, aici găsesc oportunități de formare și colaborare învățători, dar și profesori care predau discipline non-tehnice, aceștia din urmă găsind căi de eficientizare a actului didactic în orice disciplină școlară.

Pentru formare și perfecționare continuă, Scientix aduce în fața cadrelor didactice platforma **European Schoolnet Academy**. În

acest spațiu virtual profesorii găsesc anual cursuri de perfecționare unde sunt invitați să învețe, să exerseze, să creeze resurse deschise și să le valideze prin interevaluare.

Prin perfecționările marca European Schoolnet Academy, participanții dezvoltă competențe profesionale extrem de utile realității mediului educațional actual: crearea unor scenarii didactice care eficientizează învățarea, având la bază cele mai noi resurse validate la nivel european; abilitarea în practici educaționale moderne: rezolvare inventivă de probleme desprinse din realitate; learning by doing; învățarea bazată pe investigație; învățarea bazată pe proiect; învățarea bazată pe științe spațiale; învățarea bazată pe inteligență artificială, coding și realitate augmentată; învățarea bazată pe resurse istorice și patrimoniu cultural; colaborarea cu specialiști din diferite domenii, în vederea abordării interdisciplinare a unor teme de studiu; comunicarea profesională în grupe de lucru mixte, la nivel european; abilitarea în feedback și feedforward prin interevaluarea planurilor de lecție și a activităților didactice implementate.

European Schoolnet Academy propune anual **cursuri tip MOOC** (Massive Open Online Course). Având o durată aproximativă de 5 săptămâni, formările sunt gratuite, livrate în limba engleză, dar accesibile tuturor profesorilor europeni pentru că multe dintre tutoriale prezintă traduceri.

Dintre cursurile pe care le-am urmat personal, un mare impact profesional și un imens rol educativ, cu schimbări semnificative în comportamentul copiilor, l-au avut cursurile descrise mai jos.

Integrated STEM Teaching /Predare integrată STEM

Acest curs este livrat în două variante diferite, specifice pentru cele două cicluri de învățământ: primar și gimnazial. Vine în sprijinul tuturor profesorilor, indiferent de disciplina pe care își focusează activitatea de predare. Prin numeroase exemple practice și tutoriale video, ajută cursanții să conecteze domeniile STEM cu orice altă disciplină. De asemenea, îi determină să accepte provocarea formării echipelor de profesori pentru a proiecta și preda integrat o unitate tematică relevantă în conținuturi comune pentru mai multe discipline școlare.

STEM is Everywhere! /STEM este pretutindeni!

Cursul deschide perspective în conectarea învățării de la clasă cu realitatea lumii înconjurătoare, ajutând profesorii să-și creeze propriile activități de învățare prin care să provoace elevii să identifice probleme în comunitatea locală și să colaboreze pentru a le rezolva cât mai creativ. Pe parcursul formării profesorii pot întâlni colegi care au interese similare, pot forma grupe de lucru și pot face schimb de idei și bune practici pentru a crea planuri de lecție gata de implementare și testare la clasă.

Aerospace in Class /Aerospațiul în sala de clasă

Cursul aduce la îndemâna profesorilor cele mai noi resurse educative care facilitează învățarea bazată prin Spațiul Cosmic. De-a lungul activității de formare profesorii sunt ghidați să își realizeze propriul scenariu didactic pe baza resurselor Airbus Foundation și să îl testeze la clasă prin activități incitante, pe teme precum „știința zborului”, „misiune spre Lună”, „viitorul cerului”.

AI Basics for Schools /Bazele inteligenței artificiale pentru școli

Deși inteligența artificială există deja în viața noastră, programa școlară încă nu prevede lecții pe această tematică. În urma cursului profesorii vor fi ghidați pentru a explora avantajele și limitele inteligenței artificiale, precum și oportunitățile folosirii

acestui concept în sala de clasă.

EU Code Week Online Bootcamp /Săptămâna Europeană a codingului

Cursul abilitază profesorii în coding și le oferă deschidere spre idei practice, instrumente și resurse care îi ajută să ducă în clasă tehnici de gândire computațională și rezolvare de probleme.

Digital Education with Cultural Heritage /Educație digitală prin patrimoniul cultural

Patrimoniul cultural este vast și extrem de ofertant. De la această premiză au pornit și experții muzeografi când au creat Europeana – platforma unde sunt stocate zeci de mii de surse istorice (imagini, clipuri, înregistrări audio). De-a lungul cursului, profesorii colaborează și fac schimb de practici educaționale pentru a învăța cum să dezvolte în rândul copiilor competențe de investigație, sortare și lucru cu date, manifestând, astfel, o deplină înțelegere a trecutului comunității locale și europene.

Toate aceste cursuri sunt destinate exclusiv cadrelor didactice, însă principalii beneficiari sunt elevii. La absolvirea unei astfel de formări, profesorul este abilitat în tehnici și metode de predare inovative, puternic ancorate în realitatea școlii de astăzi. Prin îmbogățirea actului didactic cu o viziune nouă, îmbunătățită, asupra învățării, elevii câștigă, la rândul lor, competențe ale secolului XXI care le vor înlesni adaptarea în viitor, oricât de incert ar fi acesta. De mai bine de cinci ani, Scientix îmi deschide orizontul spre practici educaționale de calitate. În tot acest timp am conștientizat că, deși nu putem controla neprevăzutul, ne stă în putință să ne pregătim elevii pentru a deveni adulții independenți și adaptați unor timpuri acum necunoscute. În acest context primează învățarea centrată pe competențe ale viitorului, transferabile oricărui domeniu de activitate, iar cursurile oferite de European Schoolnet Academy sunt la un click distanță.

Resurse

www.scientix.eu

www.europeanschoolnetacademy.eu

Schimbări posibile la nivelul procesului de educație pentru formarea competențelor-cheie la disciplina istorie

De **Georgeta Grigore**

Școala Gimnazială Radu cel Mare, Târgoviște (Dâmbovița)



Noile programe școlare din școala de masă propun o reconsiderare a raportului dintre abordarea disciplinară și abordarea integrată a învățării, centrarea pe competențele cheie având ca implicație

curriculară recunoașterea nevoii de a construi punți interdisciplinare variate. Actuala programă școlară a fost elaborată din perspectiva trecerii de la modelul centrat pe obiective, predarea de informații, „a ști”, la modelul centrat pe competențe, „a putea să faci”, în care se urmărește ca elevii să poată aplica cunoștințele dobândite în diferite situații practice. În proiectarea unui demers didactic personalizat centrat pe competențe se urmărește corelarea între competențe – conținuturi – activități de învățare asociate – resurse și modalități de evaluare. Toate competențele specifice din curriculum trebuie să fie structurate pentru toți elevii.

