

Insp. Eugenia Crețoi
Insp. Mihaela Zugravu
Prof. Emanuela Brenciu

Prof. Laura Gunesch
Prof. Elisabeta Mînecuță
Înv. Florica Ionescu

REPERE ORIENTATIVE PENTRU ȘCOALA ONLINE

GHID METODOLOGIC PENTRU ÎNVĂȚĂTORI



BRAȘOV
2020

REPERE ORIENTATIVE PENTRU ȘCOALA ONLINE

GHID METODOLOGIC PENTRU ÎNVĂȚĂTORI

CUPRINS

1. Introducere	5
2. Glosar de termeni specifici învățării online	8
3. Competențele digitale ale profesorului	11
3.1. Un posibil profil al creatorului de RED	12
4. Rolul calculatorului în procesul didactic	17
4.1. Modul de abordare al unui scenariu de lecție cu ajutorul calculatorului	18
4.2. Taxonomia lui Bloom în activitatea de instruire online	19
4.3. Resurse multimedia care pot fi integrate în lecție	20
5. Platformele educaționale și instrumentele online	23
6. Scenarii didactice pentru școala online	33
Anexe	45
Bibliografie/webografie	47

1. Introducere

Digitalizarea a venit mai repede decât ne așteptam. Profesori tineri, dar și adulți cu experiență la catedră, elevi și părinți, aproape peste noapte, ne-am trezit în fața unei mari provocări: educația online. Am început fiecare cu abilitățile de care dispuneam la acel moment și cu dorința de a face totul cât se putea de bine. A fost o perioadă de acumulări digitale masive, în direct zicem noi. Doar cine nu a vrut nu a găsit resurse și strategii didactice cu care să își pregătească lecțiile online. Entuziasmul nostru, dorința de dezvoltare profesională și personală, receptivitatea elevilor și a părinților ne-au adus multe reușite și satisfacții.

Pentru că suntem în pragul unui început de an școlar și pentru că situația generată de pandemie este incertă, ne putem trezi din nou în fața aceleași situații: să începem anul în fața laptopurilor și să lucrăm pe platformele on-line. Este motivul pentru care am hotărât să punem pe hârtie o parte din experiențele acumulate de noi, multe din ele în această perioadă, pentru a ușura activitatea la clasă și a oferi un punct de plecare celor interesați să își pregătească lecții creative și eficiente în condițiile date.

Prezentul ghid metodologic își propune:

- ✓ să clarifice unii termeni utilizați cu precădere în perioada școlii online
- ✓ să ofere informații despre utilizarea calculatorului în procesul instructiv-educativ;
- ✓ să evidențieze pașii în realizarea unui scenariu didactic cu ajutorul calculatorului;

- ✓ să prezinte programele și platformele online prin care se poate lucra cu elevii;
- ✓ să prezinte competențele digitale ale cadrelor didactice așa cum sunt precizate în documentul *Cadrul European pentru competențele digitale ale cadrelor didactice*.

De ce ar fi necesar un asemenea ghid?

Școala online nu este un tip de învățământ tradițional. Bazat aproape în întregime pe competențe digitale, totuși ea nu exclude celelalte competențe transversale pe care profesorii le dețin și le-au format până acum.

Deși conținuturile sunt stăpânite de profesori și ei își cunosc foarte bine obiectivele lecției ce urmează să fie predată online, cadrul este foarte diferit: din fața calculatorului, amplasat în mediul familiar de acasă, profesorul transmite informația elevului aflat și el la capătul terminalului propriu. Elevul trebuie stimulat să găsească alte soluții pe care să le aplice creativ, să le motiveze și să le dezvolte în situații de învățare identice prin exersare, sau deosebite prin dezvoltarea gândirii critice, divergente, creative.

Interacțiunea este foarte diferită, depersonalizată uneori, pot interveni probleme tehnice care zădărnicesc eforturile participanților, iar evaluarea nu poate fi mereu obiectivă.

Managementul clasei este complet diferit, temporizarea de neestimat.

Motivarea se realizează mai dificil. Profesorului îi este greu să încurajeze elevul aflat atât de departe; cuvintele de încurajare ce în clasă ajungeau ca o șoaptă la urechea elevului, acum sunt bun public sau devin niște banale rânduri într-o fereastră de chat.

Competențele cheie reprezintă un pachet multifuncțional, transferabil de cunoștințe, abilități și atitudini de care au nevoie toți indivizii pentru împlinirea și dezvoltarea personală, incluziunea socială și găsirea unui loc de muncă.

Acestea trebuie să acționeze ca fundament pentru învățare, ca parte a educației pe tot parcursul vieții.

În alegerea instrumentelor digitale, învățătorii trebuie să urmărească valențele pedagogice ale acestora (gradul de interacțiune, de comunicare și colaborare, dezvoltarea competențelor secolului al XXI-lea etc.).

În contextul școlii online în prim plan se află **competența digitală**, **comunicarea în limba maternă** și cea de **a învăța să înveți**. (vezi Anexa 2 *Profilul absolventului de clasa a IV-a*)

Este foarte important să reușești să îți structurezi lecțiile ușor, pornind de la metodele clasice și să introduci, firesc și eficient, elemente digitale care sunt atractive pentru elevi și motivante. Trebuie realizat un echilibru între tradițional și digital, astfel încât elevul să se simtă cât mai aproape de mediul școlar cunoscut, dar și cât mai captivat de activitatea desfășurată, chiar dacă este departe de colegi și profesor.

Vă invităm să parcurgeți ghidul pornind de la cunoașterea celor **opt Competențe-Cheie pentru Învățarea Durabilă**, recomandate de UE:



De asemenea nu uitați să îi oferiți fiecărui copil momentul lui de strălucire!

Cu drag,

Autoarele

Nu pregătim drumul pentru copii, ci pregătim copiii pentru drum!

2. Glosar de termeni specifici învățământului online

A

Alfabetizarea digitală reprezintă „aptitudinile, cunoștințele și înțelegerea necesare pentru a utiliza noi tehnologii și mass-media pentru a crea și a distribui sensul”.¹

B

Blended learning sau învățarea mixtă combină ce este mai bun din întâlnirile față-în-față și din studiul on-line pentru a crea o abordare centrată pe elev.²

C

Clasă virtuală este definită drept spațiul de învățare online pe care utilizatorii pot să-l utilizeze concomitent. De obicei, cei care învață pot asista la o prelegere live. De cele mai multe ori sunt posibile și intervenții din partea celor care învață (întrebări, semnale, influențarea vitezei). Într-o clasă virtuală pot fi integrate și elemente cum este cea de Application Sharing: partajarea ecranului.³

E

„**e-Learning**” este asociat cu expresii precum „învățare on-line” sau „virtual de învățare”, a fost menit să se califice „un mod de a învăța bazat pe utilizarea noilor tehnologii care permit accesul la on-line, interactive și de formare, uneori, personalizate prin Internet sau alte mijloace electronice (intranet, extranet, TV interactiv, CD-ROM, etc.), astfel încât să se dezvolte competențe în timp ce procesul de învățare este independent de timp și loc”.⁴

¹ <http://cirugiaminimamenteinvasiva.es/SurgTTT-eLearning/index.php/ro/mod5-3/digital-literacy>

² <http://greentproject.eu/wp-content/uploads/2016/06/GREENT-Blended-learning-model-Romanian.pdf>

³ <http://www.racai.ro/media/Referatul1-JulianaDobre.pdf>

⁴ <http://cirugiaminimamenteinvasiva.es/SurgTTT-eLearning/index.php/ro/mod5-3/why-e-learning>

F

Flipped Classroom sau „clasa răsturnată” este un model pedagogic în care se inversează ordinea acțiunilor în care se acumulează cunoștințele sau se formează deprinderile. În loc să învețe un conținut nou în clasă, elevii învață la domiciliu prin vizionarea de secvențe video, realizate de profesori și prin rezolvarea unor sarcini de tipul „învăț să învaț” și accesarea unor resurse educaționale deschise. Timpul din clasă este dedicat discuțiilor, activităților practice și proiectelor.⁵

H

„**Homeschool**” (Școala acasă) este un curent în educație. Părinții care aleg această alternativă nu sunt împotriva educației, ci au decis că „școlarizarea” în modul tradițional nu se potrivește nevoilor copilului sau familiei lor. Acești părinți doresc să preia responsabilitatea pentru o educare eficientă, comprehensivă și mai potrivită copiilor lor.⁶

I

Instruirea asistată de calculator (IAC) este o metodă didactică activă care presupune învățarea cu ajutorul calculatorului și a elementelor multimedia.⁷

Î

Învățarea asincronă este o abordare de autoînvățare cu interacțiuni asincrone pentru promovarea învățării. E-mailurile, WhatsApp-ul, forumurile de discuții online sunt resurse care susțin învățarea asincronă.⁸

Învățarea sincronă presupune că elevul și profesorul sunt în același loc în același timp. Este similar cu o clasă față în față. Un exemplu de învățare sincronă este când elevii și profesorul participă la o clasă printr-un instrument de conferință web

⁵ https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/169-173_10.pdf

⁶ <https://www.fundatia-adaforyou.ro/ro/programe/scoala-acasa/142-scoala-acasa-alternativa-la-educatia-traditionala-in-scoli/>

⁷ http://hiphi.ubbcluj.ro/studii/Public/File/cursuri/suporturi_conversie/IAC.pdf

⁸ <https://ro.sawakinome.com/articles/applications/difference-between-synchronous-and-asynchronous-learning.html>

(ZOOM, Google Meet). Se creează o sală de clasă virtuală care permite elevilor să pună întrebări și profesorilor să le răspundă instantaneu.

Învățarea la distanță este o formă alternativă în cadrul căreia se asigură continuarea procesului instructiv-educativ în condiții de carantină, prin intermediul diverselor instrumentelor de comunicare la distanță.⁹

M

Mediul virtual de învățare (VLE - Virtual Learning Environment) este un mediu cu două funcții de bază: (1) interacțiune între profesor și elevi, incluzând comunicare și schimb de informații, (2) distribuirea de conținut, adică publicații online, management și recuperare de documente și alte informații.¹⁰

P

Platforma online este un sistem dinamic, o colecție de coduri scrise într-unul sau mai multe limbaje de programare specifice, folosită pentru a genera pagini web dinamice.

Platforma educațională este un spațiu creat pentru cadrele didactice sau elevi în care sunt centralizate mai multe tipuri de resurse digitale și informații utile.¹¹

R

Resursele Educaționale Deschise sunt materiale educaționale, de învățare și cercetare în orice media - digital sau nu - care sunt în domeniul public și care poartă o licență deschisă care permite acces fără costuri, utilizarea, adaptarea și redistribuirea făcută de alții cu restricții limitate să fără niciuna.¹²

⁹ <https://sputnik.md/education/20181206/23417402/alternativa-educaionala-copiii-dizabiliti-anunt-ministerul-educaiei.html>

¹⁰ https://www.vr-school.eu/uploads/io2/RO/Module%202%20Medii%20digitale%20de%20invatare_RO.pdf

¹¹ <https://servhost.ro/avantaje-platforma-online/>

¹² Declarația UNESCO de la Paris din 2012

3. Competențele digitale ale cadrelor didactice

Conform *Cadrului European pentru competențele digitale ale cadrelor didactice* (<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>), s-au stabilit 6 arii de lucru: *Angajamentul profesional, Resurse Digitale, Predare și Învățare, Evaluare, Responsabilizarea elevilor, Facilitarea competențelor digitale la elevi*. Pentru fiecare dintre acestea, au fost oferite seturi de itemi pentru stabilirea nivelului de competență, pe o scară cu 6 niveluri: *Începător, Explorator, Integrator, Expert, Lider și Inovator*.

Angajamentul profesional prezintă competența digitală a profesorilor ca fiind exprimată în abilitatea lor de a utiliza tehnologiile digitale nu doar în procesul de predare, ci și pentru interacțiunile lor profesionale cu colegii, elevii, părinții și alte părți interesate, pentru dezvoltarea lor profesională, precum și pentru inovarea continuă în cadrul organizației și în cadrul profesiei.

Din perspectiva ariei **Resursele digitale**, una dintre competențele cheie pe care orice profesor trebuie să o dezvolte este de identifica resursele care se potrivesc cel mai bine demersului didactic, obiectivelor de învățare propuse, grupului de elevi și stilului de predare. Și asta cu atât mai mult acum, când profesorii se confruntă cu o bogăție de resurse educaționale digitale, pe care le pot utiliza în predare. De asemenea trebuie să poată structura abundența de materiale, să stabilească conexiuni și să adapteze sau să dezvolte singur resurse digitale. În același timp, trebuie să fie conștient de utilizarea responsabilă a conținutului digital, să respecte drepturile de copyright precum și aspectele legale privind protecția datelor.

În ceea ce privește aria **Predare și învățare**, se precizează că tehnologiile digitale pot sprijini și îmbunătăți predarea și strategiile de învățare în multe feluri. Indiferent de strategia pedagogică sau abordarea aleasă, competențele digitale ale profesorului pot orchestra utilizarea tehnologiilor digitale în diferite faze ale procesului de învățare.

Evaluarea poate fi un facilitator sau un obstacol pentru inovarea în educație. Când integrăm tehnologii digitale în predare și învățare trebuie să considerăm și cum acestea pot sprijini strategiile de evaluare. Trebuie să ne gândim cum pot fi folosite pentru a crea sau a facilita abordări inovative în evaluare. Profesorii competenți digital ar trebui să poată folosi tehnologiile digitale având în minte acele obiective. În plus, analizarea și interpretarea datelor îl vor ajuta să ia decizii în consecință.

Din perspectiva ariei **Responsabilizarea elevilor**, unul dintre punctele forte ale tehnologiilor digitale este potențialul acestora pentru a susține strategii pedagogice centrate pe elev și a sprijini implicarea activă a elevilor în procesul de învățare. Tehnologiile digitale pot contribui la reducerea diferențelor între elevi și poate personaliza învățarea asigurând activități adaptate nivelului fiecărui elev.

Competența digitală este o competență transversală pe care profesorii trebuie să o dezvolte elevilor. Abilitatea de a **facilita dezvoltarea competenței digitale la elevi** face parte din competența digitală a profesorilor.

3.1 Un posibil profil al creatorului de RED. Pentru profesorii preocupați în a se dezvolta profesional, ca generatori de resurse educaționale deschise, am creat un posibil profil al creatorului de RED, analizând setul de itemi pentru nivel *Expert* de competență digitală, așa cum sunt aceștia prezentați în *Cadrului*

European pentru competențele digitale ale cadrelor didactice (European Framework for the Digital Competence of Educators, DigCompEdu).

Tot ce trebuie să faceți, este să treceți în revistă descriptorii acestor competențe, într-un exercițiu de conștientizare, de reflecție, pentru a vedea în ce măsură profilul personal de dezvoltare profesională în domeniul digital se suprapune acestui profil, conturat din referințele pentru nivelul 4 Expert (nivelurile inferioare acestuia fiind, în ordine, Începător, Explorator și Integrator, iar cele superioare fiind Lider și Inovativ, așa cum a fost precizat mai sus).

A. Angajament profesional:

- **Comunicare** – Folosește diferite canale de comunicare și instrumente; alege canalul de comunicare cel mai potrivit pentru tipul și scopul comunicării; își adaptează comunicarea la context și la specificul audienței.

- **Colaborare profesională** - Folosește activ comunitățile online pentru a explora noi resurse pedagogice sau metode și pentru a descoperi și a schimba idei, dezvoltă și împărtășește/partajează independent și colaborativ resurse digitale.