Necesitatea de a forma și dezvolta competențe prin sistemul de învățământ este astăzi acceptată ca imperioasă în majoritatea sistemelor educaționale. Curriculumul național pentru învățământul primar și gimnazial se axează pe opt domenii de competențe cheie, care determină profilul de formare a elevului: competența lingvistică (la nivel de limbă maternă); competența lingvistică (la nivel de limbi străine); competența matematică; competența științifică și tehnologică (inclusiv informatică); competența de învățare (a învăța să înveți); competența civică, interpersonală și interculturală; competența antreprenorială; competența de exprimare culturală, menționate în art. 68, Legea 1/2011, Recomandarea Parlamentului European și a Consiliului, 18 dec. 2006 în Official Journal of the European Union, L394/10, 30.12.2006. Acestea sunt valorificate în cadrul documentelor curriculare operaționale (programe și manuale școlare) și în activitatea de planificare realizată de fiecare profesor în funcție de specificul fiecărei trepte și discipline de învățământ.

Comisia Europeană (CE) a promovat, de asemenea, activități în grupuri de lucru pentru a dinamiza aplicarea recomandărilor diverselor reuniuni dedicate educației și formării (în special strategia Lisabona).

Noile programe școlare din școala de masă propun o reconsiderare a raportului dintre abordarea disciplinară și abordarea integrată a învățării, centrarea pe competențele cheie având ca implicație curriculară recunoașterea nevoii de a construi punți interdisciplinare variate.

În calitate de profesor de istorie, încerc, în primul rând, să cultiv competența de a comunica în limba maternă, astfel încât, în orice moment al vieții sale, să fie capabil să distingă din informațiile primite ceea ce îi este de folos. Astfel elevul va putea să exprime informații, opinii, idei, sentimente, în mesaje orale sau scrise, prin adaptarea la situația de comunicare. Competența se poate dezvolta prin prin jocurile de rol, prin activitățile extrașcolare. Elevul învață cum să relaționeze, în situație concretă, atât la școală, cât și în viața de zi cu zi. Această competență ar putea fi completată de nevoia de a comunica în limbile străine, din dorința de a discuta pe teme comune, de a completa cunoștințele, de a face comparații în cadrul activităților formale și a celor nonformale. Tot mai mult se discută de globalizare, în acest context este nevoie de a cunoaște cât mai multe limbi străine și cât mai multe culturi.

În cadrul orelor mele, pun bazele competenței a învăța să înveți, atât de utilă în zilele noastre. Această competență îndeamnă elevul spre a vizualiza finalitățile unei sarcini de lucru, iar pentru acest lucru elevii își construiesc obiective și încearcă să își gestioneze timpul, să își monitorizeze progresul, dar și să se autoevalueze pe parcurs, dar și la finalul fiecărei activități. De asemenea, jocurile de rol, munca în echipă, activitățile de autoevaluare sau

interevaluare îi ajută să-și descopere abilitățile, talentele, interesele. Atunci când nu cunoaștem ceva este bine să căutăm, să ne informăm – este atitudinea pe care o promovăm. Această conduită poate fi realizată prin intermediul familiarizării cu lucrul cu cartea, cu mijloacele digitale pe care acum le exploatăm mai mult ca oricând.

Competențele sociale și civice nuanțează un profil al absolventului cu o atitudine pozitivă față de grup prin acceptarea diversității. Spiritul de inițiativă și antreprenoriat este dezvoltat prin studiul istoriei, căci se cultivă creativitatea elevilor, libertatea de exprimare, iar metodele folosite îi ajută să-și dezvolte abilitatea de a rezolva probleme sau de a găsi metode inedite.

Sensibilizarea și exprimarea culturală este o competență-cheie dezvoltată prin studiul disciplinei istorie atât în contexte formale, cât și în cele nonformale. Interpretarea operelor istorice, dramatizările, vizitele la muzee, galerii de artă, întâlnirile cu istoricii, organizarea unor manifestări culturale, vizează dezvoltarea competenței mai sus amintite. Nu în ultimul rând, cred că este necesar ca să știe că o notă mică nu reprezintă întotdeauna ceea ce dețin ei, că aceasta este o reflectare a zilei respective, că eșecul este o parte a vieții, însă că trebuie depășit, trebuie găsite resurse necesare astfel încât să îți atingi scopurile.

În concluzie, studierea istoriei este importantă, nu din prisma unor conținuturi pe care elevul și le va însuși, ci din perspectiva formării unor competențe-cheie atât de necesare elevului aflat într-o societate în schimbare.

Exemple de activități prin care este urmărită dezvoltarea competențelor-cheie:

1. Redactarea unor texte cu ajutorul unor informații oferite de surse istorice, realizarea unor texte folosind adecvat termenii istorici contribuie la dezvoltarea competenței-cheie de comunicare în limba maternă.
2. Utilizarea diverselor platforme și softuri educaționale în limba engleză, cum ar fi Kahoot!, Quiz- Wordwall și a aplicațiilor digitale pentru a căuta, selecta și realiza conținuturi digitale în cadrul unor activități de învățare contribuie la dezvoltarea competenței digitale, dar și de comunicare în limbi străine.
3. Autoevaluarea este o metodă alternativă de evaluare ce ajută la dezvoltarea competenței-cheie „a învăța să înveți”, întrucât elevul este pus să își descopere propriile greșeli la finalul unei sarcini de lucru, îl ajută să aprecieze rezultatele obținute și să conștientizeze ce mai este necesar să învețe.

Actuala programă școlară a fost elaborată din perspectiva trecerii la modelul centrat pe competențe, „a putea să faci”, în care se urmărește ca elevii să poată aplica cunoștințele dobândite în diferite situații practice. În proiectarea unui demers didactic personalizat centrat pe competențe se urmărește corelarea între competențe – conținuturi – activități de învățare asociate – resurse și modalități de evaluare.

Toate competențele specifice din curriculum trebuie să fie structurate pentru toți elevii. Dar, nu toate vor fi la același nivel de performanță pentru fiecare elev în parte. Ori, pentru acestea, este necesară o măsură corectă, obiectivă și prietenoasă a nivelului atins la fiecare competență în parte. În funcție de aceasta se poate organiza activitatea didactică în mod corespunzător, iar elevul devine conștient de propriul progres în învățare. Evaluarea se poate realiza mai rapid pentru întreaga clasă prin intermediul unor

teste (cu creionul pe hârtie!). Pentru competențele orale, testul nu este însă adecvat. Indiferent de instrument, ne interesează măsurarea nivelului de performanță și deci, fie că e vorba de întrebări de test, fie de aprecierea unui enunț oral

Bibliografie

Singer, M. (coord.) (2001, 2002) Ghiduri metodologice pentru aplicarea programelor școlare – primar-gimnaziu, Editura S.C. Aramis Print s.r.l., București.

Planuri-cadru de învățământ pentru învățământul gimnazial, aprobate prin OMENCS nr. 3590/5.04.2016. Disponibile la adresa programe.ise.ro/Actuale.aspx (accesate în 10 ianuarie 2019).

Rolul jocurilor digitale în grădiniță

De **Gheorghița Nedelcu Matei**

Grădinița cu Program Prelungit Inocența, Găești (Dâmbovița)



Tehnologia informațională este o nouă etapă în evoluția societății, un nou stil de viață, care presupune folosirea intensă a informațiilor în toate domeniile existenței și activității umane, iar grădinița are un rol important, deoarece aceasta reprezintă „punctul de pornire” pentru societatea de mâine. Datorită dezvoltării tehnologiei informației și comunicațiilor, grădinița trebuie să se reinventeze pentru a oferi copiilor tot ceea ce au nevoie pentru a se dezvolta, deoarece motivarea reprezintă un punct cheie al învățării eficiente, iar motivarea se obține prin feedback, răspunsuri, gândire și implicare activă pentru ca obiectivele să fie îndeplinite.

Introducerea tehnologiilor digitale și Internetului în actul educațional nu nu este utilă doar pentru faptul că mediul digital este un mediu prietenos cu copiii și care stărnește curiozitatea acestora. Principiul pe care se bazează folosirea în scopuri educative este că permite atât copiilor cât și cadrelor didactice, accesul la informații de actualitate ce se află în baze de date, muzee, biblioteci online. În acest mod se poate experimenta și interacționa direct cu specialiștii domeniului respectiv, se pot prezenta idei, se pot realiza schimburi de resurse prin e-mail, chat și video conferințe. Cadrele didactice pot realiza excursii virtuale în centre de cercetare, în muzee de știință sau artă, în acele spații în care, fără internet nu ar avea acces.

Învățarea cu ajutorul jocurilor digitale se axează pe simulare, pe descoperire, joc de rol, cu scopul de a evita diferențele dintre teorie și practică. Prin intermediul jocului digital, copiii experimentează și să investighează o problemă simulată într-un mod practic și pragmatic. Avantajul utilizării jocurilor de simulare într-o situație educațională este că oferă ocazia copiilor de a depăși problemele și situațiile autentice într-un mediu sigur. În rezolvarea problemei prin intermediul jocului digital, care uneori presupune și greșeli, devierea, urmărirea unui drum eronat,

jucătorii învață prin experiența de a-și corecta greșelile, de a reîncerca și readapta metode, procedee, judecăți. Jocuri de simulare urmărește atât pe motivația cât mai ales pe implicarea și pe dezvoltarea abilităților copiilor – factorii importanți ai învățării.

Folosirea tehnologiilor moderne, a calculatorului în educația preșcolarilor facilitează transmiterea și transmiterea și însușirea unor cunoștințe într-un mod captivant pentru copii. Astfel, procesul educațional devine mult mai eficient. Copiii învață prin joc, sunt puși în situația de a identifica soluții și de a lua hotărâri prin joc pentru rezolvarea problemelor.

Calculatorul reprezintă un mijloc de instruire care captează atenția copilului în timpul activității de învățare. În ziua de astăzi, calculatorul este utilizat direct sau indirect, acesta fiind un partener de lucru al omului, și de “joacă” al copilului.

Mulți dintre copii dețin cunoștințe minime referitoare la folosirea calculatorului având acasă calculator pe care îl utilizează în desfășurarea unei game variate de jocuri. Nu toate jocurile sunt adaptate specificului vârstei și sunt educative. În combinație cu celelalte mijloace didactice se poate folosi calculatorul, acesta reprezentând un instrument didactic ce poate fi utilizat în scopul dezvoltării tuturor activităților desfășurate în sala de grupă. Calculatorul a ajuns parte din spațiul socio-cultural al copilului, dezvoltându-i limbajul și comunicarea non-verbală și oferindu-i situații de a găsi soluții. Imaginația și creativitatea, la copiii preșcolari, îmbracă noi forme, fiind într-o perioadă continuă de dezvoltare. Formarea competențelor prezentate în curriculum se realizează nu doar prin folosirea unor metode clasice de predare-învățare-evaluare, ci este necesară învățarea diferențiată individuală, pe nivele de vârstă, și cu sprijinul softurilor educaționale, acest lucru conducând la realizarea unei educații de calitate.

Activitățile realizate cu ajutorul calculatorului prezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei cu copiii, având numeroase valențe informative și formative, reprezentând o nouă modalitate de instruire. În aceste condiții, este justificată introducerea învățământului asistat de calculator încă de la vârste fragede, când copilul poate asimila foarte ușor lucrul cu aceste instrumente indispensabile viitorului sau imaginile prezentate pe calculator au o altă calitate, un alt impact asupra copilului față de plusele folosite current în activitățile instructive- educative.

Față de metodele și uneltele clasice de predare, conținutul în format digital aduce un plus de netăgăduit.

Pentru copiii din grădiniță, transpunerea obiectivelor didactice printr-un joc educativ desfășurat pe calculator îi determină pe aceștia accepte în mod inconștient sarcinile propuse pentru că acestea pot fi realizate mai ușor. În acest mod parcurgând povestea propusă și participând la jocul propus, copilul își însușește cunoștințe fără a i se părea grea activitatea de învățare. Prin combinarea celor trei elemente: joc, tehnologia modernă și obiective se realizează finalitatea propusă în actul educațional. Mediul atractiv, cu personaje drăguțe care îi transmit anumite sarcini, îl transpun în spațiul virtual, iar copilul nu resimte presiunea rezultatului. Rezultatele sale sunt percepute ca o finalitate a propriilor acțiuni. Scenariul didactic este foarte important: obiectivele educaționale sunt transpuse în joc pentru a fi atractive. Comparativ cu metodele clasice de învățare, în care obiectivele sunt precizate concret, sarcinile cuprinse într-un joc educațional sunt atractive și antrenante.

Jocurile educative pot aborda diferite subiecte care au rolul de a forma anumite priceperi, deprinderi, comportamente. Fiecare obiectiv stabilit necesită o abordare creativă și diferită.

Jocurile educaționale presupun în special obiective educaționale, apoi interactivitate, atractivitate și mișcare. Prin ele se dezvoltă atenția și imaginația utilizatorului. Reprezintă o valoare cognitivă incontestabilă și mijloc de joacă foarte atractiv.