- **Practici reflexive** - Caută constant bune practici, cursuri și sugestii pentru a-și îmbunătăți competențele pedagogice și a-și lărgi aria de competențe digitale.

- **Pregătirea profesională în domeniul digital** - Folosește Internetul pentru dezvoltarea profesională (cursuri online, webinarii, consultarea materialelor digitale de instruire sau tutoriale video). Folosește informații formale sau informale din comunitățile profesionale, ca sursă pentru dezvoltarea sa profesională.

B. Resurse digitale:

- **Selecția resurselor digitale** - Își adaptează strategiile de căutare pentru a identifica resurse pe care să le poată modifica și adapta, identifică aplicații și/sau jocuri pentru a fi folosite de elevi, validează resurse digitale și le

adaptează pentru a fi folosite cu elevii, dă feedback și recomandări resurselor pe care le folosește.

- **Crearea și modificarea de resurse digitale** - Când creează resurse digitale, de exemplu prezentări, integrează animații, link-uri, elemente interactive. Realizează modificări de bază la resursele digitale de învățare pe care le folosește pentru a se potrivi contextului. Țintește obiective specifice de învățare când selectează, modifică sau creează resurse digitale de învățare

- **Gestionarea resurselor digitale** - Partajează resurse integrându-le în medii digitale. Protejează datele personale și pe cele sensibile și restricționează accesul conform unor reguli. Folosește corect resursele care au drepturi de autor conform tipului de drepturi asociate.

C. Predare și învățare:

- **Predarea** - Organizează și gestionează integrarea tehnologiilor digitale în procesul de predare și învățare. Gestionează integrarea conținutului digital (video-uri, activități interactive) în procesul de predare-învățare)

- **Îndrumare** - Interacționează cu elevii în medii digitale colaborative, le monitorizează comportamentul și oferă îndrumare și suport după nevoi. Experimentează noi forme de sprijin și suport folosind tehnologiile digitale.

- **Învățarea colaborativă** - Proiectează și implementează activități colaborative în care tehnologiile digitale sunt folosite de elevi. Solicită elevilor să documenteze efortul colaborativ realizat folosind tehnologiile digitale.

- **Învățare autoreglată** - Folosește tehnologiile sau mediile digitale pentru a permite elevilor să gestioneze și să documenteze toate etapele învățării (identificare informații, documentare, reflecții, autoevaluări etc).

D. Evaluare:

- **Strategii de evaluare** - Folosesc unele tehnologii digitale existente pentru evaluări formative sau sumative. Îmi adaptez instrumente digitale de

evaluare pentru a-mi susține obiectivele de evaluare; Proiectez evaluări digitale.

- **Analiza dovezilor** - Folosesc tehnologiile digitale în procesul de predare pentru a-mi asigura feedback periodic asupra progresului. Folosesc instrumente de analiza datelor pentru a monitoriza și vizualiza activitatea. Interpretz datele și dovezile disponibile pentru a înțelege mai bine nevoile individuale ale elevilor pentru suport

- **Feedback și planificare** - Îmi adaptez metodele de predare și de evaluare pe baza datelor generate de tehnologiile digitale pe care le folosesc. Ofer feedback și suport personalizat elevilor, pe baza datelor generate. Folosesc tehnologiile digitale pentru a permite elevilor și/sau părinților să fie informați despre progres și să ia decizii informate asupra parcursului educațional viitor.

E. Responsabilizarea elevilor:

- **Accesibilizare și incluziune** - Selectez strategii pedagogice digitale care adaptează contextul digital. Iau în calcul potențialele probleme de accesibilitate când selectez, modific sau creez resurse digitale și asigur alternative pentru elevii cu nevoi speciale. Folosesc tehnologii asistive unde e cazul)

- **Diferențiere și personalizare** - Când proiectez activități de învățare și evaluare, folosesc diverse tehnologii digitale pe care le adaptez și ajustez astfel încât să răspundă la nevoi diferite. Pot asigura trasee de învățare personalizate

- **Implicarea elevilor** - Folosesc diverse tehnologii digitale pentru a crea un mediu digital relevant folosind diverse stiluri de învățare, strategii didactice, canale de comunicare etc. Analizez impactul strategiilor de predare

F. Facilitarea competențelor digitale la elevi:

- **Alfabetizare digitală** - Implementez activități de învățare în care elevii folosesc tehnologiile digitale. Arăt elevilor cum să găsească informația, cum să

îi verifice credibilitatea, cum să compare și să combine informații din mai multe surse,

- **Comunicare și colaborare digitală** - Folosesc diverse strategii pedagogice prin care elevul învață să utilizeze tehnologiile digitale pentru comunicare și colaborare. Susțin și încurajez elevii să folosească tehnologia digitală, să participe la dezbateri publice și să folosească tehnologia pentru a se implica civic în mod active

- **Creare de conținut digital** - Încurajez elevii să publice și să promoveze producțiile lor digitale, Folosesc diverse strategii pedagogice pentru a permite elevilor să se exprime digital. Le prezint noțiuni de drepturi de autor și tipuri de licențe precum și modul de reutilizare al resurselor digitale

- **Utilizare responsabilă** - Dezvolt strategii pentru prevenirea, identificarea și răspunderea la comportamentele digitale care afectează negativ elevii. Încurajez elevii să adopte o atitudine pozitivă față de tehnologiile digitale, fiind totuși conștient de riscurile la care se expun.

4. Rolul calculatorului în procesul didactic

Calculatorul a devenit indispensabil în educația modernă, fiind utilizat de către cadrele didactice în procesul de predare-învățare. Fiind un mijloc modern de educație, utilizarea sistemelor informatice a câștigat teren datorită virtuților foarte atractive pentru elevi, accesibilității pentru aceștia și facilitării prezentării informațiilor.

Calculatorul are numeroase valențe educative:

- ✚ facilitează învățarea prin descoperire;
- ✚ îi învață pe elevi să învețe, dezvoltându-le abilitățile și strategiile cognitive;
- ✚ stimulează elevii să se implice în procesul educativ și să devină parteneri ai profesorului.

Creierul este structurat astfel încât să ștergă din memorie informațiile inutile și să se rețină acele idei asupra cărora se revine cu regularitatea.

Calculatorul oferă resurse care conțin informații bine structurate, prezentate schematic, în manieră vizuală și interactivă, care pot fi ușor înțelese și reținute.

Calculatorul nu poate înlocui cadrul didactic!

Acesta rămâne o prezență activă, vie, în comunicarea cu elevii, iar relația aceasta nu poate fi substituită de lecțiile interactive. Profesorul rămâne factorul care aduce resursele sale personale, umane în procesul educativ și care se angajează cu întreaga sa personalitate în educație. Profesorul este cel care stabilește comunicarea vie cu elevii, prin intuiție, empatie, creativitate și

adaptabilitate continuă la elevii săi și este cel care modelează și caracterele acestora.

În contextul școlii online profesorul îndeplinește trei roluri:

1. facilitator de învățare-sprijină elevii în învățare
2. mediator- stabilește regulile și normele de comunicare și relaționare
3. tutore- ghidează și activează elevii în procesul de învățare

Conținutul educațional livrat cu ajutorul calculatorului are un impact pozitiv deoarece într-un singur curs pot fi înglobate oportunități complexe:

- de a citi
- de a auzi și privi
- de a discuta
- de a experimenta



4.1. Modul de abordare al unui scenariu de lecție cu ajutorul calculatorului. Cu noile tehnologii informaționale, profesia de cadru didactic evoluează de la instruirea centrată pe profesor, bazată preponderent pe predare, către medii de învățare interactive, centrate pe elev.