Softul educațional realizat pentru copii este educativ, distractiv și interactiv. Softurile educaționale se clasifică după funcția pedagogică pe care o pot îndeplini în cadrul unui proces de instruire: exersare, prezentare interactivă de noi cunoștințe, prezentarea unor modele ale unor fenomene reale (simulare), verificarea cunoștințelor, dezvoltarea unor capacități sau aptitudini printr-o activitate de joc.

Softurile PitiClic, Logico sau Pro-Edu ajută preșcolarii să învețe ceasul, rolul igienei, noțiuni despre animale. În cadrul acestora copiii pot descoperi mai multe variante de joc. Preșcolarii își pot dezvolta cunoștințele, rezolvând sarcinile primite. În cadrul altor jocuri interactive, copilul este recompensat cu o diplomă pe care își poate nota numele sau cu lucrarea pe care a avut de realizat o jucărie, un mijloc de transport, o colorează și are posibilitatea de a le printa.

În concluzie, se poate afirma că jocurile digitale educative reprezintă un mijloc atractiv de realizare a obiectivelor propuse în cadrul activităților din grădiniță. Cadrul didactic trebuie să stăpânească foarte bine tehnologia digitală, să ofere copiilor posibilitatea de a explora și desfășura diferite tipuri de joc, adaptate nivelului vârstei și care să fie în concordanță cu tema abordată. În acest mod, învățarea devine plăcere, iar copiii se vor implica activ în cadrul fiecărei activități.

Bibliografie

- Cristea, I.M., Jocul didactic – teorie și aplicații, Sillabus, Academia, 2015
- MECT. Curriculum pentru învățământul preșcolar. MECT, 2008.
- Neacșu, I. Metode și tehnici de învățare eficientă. Editura Militara, București, 1990.
- Ordean, Grațian. Primii pași în lumea calculatoarelor. Editura Sigma Plus, Deva, 2001.
- Oprea, C. L. Strategii didactice interactive. Editura Didactică și Pedagogică, București, 2007
- Planchard, E., Introducere în pedagogie, Editura Didactica și Pedagogica, 1976
- Poenaru, Vasile-, Calculatorul, prietenul nostru”, Ed.Coresi, București, 2005
- S.M. Cioflica, B. Iliescu, „Prietenul meu, calculatorul”, (Ghid de utilizare pentru preșcolari), Ed. Tehno-Art, Petroșani, 2003.
- TEHNE- Centrul pentru Inovare în Educație. Impactul formativ al utilizării AEL în educație. București, 2004.

Proiectul eTwinning "The Champion of the World"

De **Carmen-Mirela Butaciu**

Liceul Atanasie Marienescu, Lipova (Arad)



Lectura, fie cea clasică, fie din biblioteca de colț a fiecărei clase, pe lângă cele electronice, deține un rol vital în educația elevilor noștri. Astfel, cititul deține o importanță crucială în activitățile integrate de predare-învățare-evaluare, conducând invariabil la dobândirea de noi cunoștințe, abilități și competențe prin procesul de citire și scriere cu o perspectivă profundă și niveluri de înțelegere profunde. Pe parcursul acestui proiect și în continuare, elevii noștri își sporesc creativitatea, își formează și stabilesc obiceiuri solide de citire și scriere, ceea ce va genera noi achiziții și rezultate intelectuale și tangibile. Acest proiect cuprinde o varietate de informații de intrare și ieșire din domeniile literaturii, dramei, artelor, muzicii și TIC, abordând simțurile elevilor într-o manieră integrativă, explorând legăturile dintre ei, rezultând o gamă largă de puncte de vedere estetice prin intermediul instrumentelor web adecvate.

În calitate de profesor de engleză la toate nivelurile, îmi propun ca obiectiv principal și obiective aplicabile însușirea și reaprinderea motivației intrinseci a elevilor mei pentru lectură, fie cărți pe hârtie, cărți ficționale sau non-ficționale, fie cele electronice, și să lucrez cu elevi de o gamă variată și capacități diferite. Îmi ating aceste obiective de la început prin intermediul unei varietăți de tehnici de învățare, strategii, metode și jocuri. Sunt utilizate strategii de învățare integrate, flipped, blended, BYOD și VARK, disciplinele și ariile curriculare integrate oferind o gamă largă de centrare asupra studenților și de partajare interculturală. Elevii învață activ, cercetează, interpretează, procesează și comunică învățarea atât lor înșiși, cât și colegilor, construind astfel noi semnificații și produse.

Proiectul nostru își propune să facă eTwinners de succes colaborând cu alți parteneri pe TwinSpace, dezvoltând colaborarea, utilizarea limbajului, comunicarea și abilitățile digitale. În activități, în timp ce interesul elevilor pentru lectură este crescut, aceștia sunt încurajați să dezvolte abilități media și să devină utilizatori conștienți de internet utilizând instrumentele web 2.0. Metodele inovatoare de instruire pe care le folosim pentru a atinge obiectivele sunt: munca în grup, excursia, observarea, recenzia literară, cercetarea tematică, brainstormingul, munca transnațională în echipă, dramatizarea, realizarea de povești, conținut și aplicații tehnologice, creația de design, scrierea de povestiri creative, și sondajul. Integrându-i în mod corespunzător la activitățile identificate, ne asigurăm ca elevii să atingă obiectivele prin propriile inițiative. Cu participarea activă a elevilor la procesul de proiect, dovedim succesul metodelor educaționale inovatoare, datorită utilizării cărora în

activități interdisciplinare elevii noștri au șansa de a-și exprima ideile în mod creativ în timp ce învață trăind, făcând și distrându-se, participând activ la proces prin metode de colaborare. Cooperarea școală-elev-familie este subliniată prin includerea părinților în studiile noastre.

Lucrăm la citirea eficientă utilizând diverse tehnici cum ar fi: skimming, scanning, cuvinte-cheie, identificarea informațiilor-cheie, lectura analitică și lectură critică. Mai mult, se aplică strategii de activare, deducere, monitorizare-clarificare, interogare, căutare-selectare-rezumare, vizualizare-organizare, împreună cu metode de desen și vizualizare și vocalizare. Jocurile se referă la jocuri de rol, cu tematică culturală, cum ar fi Kahoot, Learningapps, Jigsaw, Classtools, Cram etc. Eu și elevii mei suntem sprijiniți empatic printr-o strânsă cooperare din partea eTwinnersilor și a personalului didactic al școlii. Elevii se dedică activităților cu un angajament serios și exaltat, pregătindu-și cu nerăbdare sarcinile. Atelierele lunare sunt integrate în programa școlară și programa cu cursuri în limba maternă și engleză, TIC, consiliere, cursurile Școala Altfel și un curs opțional aprobat de Consiliul școlar intitulat „Proiecte”, oferind o înțelegere mai profundă și afișând competențe literare, de lectură, artistice și conținut creativ.

Reușim să facem din proiectul nostru o parte a cursului nostru datorită activităților proiectului pe care le realizăm cu ateliere lunare. În acest fel, elevii desfășoară activități de proiect în timpul acestor cursuri, oferind o integritate între tematica proiectului și ariile curriculare Limbă, TIC, Literatură. Astfel, activitățile proiectului care se desfășoară în paralel cu durata cursului oferă un mare avantaj partenerilor noștri în ceea ce privește gestionarea timpului. Datorită proiectului nostru, elevii noștri învață utilizarea eficientă a software-urilor pentru mobil și tabletă cu instrumente web 2.0 în lecții și învață utilizarea Wordart, Kahoot etc, evaluarea sondajelor, pregătirea video-urilor și instrumentele Twinspace folosind astfel de cunoștințe. Pregătim videoclipuri cu Kizoa, Biteable etc. Activitățile desfășurate pe Twinspace oferă un domeniu larg de conectare interactivă cu partenerii noștri, implementând proiectul nostru în programele ciclurilor gimnaziale și primare.

Comunicarea, atribuirea sarcinilor și implementarea lor, individuală sau colaborativă, solicitările și explicațiile, lucrările colective și individuale sunt mediate cu facilitare spre un final de succes cu partenerii noștri. O serie de sugestii apărute pentru creșterea eficienței și creșterea calității sunt preluate și puse în practică sincer de către parteneri, profesori și elevi colaborând fizic și digital. Elevii își ating obiectivele cu dedicare profundă, motivație mare, rațional, sensibilitate pentru subiectul și procesul de lucru, într-o atmosferă generală de seriozitate reciprocă, corectitudine, profesionalism, entuziasm, exaltare.

Fiecare partener colaborează în fiecare activitate, creează pagini de activitate în Twinspace, încorporează Twinboards și își încarcă rezultatele pe acestea. Paginile sunt construite astfel încât să poată fi accesate cu ușurință. Distribuim lucrările de proiect între parteneri, încărcăm fotografiile cu afișele prin instrumente web, pregătim nori de cuvinte, videoclipuri, desenăm ilustrații etc. Pregătim chestionare, cu răspunsurile elevilor și ale profesorilor. Fiecare partener încarcă un rezumat al rezultatelor lor, apoi toate rezultatele sunt unite, transformate în mai multe cărți electronice și un site web. Forumurile și blogurile sunt foarte utilizate, cu aproximativ 6000 de postări, elevii își exprimă opiniile și

analizează postările, prin colaborare este și evaluarea proiectului, prin aplicarea sondajelor. Elevii mei efectuează toate activitățile prin colaborare în clasă și Edmodo Digital Class, exprimându-și opiniile liber. Pentru produsele finale fiecare echipă mixtă transnațională lucrează pentru diferite activități, realizând propoziții în engleză, folosind dicționare și instrumente TIC pentru a căuta informații pe net, pentru crearea de videoclip-uri etc. Toate rezultatele fiecărui grup sunt reunite prin intermediul instrumentelor web pentru site-ul final. Organizăm o expoziție (online) la școală, pregătim panouri și prezentăm proiectul colegilor de școală, vizitatorilor și părinților. Colaborăm cu profesori din ciclul primar, bibliotecarul și părinții acasă. Gama de lucrări comune: postere, sigle, campania UNICEF, ilustrații, eseuri, forumuri, carte în limbile materne, dramatizări, învățare la distanță blocată de COVID, sărbătorirea Zilei SID, a eTwinning, a Femeii, Ziua Copilului, concursuri de jocuri etc.

Eu, partenerii, colegii de școală, cu obiective dedicate, apelăm la o serie de instrumente web 2.0, unele fiind familiare, dar studiem noi aplicații cu entuziasm prin învățarea excelentă de la egal la egal. Între timp, elevii fac fotografii și videoclipuri ale fiecărei activități, amestecându-le în colaje prin pizap, editor de fotografii, Photogrid, Picsart, Pixiz, Piccollage, Slidely, Gifmaker, Photoeditor, Bitmoji, creator de meme, Photo Collage, SpeakPics, Chatterpix etc. folosind software-uri de PC-uri și telefoane mobile în clasă și acasă. Se conectează zilnic la Twinspace, încarcă lucrări pe Twinboards, studiază rezultatele colegilor, folosind mult instrumentele furnizate de Twinspace. Alte instrumente web pe care le aplicăm: Padlet, Linoit, Canva, Voki, creator de avatar, Picsart, power point, chat-uri de pe fire în forum, chat messenger de etwinning, Twinspace; video: Vivavideo, Scoompa, Biteable, Kizoa, Youtube, Biugo, Animoto, Powtoon, Movavi, Storyboard, Toontastic; sondaj rapid și evaluare: chestionare, Formulare Google; cărți electronice: Joomag, Calameo, Isuu, Postermywall, Venngage, Behance, Storyjumper, Commaful, BookCreator, Ourboox, Pearltrees, Wakelet, AdobeSpark, Prezentări; Wordart /cloud, Kahoot, Jigsaw, Cram, Wordwall, Educospace; Googlemap, Thinglink, Smore etc. Partenerii contribuie în paginile configurate în Twinspace, încorporăm Twinboard-uri și încărcăm rezultatele pe forum și pe padlet-urile comune, ne prezentăm de exemplu ca exercițiu de încălzire. Paginile structurate clar sunt ușor de urmărit. Împărtășim lucrări între echipe, partajăm fotografii și postere, pregătim videoclipuri, cărți electronice, jocuri, facem sondaje pentru elevi și profesori. Echipetele încorporează schițe de conținut de profesori, elevi, administratori, rezumatele întregi fiind compilate în rezultate colaborative.

Evaluarea se realizează prin sondaje, chestionare afișate în cărți comune. Toate activitățile sunt desfășurate cu o colaborare exaltată, elevii afirmându-și punctele de vedere. Pentru cărțile electronice finale, fiecare echipă mixtă se dedică sarcinilor alocate, elaborării de prezentări multimedia în engleză, consultarea instrumentelor din dicționar și TIC pentru a localiza informații pe net, a crea videoclipuri etc. Realizările fiecărui grup sunt combinate cu instrumente web pentru lucrările comune ale partenerilor, site-ul, grupul Facebook. Suntem ajutați de profesorii de studii umaniste, bibliotecar, părinți acasă la clasa Edmodo. Twinspace Mail și e-mail-ul sunt utilizate pentru notificări; pentru probleme de coordonare sau gestionare și pregătire, apelăm la grupul Whatsapp. Pentru diseminare, elevii prezintă exponate pe panouri, arată proiectul altor elevi, invitaților, părinților, încarcă știri despre proiect pe forumuri, bloguri, Twitter, Edmodo și

Facebook.