Pașii unui scenariu didactic cu ajutorul IAC (Instruirea Asistată de Calculator):

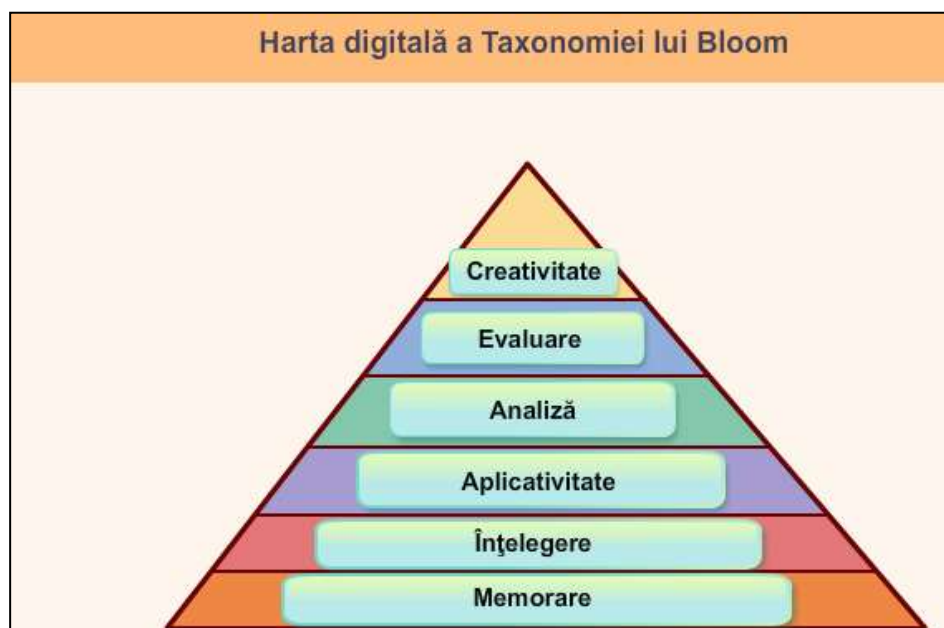
1. stabiliți competențele specifice
2. studiați conținutul științific aferent temei
3. identificați momentele lecției în care competențele specifice vor fi atinse mai ușor cu ajutorul calculatorului
4. realizați scenariul didactic, împărțindu-l pe momente
5. identificați elementele multimedia cele mai potrivite pentru realizarea fiecărui moment
6. estimați timpul de desfășurare al fiecărei secvențe proiectate

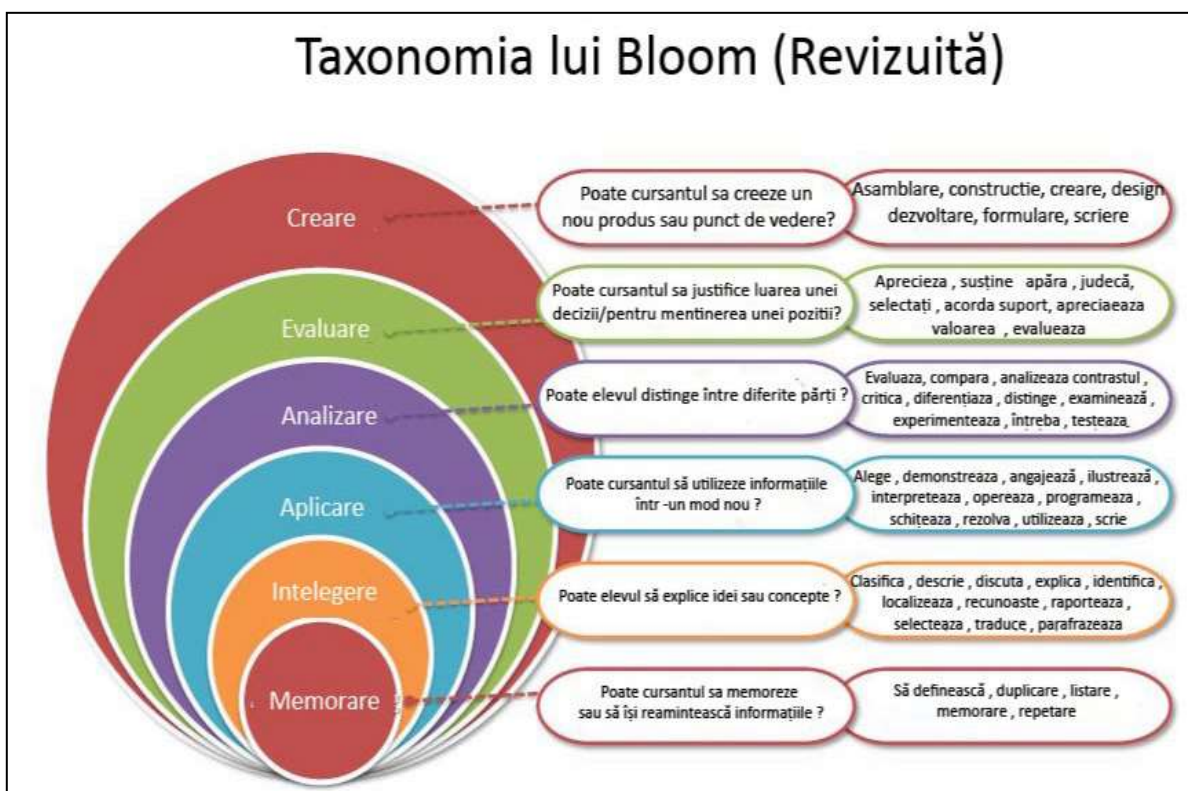
În cazul în care profesorul realizează un suport de curs vizual de tip Power Point, va avea în vedere cercetările psihologice asupra percepției vizuale a culorilor care au stabilit următoarea ordine descrescătoare de intensitate a contrastelor cromatice pentru text în procesul de reținere de informații:

1. **negru** pe fond galben
2. **verde** pe fond alb
3. **roșu** pe fond alb
4. **albastru** pe fond alb
5. **alb** pe fond albastru
6. **negru** pe fond alb

7. **galben** pe fond negru
8. **alb** pe fond roșu
9. **alb** pe fond verde
10. **alb** pe fond negru
11. **roșu** pe fond negru
12. **verde** pe fond roșu

4.2. Modul de abordare al unui scenariu de lecție cu ajutorul calculatorului. Taxonomia lui Bloom a fost propusă în 1956 de către un grup de cercetători coordonat de Benjamin Bloom. Conceptul a fost revizuit după anul 2000. Noile tehnologii digitale pot ajuta la atingerea obiectivelor taxonomiei lui Bloom.





4.3. Resurse multimedia care pot fi integrate în lecție. Profesorul are la dispoziție o multitudine de resurse multimedia pe care le poate integra în lecție în vederea atingerii obiectivelor propuse și dezvoltării competențelor specifice disciplinei de studiu. Astfel, el poate utiliza:

- a. texte- în format word sau ppt
- b. imagini- care susțin textul și îl nuanțează



- c. organizatori grafici- elemente vizuale care evidențiază legături între concepte, idei, termeni

- d. materiale audio/video- secvențe dintr-un film, tutoriale cu dimensiuni reduse pentru a se menține atenția copilului, să nu se plictisească;

e. simulări, animații- sunt elemente constructive care conduc la o mai bună înțelegere a unor fenomene

f. teste de evaluare interactive- asigură atât profesorului, cât și elevului un feedback imediat

Avantajele utilizării RED¹³ în procesul de predare-învățare-evaluare:

Prezentare atractivă:

- materialele multi-senzoriale determină o bună captare a atenției elevilor pe conținut;

- animațiile și simulările stimulează registrul vizual și auditiv prin paleta de culori, mișcare, sunete;

Exersare individuală:

- parcurgerea unor materiale se poate face în ritm propriu fiecărui elev;

- interacțiunea cu un soft contribuie la formarea unor competențe, atingerea unor performanțe;

Mai multe informații despre RED

Declarația UNESCO de la Paris din 2012 definește Resursele Educaționale Deschise (RED) ca fiind materiale educaționale, de învățare și cercetare în orice media - digital sau nu - care sunt în domeniul public și care poartă o licență deschisă care permite acces fără costuri, utilizarea, adaptarea și redistribuirea făcută de alții cu restricții limitate să fără niciuna

Comisia Europeană, în documentul oficial Metode inovatoare de predare și învățare pentru toți, facilitate de noile tehnologii și de resursele educaționale deschise (OpeningUp Education, 2013), oferă următoarea definiție:

„RED sunt resursele de învățare care sunt utilizabile, adaptabile la nevoile specifice ale procesului de învățare, și pot fi distribuite gratuit.”