Revizuiind produsele intelectuale concrete ale echipelor partenerilor și ale documentelor de-a lungul cursului de un an, îmi susțin ferm starea de conștientizare a obiectivelor esențiale și a plus-valorilor aduse de proiect, căci este un impuls și un stimul intrinsec de a îmbogăți procesul de învățare prin lectură și informații despre înțelegerea sa pentru următorul nostru obiectiv, reușim să insuflăm elevilor pasiunea pentru literatură, atât în limba maternă, de exemplu, astfel încât să-și dezvolte mai mult creativitatea sau alte abilități și competențe care decurg din introspecția profundă în lucrări de ficțiune și non-ficționale vizual, auditiv și kinestezic.

Proiectul nostru îmi îmbunătățește major cariera profesională și dezvoltarea personală. Prin colaborarea cu partenerii, dobândesc tehnici noi pentru activități de practică creativă și integrez noi instrumente tehnologice în lecțiile mele.

Efectul major asupra elevilor este că restârnește încântarea și motivația intrinsecă pentru lectură, aceștia scriind ficțiune și non-ficțiune într-un mod eficient, păstrând și dezvoltând strategii de citire eficiente folosind metode tehnologice. Elevii câștigă achiziții neprețuite pentru performanța lor ulterioară academică și profesională, experiența internațională, dobândirea de competențe în abilitățile media, utilizarea limbajului, utilizarea conștientă a internetului și comunicarea. Rezultatele obținute prin procesul proiectului (postere, cărți de povești, eseuri, videoclipuri, panouri murale, prezentarea finală, evaluarea, rezultatele sondajelor) sunt utilizate ca resurse în cursurile de engleză, Proiect, de literatură și TIC.

Un rezultat uluitor este de a înzestra elevii cu strategii de dezvoltare a alfabetizării, utilizarea tehnologică integrată în învățare, afișarea interesului pentru cursuri, bogăția culturală între diferite țări și orașe, conștientizarea importanței cooperării și a respectului reciproc. Twinmail-ul și e-mailurile sunt utilizate pentru notificări; pentru probleme de coordonare sau gestionare și disponibilitate, apelăm la grupul Whatsapp. Grupul privat de Facebook este înființat pentru diverse oportunități. Pentru diseminare, elevii prezintă exponate pe panouri, arată proiectul elevilor, oaspeților, părinților, încarcă știri ale proiectului pe forumuri, bloguri, Twitter, Edmodo și Facebook.

Prin cooperarea înfloritoare a elevilor mei dornici, suntem implicați și completăm ingenios întreaga sesiune de învățare. În calitate mea de profesor de engleză la toate nivelurile, îmi asum roluri diferențiate, de ghid, actor, consilier formator, precum și cursant pe care îl schimb permanent printre standardele mele, sprijinindu-i în întreprinderile lor de documentare, interpretare și elaborare a rezultatelor. Primesc cu promptitudine indicii de la parteneri cu privire la gestionarea sarcinii și creșterea calității proiectului.

În timp ce proiectul este implementat, tutoriale formale și informale sunt furnizate reciproc pentru chestiunile legate de agendele atelierelor sau ale instrumentele TIC și aplicațiile acestora la care ader ori de câte ori apare cazul. În plus, ne consolidăm relația cu toți partenerii Etwinning, în ciuda barierelor lingvistice, oferim sfaturi prompte și sensibile cu privire la orice problemă ar putea apărea în studiile de curs, ne străduim să formăm o atmosferă de lucru adecvată. Mai mult, lucrările elevilor mei sunt considerate lăudabile de către parteneri, câștigarea concursului de ilustrații, contribuind bogat la toate studiile, care

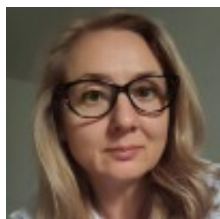
derivă din diligența lor. Unirea eforturilor pentru aceleași scopuri în cooperarea fructuoasă cu prietenii noștri europeni și eTwinning+ s-a dovedit a fi un avantaj valoros extrem de plăcut pentru noi toți, pe lângă cea cu școala Ordu realizată după colaborarea eTwinning de anul trecut cu Asli Celik, cu care scriu și o aplicație Erasmus+ și probabil alte proiecte Erasmus+ în viitor. Finalizez toate sarcinile cu entuziasm pur, atât ca și cofondator dar și ca partener, mențin o comunicare autentică pe canalele noastre de comunicare, pe care încerc să o moderez cu înțelepciune. Dețin câteva sarcini administrative, realizez expoziția virtuală finală și videoclipul său, adun produse în mai multe cărți electronice comune și colective.

Videoclipul nostru educativ a fost selectat în primele 5 pentru a fi transferat pe platformele oficiale de formare ca rezultat din competiția „Povestea mea cu eTwinning” susținută de eTwinning România, realizare de care suntem foarte mândri, considerând faptul că a fost al doilea an în care școala noastră se alătură proiectelor eTwinning, în timp ce pentru mulți dintre elevii mei a fost prima lor experiență cu eTwinning. Proiectul nostru a fost răsplătit cu Premiul I eTwinning Național la categoria 12-15 ani și Premiul eTwinning European categoria specială în anul școlar 2019-2020.

Prima mea experiență eTwinning

De **Amalia-Loredana Ardelean**

Liceul de Arte Ionel Perlea, Slobozia (Ialomița)



După ce am urmat un curs de inițiere în eTwinning, mi-am făcut curaj, deși nu stăpânesc limba engleză, să accesez platforma eTwinning. Sprijinul meu a fost profesoara de limbă engleză, de la clasă, ea însăși ambasador eTwinning. Prima mea experiență eTwinning a fost proiectul internațional *Year of Fruits and Vegetables*. Școlile partenere au fost din Portugalia, Italia, Franța, Grecia. Partenerii mei, profesioniști, unii ambasadori eTwinning, cu multe proiecte la activ, au fost pentru mine mentori, de la care eu am avut foarte multe de învățat, fiind la început de drum.

Anul 2021 a fost declarat Anul internațional al fructelor și legumelor de către Adunarea Generală a Organizației Națiunilor Unite, an dedicat atragerii atenției asupra rolului important al fructelor și legumelor în alimentația umană. Proiectul a urmărit creșterea gradului de conștientizare a necesității unui stil de viață sănătos prin schimburi de bune practici în ceea ce privește beneficiile consumului de fructe și legume, prin realizarea unei cărți- un alfabet al fructelor și legumelor, schimburi de rețete, provocări de gustări, experimente și grădinărit, precum și prin diferite jocuri.