¹³ RED-abreviere pentru Resurse Educaționale Deschise

De reținut ce permit RED-urile:

- Deținerea controlului asupra creației proprii
- Reutilizarea creațiile altora respectându-le drepturile
- Revizuirea resurselor existente prin adaptare, ajustare, modificare,

traducere

- Remixarea resurselor pentru a crea ceva nou
- Redistribuirea care permite reintroducerea în circuit a propriilor creații

după ce ai adăugat un nou nivel valoric.



Listă cu linkuri utile pentru RED

<https://www.educared.ro/resurse-cred/>

<https://www.isjbrasov.ro/index.php/resurse-educationale-1>

<https://indreptardigital.ro/>

<https://red.prodidactica.md/resurse-red/red-nationale/>

<https://library.livresq.com/>

<https://eduonline.roedu.net/>

<https://digitaledu.ro/resurse-educationale-deschise/>

<http://educatieonline.md/>

<https://www.scoalaintuitext.ro/>

5. Platformele educaționale și instrumentele online

După funcția pe care o au, platformele educaționale se pot grupa astfel:

1. Platforme care permit conectarea online: ZOOM, GoogleMeet, Webex
2. Platforme care realizează managementul clasei (se cumpără licența de către școală): Google Classrooms, Microsoft Teams, Moodle
3. Platforme de realizare de conținut interactiv: LearningApps, Quizziz, WordWall, Kahoot.

Prezentăm descrierea unor platforme și instrumente digitale utilizate cu succes de profesorii români în perioada școlii online.

1. **LIVRESQ** - www.livresq.com LIVRESQ este un editor de resurse educaționale în format digital. Acesta facilitează crearea de lecții interactive, ce conțin texte, galerii de poze, animații, audio, video, quiz-uri și alte elemente, fără a fi necesare cunoștințe de programare.

Lecțiile rezultate din LIVRESQ pot fi descărcate pentru a fi folosite offline sau pot fi partajate pe internet foarte ușor prin Biblioteca LIVRESQ, copiii putând avea acces la ele de pe orice tip de dispozitiv smart (telefon, tabletă, PC). De asemenea, pachetele de lecții sunt compatibile cu soluțiile de tip Learning Management System, respectând SCORM, standardul consacrat în eLearning la nivel internațional. Este o platformă românească ce oferă toate instrumentele realizării unei lecții complete, interactive.



CONFERINȚELE ON-LINE facilitează transmiterea de informații în timp real și învățarea sincron a școlarilor. Printre cele mai cunoscute sunt: Zoom, GoogleMeet, Webex, Twinspace etc.

2. ZOOM - <https://zoom.us/> Este o platformă de ore on-line foarte utilizată de către cadrele didactice din România. Se creează conturi gratuite pentru profesori (contul școlii nu are limită de timp. Școlarilor și părinților acestora le trimiteți link-ul. Pe white board se poate desena, colora, face operații matematice sau ad notări pe ecran; se pot împărtăși (partaja) ecranul și documentele aflate în calculator/laptop.

Se pot crea camere secundare pentru școlari pentru a încuraja munca în grupuri mici. (Breakout rooms) Există opțiunea să se înregistreze întreaga conferință audio-video.



3. GoogleMeet- <https://meet.google.com/> Este o aplicație din suita Google for Education pe care o puteți accesa doar dacă aveți un cont de gmail. Gmailul a primit recent, datorită pandemiei Covid-19, și opțiunea de meet care anterior a fost doar plătită.

Meet este aplicația Google similară cu Skype de la Microsoft – o platformă de comunicare instant prin video și chat, unde puteți crea un link de întâlnire, iar participanții trebuie doar să-l acceseze, fără să aibă vreun cont, pentru a putea intra în sesiunea online.

Meet accepta până la 100 participanți gratuit și oferă aceleași opțiuni ca și întâlnirea de pe Zoom: comunicare cu participanții cu video, microfon și prin chat, partajarea ecranului, activarea modului silențios pentru anumiți participanți, împărtășirea de alte link-uri prin chat.



4. eTwinning și Twinspace - www.etwinning.net Accesul la platformă este gratuit și nelimitat, motiv pentru care eTwinning și Twinspace sunt perfect accesibile pentru oricine alege să-și creeze un cont de utilizator conectat cu emailul personal. În ceea ce privește protecția informației, trebuie observat că, atât eTwinning, platforma-mamă, cât și TwinSpace, platforma propriu-zisă de dezvoltare a proiectelor europene, au o parte publică și o alta accesibilă numai pentru membri (după caz, membrii comunității eTwinning sau membrii unui anumit parteneriat). Dintre aplicațiile disponibile pe TwinSpace, unele vizează cu prioritate managementul de proiect (calendarul de pe pagina principală, dar trebuie luată în considerare și plasarea de aplicații ușor de utilizat de către participanți pe paginile speciale ale profesorilor și elevilor), altele sunt special concepute pentru a facilita comunicarea (blogul de pe pagina principală, ferestrele în care sunt listate ultimele accesări și ultimele acțiuni din secțiunea de activități a proiectului).



5. Hărțile digitale- printre cele mai cunoscute tipuri de aplicații digitale se numără și hărțile dintre care enumerăm Google Maps, Tripline și Zeemaps, ca și instrumente colaborative care se pot utiliza cu succes și la ciclul preșcolar.

ZEEMAPS (www.zeemaps.com) este una dintre cele mai ușor de folosit aplicații prin completarea unor câmpuri și identificare pe hartă a poziției tale, a școlii tale. Este un instrument care permite vizualizarea datelor geografice. Nu necesită cont de utilizator și este gratuit.



6. Pereții virtuali sunt aplicații digitale care oferă spațiu de afișare colaborativ atât pentru varianta text, imagine, video, site-uri web. Printre cele mai cunoscute sunt Padlet și lino.it.

PADLET (www.padlet.com) este o aplicație care permite utilizatorilor să afișeze materialele în acest perete virtual. Peretele este o pagină web care permite utilizatorilor încărcarea diferitelor materiale pe o temă dată, materiale de tipul documentelor, prezentărilor, legăturilor spre diferite site-uri web. Este gratuită, dar necesită crearea unui cont. Te poți loga cu contul de yahoo, gmail sau Facebook.



7. Jocurile on-line sunt aplicații plăcute de către copii și de cadrele didactice deoarece își păstrează simțul ludic. Cele mai utilizate sunt puzzle-urile on-line, jocuri de identificare, de completare, rebusuri.

JINGSAWPLANET (www.jigsawplanet.com) este o aplicație care permite încărcarea unui fișier de tip text sau fotografie și decuparea sub forme de piese în funcție de complexitatea dorită(de la 3 la câteva sute de bucăți). Este o aplicație gratuită și nu necesită crearea de cont de utilizator.



8. Creatoarele on-line sunt aplicații ușor de folosit, foarte vizibile ne ajută în crearea de colaje, slide-showuri, filmulețe, animații. Cele mai cunoscute sunt: Pizap, Pixl, Kizoa, Animoto, Canva.

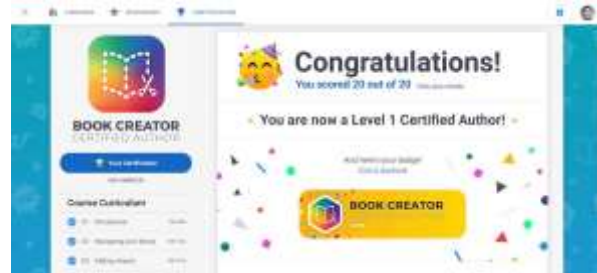
PIZAP (<https://www.pizap.com/>) este un editor on-line cu ajutorul căruia putem edita imagini, crea colaje de fotografii, afișe în format digital etc. Este foarte ușor de utilizat, este gratuit și nu necesită crearea unui cont.



9. Editorii digitali sunt platforme on-line care găzduiesc publicații în format electronic de tipul revistelor, auxiliarelor didactice, fluturași,

materialelor didactice, cărți etc. Printre cele mai utilizate sunt: www.didactic.ro, canva, issuu.com, calamei, smore.com, bookcreator

Pe Bookcreator (<https://bookcreator.com/resources-for-teachers/>) trebuie să te conectezi cu un cont de Gmail, apoi poți edita documente, reviste.



10. Jocurile didactice sunt instrumente care facilitează munca în sincron în cadrul conferințelor on-line. Dintre instrumente recomandate puteți utiliza: Worldwall sau Learningapps.

WORLDWALL (<https://wordwall.net>) este o aplicație utilă pentru cadrele didactice deoarece se pot crea jocuri interactive pentru susținerea învățării, fiind posibile de la 1 la 8 modele.

De exemplu: *Cuvântul lipsă, Anagrame, Puzzle, Rebus, Adevărat sau Fals, Sortează, Chestionare, Spânzurătoare, Deschide cutia* etc.

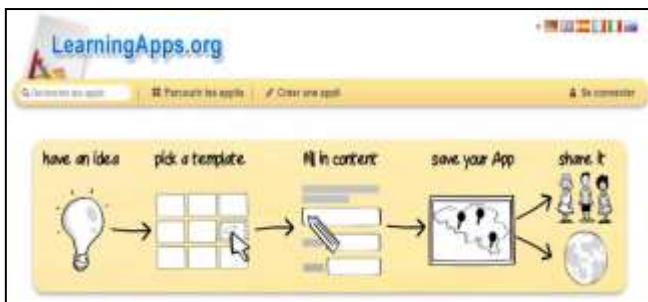
Este un instrument digital ușor de utilizat și plăcut de copii datorită elementelor ludice inserate.



Learningapps (<https://learningapps.org>) este o platformă care oferă modele de aplicații, precum și posibilitatea creării de conținut;

Există aplicații interesante (de exemplu: rebus, unește perechile, puzzle, completează cuvântul lipsă etc.).

Avantajul este că se pot ușor partaja (link, cod de încorporare) sau pot fi folosite drept material de învățare pe platforma LearningApps (creând clase în care să îi invitați pe copii; se pot face și sondaje pentru a măsura feedback-ul).



11. Aplicațiile de feedback sunt instrumente de măsurare a impactului învățării, de sondaj și de evaluare. Printre cele mai cunoscute sunt: Quizizz, Kahoot, Mentimeter etc.

KAHOOT (<https://kahoot.com/>) este un instrument on-line pentru feedback, cu ajutorul căruia se creează teste interactive pentru copii; profesorul creează testul, apoi trimite codul de acces (PIN) elevilor care accesează testul într-un timp limitat. Puteți adăuga imagini, clipuri video și diagrame întrebărilor pentru a crește gradul de interacțiune al jocului. Se poate juca pe desktop, tabletă sau telefon mobil. Rezultatele testului sunt vizibile tuturor, la încheierea acestuia, sub forma unui clasament.



Quizizz (<https://quizizz.com/admin>) este un instrument on-line pentru feed-back, cu ajutorul căruia se pot realiza evaluări formative într-un mod distractiv pentru școlari. Permite inserarea de răspunsuri multiple, imagini, audio text, sondaje, răspunsuri deschise; se pot utiliza atât pentru învățarea sincron live, cât și pentru cea de acasă. Are o interfață prietenoasă, se văd întrebările și sunt ușor de utilizat în diferitele modele oferite de platformă. Sunt importante pentru că oferă profesorului statistici, progresul copiilor, precum și rapoarte detaliate despre răspunsuri, timp etc.



Mentimeter este o aplicație care îți permite să interacționezi cu un grup țintă în timp real. Este un instrument pentru sondaje unde poți pune întrebarea și grupul țintă poate da răspunsul folosind un telefon mobil sau orice alt dispozitiv conectat la internet. Pentru a crea un sondaj se va apăsa pe butonul "New presentation" (Prezentare nouă), apoi se va alege numele acesteia. În partea dreaptă va fi meniul pentru editarea tipului de întrebare. După această alegere veți pune titlul întrebării și opțiunile de răspuns și modul în care vor fi afișate. Ultimul pas este prezentarea, ce se realizează cu ajutorul butonului "Present" din dreapta sus. După prezentarea întrebării în partea de sus a ecranului va fi vizibil un cod. Grupul țintă va accesa pagina aplicației și va introduce codul afișat în spațiul destinat acestuia, această acțiune fiind precedată de răspunderea întrebării pe dispozitivul propriu și afișarea rezultatului pe ecranul cu întrebarea.



În conferințele online este indicat să stabilim de la început un set de reguli. Vă prezentăm două modele:

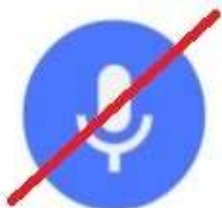
Reguli pentru întâlnirile online

1. Sunt punctual. Mă conectez la link cu 5 minute înainte de ora de începere.
2. Am camera web pornită, dacă profesorul nu solicită altfel.
3. Am microfonul oprit. Îl conectez folosind tasta SPACE doar pentru a răspunde la întrebările profesorului.
4. Nu consum mâncare, băuturi etc. în timpul lecției.
5. Pot scrie mesaje pe chat, fie pentru tot grupul, fie pentru profesor.
6. Sunt atent la ecranul partajat și la explicațiile profesorului și nu am alte preocupări în timpul cursului online.
7. Îmi iau notițe în timpul lecției.
8. Adresez întrebări pentru explicații suplimentare.
9. Nu mă deconectez înainte de încheierea cursului online.



REGULI PENTRU CONFERINTELE ONLINE

**Microfon
închis**



Fii punctual!



**Ține camera
deschisă!**



**Vino pregătit
cu materiale!**



**Stai liniștit și
concentrat!**



Fii politicos!



**Caută un loc
liniștit!**



**Ridică mâna
pentru a vorbi!**



**Fără
mâncare!**



6. Scenarii didactice pentru școala online

LECȚIE ONLINE (1)

Disciplina: **Matematică și explorarea mediului**

Clasa pregătitoare

Subiectul lecției: Recapitulare

Aplicații utilizate:

- platforma ZOOM
- aplicația WordWall (ruleta)- pentru numirea elevilor
- Youtube

SCENARIUL DIDACTIC

1. Salutul

Se poate propune un salut haios (Să spună *Bună ziua!* ca un șoricel și să se ia de nas)

2. **Momentul de socializare**- fiecare copil să își prezinte jucăria preferată pe scurt: ce este, de unde o are, cum se numește.

3. Activitate didactică – să numere, să spună vecinii numărului, să rezolve probleme sugerate de imagini/ obiecte. Elevii sunt aleși cu ajutorul ruletei.

➤ Se poate strecura și un joc de mișcare FII DETECTIV! : să se ridice de la calculator și să caute prin casă UN OBIECT DE CULOARE ROȘIE.

➤ Să scrie pe caiet frumos cifrele 0-9.