Principalele obiective urmărite au fost:

- promovarea/adoptarea unui stil de viață sănătos;
- cunoașterea unor elemente culturale, gastronomice ale țărilor partenere;
- dezvoltarea competențelor de comunicare în limba engleză;
- dezvoltarea competențelor digitale;
- exprimarea creativității prin diverse forme ;
- insuflarea spiritului de echipă, a cooperării și colaborării între elevi care aparțin unor culturi diferite.

Elevii au fost implicați încă de la început în alegerea temei proiectului, au știut care sunt obiectivele urmărite și am planificat împreună modul în care urma să parcurgem sarcinile de proiect pe parcursul anului școlar. Am stabilit care sunt cele mai interesante, dar și care sunt instrumentele cel mai ușor de utilizat pentru ei. Au fost foarte entuziasmați de tipurile de activități propuse. Au lucrat în echipe naționale. Echipa a fost organizată în diverse moduri de lucru, în funcție de sarcina pe care o aveau de rezolvat. Am organizat sesiuni de lucru o dată pe săptămână. În aceste sesiuni de lucru, elevii au discutat despre aspectele proiectului la care urmau să lucreze în etapele următoare, au adresat întrebări despre tipurile de instrumente pe care urmau să le utilizeze pentru a lucra sarcina data, exprimând diverse puncte de vedere.

Au lucrat și individual, când au căutat diverse informații și curiozități despre fructe și legume, au adus materialele la școală, le-au prezentat în fața colegilor și le-au ales pe cele mai potrivite pentru a fi incluse în twinspace. Fiind mici și la primul proiect, am prezentat spațiul de lucru de fiecare dată, pentru ca ei să vadă cum sunt încărcate/ folosite materialele create de aceștia. De asemenea, am demonstrat de fiecare dată cum se caută anumite informații în mod corect, cum se salvează acestea și cum le integrăm în proiect. Am fost tot timpul alături de aceștia pentru a le răspunde la diverse întrebări legate de proiect și pentru a le oferi sprijin constant. Am ales diverse instrumente web, platforme și materiale care să le stimuleze interesul dar și creativitatea, devenind ei creatori de conținut digital.

Acest proiect a făcut posibil lucrul într-un mod pluri și interdisciplinar, elevii dezvoltând competențe de bază și specifice, conform curriculumului pentru clasa a III-a. Astfel, integrarea curriculară a fost foarte ușoară ținând cont de faptul că tema proiectului se regăsește în ariile curriculare specifice nivelului lor de studiu. La orele de limba română, elevii au citit diverse texte literare legate de această temă, au căutat și au prezentat poezii despre fructe și legume în limba română, au scris texte pe această temă. Aceste tipuri de activități au fost continuate la orele de limba engleză, unde elevii au învățat vocabularul legat de tema proiectului precum și structurile de gramatică necesare pentru a putea prezenta materialele făcute pentru activitățile de proiect. Ei au jucat jocuri cu fructe și legume în limba engleză, au căutat ghicitori și curiozități în limba engleză și au citit texte simple despre importanța consumului de fructe și legume. La orele de matematică și științe ale naturii, elevii au analizat diverse aspecte legate de alimentele pe care le consumă zi de zi. Astfel, ei au comparat etichete de la gustările preferate, au analizat impactul pe care diverse alimente îl au la nivelul mediului și stilului de viață sănătos și responsabil. Au discutat despre ce poate face fiecare om la nivel personal pentru a aduce o mică contribuție, încurajând astfel principiul pașilor mici.

Elevii au identificat caracteristici ale plantelor, prin efectuarea

unor experiențe simple. Și-au format abilități de folosire a instrumentelor și materialelor de lucru, manifestând curiozitate și interes pentru experimentele efectuate. La orele de educație civică, am pus accent pe modul în care munca în echipă né ajută să îndeplinim sarcini de proiect, atât la nivelul echipei naționale cât și la nivelul echipei internaționale. Elevii au exersat cooperarea în grup pentru rezolvarea unor sarcini simple de lucru, prin împărțirea sarcinilor/ responsabilităților, respectarea cerințelor (de lucru, de timp etc.) și prin valorificarea calităților fiecărui membru al grupului. La orele de arte vizuale și abilități practice, elevii au realizat desene, postere, cartea colaborativă, jocuri de tip puzzle.

Proiectul a contribuit la dezvoltarea competențelor cheie din profilului de formare al absolventului de ciclu primar.

Comunicare în limba maternă. Elevii au fost încurajați să exprime diverse puncte de vedere despre consumul de fructe și legume și despre importanța unui stil de viață responsabil. De asemenea, au ascultat alte puncte de vedere și au discutat pe baza acestora.

Comunicare în limba străină. Elevii și-au dezvoltat vocabularul aferent temei de proiect precum și structurile gramaticale necesare pentru a exprima diverse idei în limba engleză.

Competențe matematice și competențe de bază în științe și tehnologii. Prin realizarea experimentelor, au identificat caracteristici ale unor corpuri, fenomene, procese din mediul înconjurător, etapele unui demers investigativ, metodele de lucru, resursele necesare formulând concluzii. Și-au manifestat interesul pentru sănătatea propriei persoane și pentru un mediu sănătos.

Competență digitală și A învăța să înveți. Elevii și-au însușit regulile de comportament sigur online, mai ales când folosesc diverse motoare de căutare sau când accesează diverse jocuri precum și regulile cu privire la drepturile de autor și la modul în care pot folosi diverse materiale pentru sarcinile de proiect. Ei au căutat în enciclopedii/ atlase botanice informații pe care le-au folosit pentru a crea diverse materiale folosind noi aplicații. Au accesat diverse jocuri online și au făcut propuneri pentru altele, au completat chestionare online, au învățat noi instrumente digitale.

Competențe sociale și civice. Au explicat reguli/etape/soluții colegilor de echipă/clasă. Activitățile au promovat cooperarea, colaborarea și integrarea în grup. Elevii au fost încurajați să facă propuneri pe parcursul proiectului, să găsească soluții pentru probleme expuse.

Spirit de inițiativă și antreprenariat. Au manifestat curiozitate în abordarea de sarcini noi și neobișnuite de învățare, fără teama de a greși. Și-au asumat sarcini simple de lucru, care implică hotărâre, angajament în realizarea unor obiective, inițiativă, creativitate, cooperare cu ceilalți.