➤ Să dezlege *Ghicitori matematice*- autor Floare Mateoc, Zalău

https://www.didactic.ro/materiale-didactice/30857_ghicitori-matematice-clasa-i

4. Încheierea activității – cântec cu mișcare *A ram sam sam*

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



LECȚIE ONLINE (2)

Disciplina: **Dezvoltare personală**

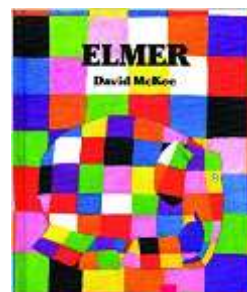
Clasele I și a II-a

Subiectul lecției: Cine sunt eu?

Text-suport: ELMER, de David McKee

Aplicații utilizate:

- platforma ZOOM
- aplicația WordWall
- Youtube



SCENARIUL DIDACTIC

1. Momentul organizatoric

Are loc salutul și prezentarea materialelor necesare: un carton, carioci, foarfecă,

2. Captarea atenției

Se propune elevilor vizionarea clipului cântecul piticilor din *Alba ca Zăpada*. <https://www.youtube.com/watch?v=x2nk2et0tZl>

Învățătorul scoate dintr-o pălărie imaginile a doi pitici BUCUROSUL, MOROCĂNOSUL.

3. Reactualizarea cunoștințelor

Se inițiază o discuție:

Oare de ce îi cheamă astfel?

La ce vă gândiți când îi vedeți?

Ce sunt bucuria, tristețea?

Ce alte stări sufletești cunoașteți?

Se propune elevilor să confecționeze două cartonașe pe care să deseneze un chip vesel și unul trist.

Învățătorul va prezenta o situație de viață, iar elevii vor ridica un cartonaș din cele două confecționate.

Ce simți când pleacă cineva drag? (tristețe)

Ce simți când știi că vei fi ascultat? antonim liniște (neliniște)

Când îți tremură vocea se spune că ai... (emoții)

Ce simți când cineva îți distruge jucăria preferată? (furie)

Ce simți când ești lăudat? (bucurie)

4. Anunțarea temei- vom asculta povestirea Elmer.

Veți fi atenți să puteți descoperi:

- ✓ *cine era Elmer.*
- ✓ *de ce nu putea dormi Elmer*
- ✓ *prin ce aventuri trece acest personaj.*

5. Dirijarea învățării

Se prezintă filmulețul Elmer de pe Youtube (lectura povestirii)

<https://www.youtube.com/watch?v=dXi8cfmxKaM>

Se verifică înțelegerea textului prin metoda conversației:

Cine era Elmer?

De ce nu putea dormi Elmer?

Ce a învățat elefantul?

6. Asigurarea transferului și a retenției

Se propune aplicația Ruleta (WordWall). Întrebarea lui Elmer este: *Tu prin ce ești unic?*

Se învâрте roata și se numește elevul a cărui nume este indicat de ruleta.

Elevii vor răspunde: *Sunt unic pentru că am un frate Dan și îmi place să fac puzzle.*

LECȚIE ONLINE (3)

Disciplina: **Comunicare în limba română**

Clasa a II-a

Subiectul lecției: Descrierea unei plante

Text-suport: Legenda ghiocelului

Aplicații utilizate:

- platforma ZOOM
- aplicația WordWall
- Youtube



SCENARIUL DIDACTIC

1. Momentul organizatoric

Are loc salutul și prezentarea materialelor necesare: caietul de clasă, penarul

2. Captarea atenției

Se propune elevilor vizionarea videoclipului cu cântecul "Anotimpurile"

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



Se solicită elevilor să ridice mâna sus cei care sunt născuți într-un anumit anotimp.

Se prezintă 4 foi colorate: portocaliu, verde, alb, galben. Copiii vor fi solicitați să intuiească asocierea culorilor-anotimpuri.

Se împarte clasa în 4, folosind Breakout Rooms. Fiecare grupă va primi numele unui anumit anotimp, iar elevii grupei vor aduce argumente despre importanța anotimpului, despre frumusețea lui.

3. Anunțarea subiectului și reactualizarea unor cunoștințe necesare

Vom citi un text din care vom afla de ce zăpada este albă, cui i se datorează acest lucru. Se reamintește termenul de legendă.

4. Dirijarea învățării

Citirea model a textului – ppt (preluat de pe www.didactic.ro autor Marinela-Virginia Iancu – profesor Caracal, <https://www.didactic.ro/materiale-didactice/legenda-ghiocelului-prezentare>)

Legenda ghiocelului, după Eugen Jianu

Fiecare floare din cele care există are ceva cu care să se laudare.
 - Eu, a lătrșat ghiocelul, așa mic și slab cum sunt, ce bucurie pot face omului?
 Dar, iată, iarna este în poartele ei. Peste tot e doar omăt. Într-o zi, mic, alb și plăpăd, ghiocelul își aruncă corolă răpofolul.
 - Cine îndrăznește să mă se împotrivesc? Intră! Iată lătra lătra, scuturându-și corolă de nou și de turțuri.
 Se uită împrejur și zări ghiocelul.
 - Tu ești? Am să te îngheț în seaptea! exclamă lătra.
 - Nu va mînșari, lătra lătra și moș Omăt. Soarele mi-a trimis veste să mă scot, răspunde ghiocelul.
 Dar peste noapte, lătra lătra și moș Omăt nu chemă gura în seaptea. A suflat și moș Crăbăt.
 - Unde ești, ghiocelule? N-ai înghețat? Mai cotești să mă te împotrivesc?
 - Drept să vă spun, mi-a fost tare frîg. În ora să mă amușni vîntul. M-am pînă după un hulăre de zăpadă. Dacă și la noapte va fi tot atât de frîg, am să mor înghețat, spune cu tristete ghiocelul.
 Soarele, aruncînd verbele dăruose ale ghiocelului, îi trimise în ajutor raze calde. Din de dimineață, de sub plăpuma de nou, au apărut o multime de ghiocel.
 - Băba lătra, moș Omăt, hai să se jucăm de-a petșcheală strîpna vesele ghiocelul.
 An s-a dovedit ghiocelul mai tare decît lătra, arătînd că el este vestitorul primăverii.



- Întrebări de verificare a înțelegerii textului
- Citire în lanț și selectivă
- Se discută despre legendă: elemente reale/ imaginare
- Elevii vor scrie pe caiete elementele reale/imaginare
- Se propune elevilor să descrie oral ghiocelul după următorul plan:

1. Când apare ghiocelul ?

2. Ce fel de floare este?

3. Ce înfățișare are acest vestitor al primăverii?

4. Cu cine poate fi asemănat?
5. Cum este floarea ghiocelului?

5. Asigurarea transferului

problematizarea: *Ce altă culoare ți-ar fi plăcut să aibă zăpada? De ce?*

6. Temă

Alcătuirea unei descrieri despre floarea preferată și încărcarea temei pe platforma Team

LECȚIE ONLINE (4)

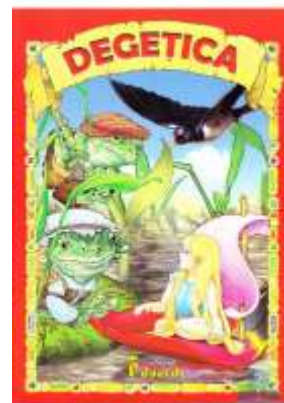
Disciplina: **Limba și literatura română**

Clasa a III-a

Subiectul lecției: **Degețica**

Aplicații utilizate:

- platforma ZOOM
- aplicația WordArt
- Youtube
- Platforma TEAMS pentru încărcarea temei



SCENARIUL DIDACTIC

1. Momentul organizatoric

Are loc salutul și se prezintă materialele necesare pentru lecție: caietul de clasă de LLR, creion, manualul de LLR

2. Captarea atenției

Se propune spre vizionare clipul muzical "Degețica" .(*Loredana Platon & Lolli Pops – Degetica*)

Se discută versurile cântecului: *Cum a apărut fetița? De ce se numea astfel?*

<https://www.youtube.com/watch?v=Hlu3-tue4-w>

Se propune aplicația **WordArt – norișorul de cuvinte**

Ce alte personaje fantastice mai cunoașteți?