Sensibilizare și exprimare culturală. Elevii au avut ocazia să afle mai multe lucruri legate de partenerii lor și să își dorească să descopere mai multe despre cultura țărilor din care provin. S-au exprimat artistic, dând dovadă de sensibilitate și creativitate în realizarea unor lucrări.

În prezentarea echipei de lucru pentru acest proiect, elevii au folosit Voky, Padlet, iar în prezentarea școlii au făcut cunoștință cu hărțile interactive. Au accesat diverse jocuri online cu ajutorul LearningApps, Mentimeter și au devenit creatori digitali folosind Wordwall. Au utilizat motorul de căutare Google pentru a afla

diverse informații despre fructe și legume, alimentație sănătoasă, pentru a crea diverse materiale, postere, folosind Canva, WordArt. Mulți au spus că este mai bine așa, fără foi și culori, protejând astfel natura. În plus, au fost extrem de entuziasmați de noile aplicații învățate, pe care, ulterior, le-au folosit și în activitatea la clasă. În crearea Logo-ului proiectului, elevii au folosit tableta grafică. Au completat chestionare online și au ales personajele preferate, pentru cartea colaborativă, utilizând Google Forms. Au dobândit noi competențe digitale prin descoperirea Madmagz, aplicația prin care s-a creat, colaborativ, alfabetul fructelor și legumelor. Au făcut fotografii pentru întreaga activitate desfășurată online. Pe whatsapp am avut un grup de lucru pentru a putea anunța sarcinile sau pentru ca elevii să adreseze și să răspundă la diverse întrebări care țineau de managementul proiectului.

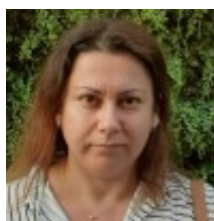
Diseminarea proiectului în cadrul ședințelor cu părinții, în Consiliul profesoral al școlii, dar și pe pagina Facebook și Facebook Erasmus a instituției școlare, pagina Facebook a partenerului nostru, Centru Carpato-Danubian de Geocologie, în cadrul proiectului internațional Eco School.

Proiectul internațional *Year of Fruits and Vegetables* a primit Certificatul de calitate în toate țările participante. În cadrul unui astfel de proiect, toți elevii sunt egali, toate competențele sunt solicitate, fapt dificil de atins în alte proiecte. Grație eTwinning, toți elevii au ocazia să „călătorească” în aceleași condiții, ceea ce este minunat! Acest lucru i-a făcut să-și câștige încrederea în sine. Este important să îndrăznești, ca să reușești! Mult succes tuturor celor interesați să facă o astfel de călătorie!

Colaborarea profesor-elev, un mod de a depăși piedicile școlii online

De **Ana-Maria Stemate**

Școala Gimnazială Nr. 1, Roata de Jos (Giurgiu)



Provocările școlii online au determinat cadrele didactice și elevii școlii noastre să își unească forțele și să realizeze o colecție de resurse educaționale digitale utile în predarea online. Astfel a luat naștere site-ul elevilor din școala noastră. Ultimii ani școlari, marcați de schimbările aduse de pandemie, au reprezentat o ocazie de a înnoi și a actualiza procesul educațional la noile standarde. Noi, cadrele didactice, am fost nevoite să căutăm noi resurse, diferite de cele clasice, pe care să le inserăm în mod constructiv în lecțiile noastre. Dar nu proiectarea lecțiilor online a fost provocarea cea mai mare.

Un obstacol pe care l-am întâlnit încă de la debutul cursurilor online l-a reprezentat lipsa de motivare și de implicare activă a elevilor pe parcursul lecțiilor. Copilul, nativ digital, familiarizat cu

aplicațiile de pe gadget-uri, pe care le utiliza pentru distracție în timpul liber, și-a văzut dintr-o dată spațiul de relaxare „invadat” de școală, de imaginea profesorului care vrea să îl „distragă” de la rutina zilnică. Acest aspect ne-a determinat să apelăm, în Școala Gimnazială Nr. 1 Roata de Jos din Giurgiu, la cursuri de dezvoltare personală și cursuri motivaționale pentru elevi și profesori. Pentru a ne apropia și mai mult de interesele și preocupările elevilor noștri ne-am gândit să combinăm nevoia lor de ”digital” cu scopurile noastre didactice. Așa a luat naștere site-ul elevilor școlii noastre: mateidragos516.wixsite.com/elevroatadejos

Proiectul a demarat în anul 2019, când o echipă formată din 6 elevi ai claselor a 7-a și a 8-a a demarat construcția blogului. Încă de la început, blogul și-a propus să devină o colecție de aplicații educative la materii școlare cât mai variate, aplicații realizate pe platformele Wordwall și LearningApps.

Provocarea a pornit cu găsirea unui *sitebuilder* care să și găzduiască gratuit site-ul nostru. Așa am descoperit www.wix.com. Elevii, coordonați de câteva cadre didactice, au ales design-ul site-ului și au structurat conținutul acestuia, pentru a fi cât mai accesibil tuturor. Apoi s-a pornit procesul de popularizare a site-ului printre ceilalți elevi ai școlii. Mulți dintre aceștia s-au implicat, realizând aplicații interactive la diferite materii școlare, aplicații utile în cadrul orelor online dar și potrivite pentru lucrul față în față la clasă cu tabla interactivă.

Pe tot parcursul muncii lor, elevii au colaborat cu cadrele didactice care au verificat corectitudinea științifică a aplicațiilor. După o verificare riguroasă, aplicațiile au fost încărcate pe site. Această colaborare între elev și profesor a avut un rol extraordinar de important în îmbunătățirea comunicării între cadrele didactice și copiii implicați.

Dovada clară că acest proiect a fost un real succes a fost dată de faptul că în anul 2020 elevul M. D., coordonatorul echipei de elevi, a câștigat pentru acest proiect premiul I la Concursul Național Digitaliada, secțiunea 14-18 ani. Munca primei echipe care a avut ideea site-ului și a făcut primul pas în realizarea lui a fost dusă mai departe cu succes și de ceilalți elevi în anul școlar trecut. Astfel, conținuturile s-au îmbunătățit continuu, fiind ulterior adăugate și prezentări ale activităților educative extrașcolare desfășurate în școală și alte lucruri pe care copiii le-au considerat utile și interesante pentru ei.

Iată cum, prin colaborare și implicare, am reușit să transformăm provocările școlii online în oportunități de a crea materiale digitale utile în demersul didactic și în formarea elevilor noștri.



iTEACH: EXPERIENȚE DIDACTICE

ISSN 2247 – 966X

Editor: Institutul pentru Educație

Pagina Revistei: www.iteach.ro/experiencedidactice