3. Anunțarea subiectului

4. Dirijarea învățării:

- Prezentarea operei lui H. Ch. Andersen.

Învățătorul va prezenta o carte scrisă de acest autor și va solicita elevilor să prezinte și ei o carte scrisă de Andersen.

Se accesează site-ul Povești pentru copii, link:

<https://www.povesti-putru-copii.com/hans-christian-andersen.html>

- Lectura textului de către elevi, în lanț
- Lectura explicativă a textului: se explică cuvintele, se adresează întrebări înțelegere a textului
- Alcătuirea planului de idei:



Apariția miraculoasă a Degețicăi
Grija mamei față de Degețica

- Se vor rezolva exerciții din manualul digital.

5. Asigurarea conexiunii inverse

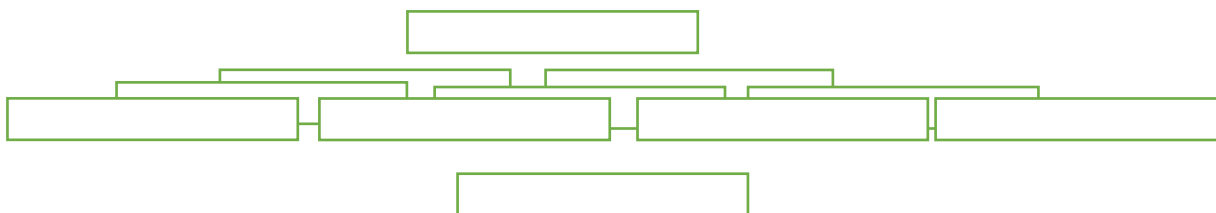
Se propune elevilor alcătuirea unui CVINTET despre Degețica

Elevii vor intra pe kahoot pentru a-și reaminti formula cvintetului.

<https://create.kahoot.it/kahoots/my-kahoots/folder/cc313783-7ac4-4f60-b9d2-711a0c2fae80>

Se repetă structura acestei metode.

- ✚ Primul vers: un singur cuvânt care denumește subiectul(substantiv).
- ✚ Al doilea vers: două cuvinte care descriu subiectul(adjective).
- ✚ Al treilea vers: trei cuvinte care exprimă acțiuni(verbe).
- ✚ Al patrulea vers: patru cuvinte care exprimă sentimentele noastre față de subiecte(construcție)
- ✚ Al cincilea vers: un cuvânt care exprimă esența subiectului.



LECȚIE ONLINE (5)

Disciplina: **AVAP**

Clasele a III-a și a IV-a

Subiectul lecției: Tablou cu flori

Aplicații utilizate:

- platforma **ZOOM**
- didactic.ro
- Youtube



SCENARIUL DIDACTIC

1. Momentul organizatoric

Are loc salutul și pregătirea materialelor necesare pentru ora de pictură.

2. Spargerea gheții

Se utilizează aplicația Mr. Timer- de pe YouTube

Joc contra cronometru: *Scrie timp de 5 minute denumiri de flori care să înceapă cu fiecare literă din alfabet!*



Alfabetul florilor:

Câte ai reușit?

3. Captarea atenției –

Se prezintă trailerul filmului

<https://www.youtube.com/watch?v=I93bL4YMq5Y>.

Se prezintă un material ppt despre pictorul florilor, Ștefan Luchian, iar elevii vor fi conduși să înțeleagă de ce acesta este numit "pictorul florilor"

https://www.didactic.ro/materiale-didactice/57693_lumina-si-culoare-stefan-luchian

4. **Anunțarea temei**_realizarea unui TABLOU CU FLORI.

5. Dirijarea învățării

Elevii vor viziona tutorialul, se vor explica anumite tehnici.

6. Realizarea lucrării

Elevii vor picta.

https://www.youtube.com/watch?v=hfs2gn_Qd6Y



7. Aprecierea lucrărilor

LECȚIE ONLINE (6)

Publicată pe platforma LIVRESQ

Disciplina: **Geografie**

Clasa a IV-a

Subiectul lecției: **Formele de relief**

Aplicații utilizate:

- **platforma ZOOM**
- **aplicația WordWall (ruleta)- pentru numirea elevilor**
- **Youtube**

SCENARIUL DIDACTIC

1. Captarea atenției

Descoperă răspunsul la ghicitoarea micului explorator Geo.

Cunosc o țară la Carpați
Frumoasă cum e primăvara
Voi stați puțin și cugetați
Și-apoi răspundeți:
Care-i țara?

2. Reactualizarea cunoștințelor: Ce ai învățat până acum?

<https://learningapps.org/create?new=5&from=pyxqgbkua17#preview>

<https://learningapps.org/display?v=paeb0pm9t20>

Chestionar- cu un răspuns (este o resursă a platformei Livresq)

Cum se numește țara descoperită?

1. România
2. Bulgaria
3. Moldova

De ce spune micul explorator că România este o țară frumoasă?

Chestionar cu alegere multiplă (este o resursă a platformei Livresq)

1. are forme de relief variate
2. are locuri istorice
3. are orașe frumoase
4. este țara lui

Hai la drum!

3. Anunțarea obiectivelor lecției

Azi vei învăța despre principalele forme de relief ale României: munții, dealurile și câmpiile.

Vei afla care sunt culorile convenționale cu care sunt reprezentate pe hartă și că această hartă se numește harta fizică a României.

Vei descoperi caracteristicile fiecărei forme de relief.

Te provoc să îți pui un rucsac imaginar în spinare și să călătorești virtual prin munții, dealurile și câmpiile României.

Folosește-ți atenția, memoria pentru a reține ce animale, plante ai întâlnit în drumeția virtuală.

Pregătește-te de drum!

4. Dirijarea învățării

Vizionează filmulețul propus de micul explorator Geo pentru a putea înțelege mai bine lecția despre formele de relief.

https://www.youtube.com/watch?v=0J_VOQ7j_V8

• Pentru verificarea înțelegerii celor vizionate se propune un exercițiu sugerat de platformă:

Acordeon (este o resursă în care elevii răspund și apoi pot afla răspunsul)

Cum mai sunt numite formele de relief? (*Trepte de relief*)

Cu ce culoare e reprezentată pe hartă câmpia? (*Verde*)

Cu ce culoare e reprezentat pe hartă dealul? (*Galben*)

Cât spațiu ocupă fiecare formă de relief? (*O treime*)

• Elevii numiți citesc informațiile importante oferite de micul explorator

Geo:

Suprafața Pământului prezintă porțiuni mai ridicate sau coborâte, cu înfățișări diferite de la un loc la altul. Acestea sunt **formele de relief**.

Așadar, formele de relief sunt neregularități ale suprafeței Pământului.

- Se utilizează manualul digital. Se discută cu elevii informațiile citite.

5. Asigurarea conexiunii inverse și a transferului

- Cu ajutorul ruletei de pe wordwall sunt numiți elevii care să răspundă la exercițiile următoare:

Adevărat sau fals: (este o resursă a platformei Livresq)

Munții sunt cea mai joasă formă de relief.

Pe dealuri oamenii cultivă pomi fructiferi și viță de vie.

Dealurile au înălțimi până la aproximativ 200 m.

Rozătoarele produc pagube culturilor.

Alegere unică (este o resursă a platformei Livresq)

Cerealele se cultivă la câmpie/ deal/ munte.

Acvila de câmp mănâncă plante/șoareci/ insecte.

Cel mai mare animal din România este ursul/lupul/ râsul.

Cea mai joasă formă de relief este: muntele/dealul/câmpia.

Alegere multiplă (este o resursă a platformei Livresq)

- Părțile unui munte poartă denumirea de: culme/coastă/vârf/treaptă
- În pădurea de conifere întâlnim: brazi/ pini/ molizi/salcâmi.

Temă pentru acasă:

1. Recitește informațiile oferite de micul explorator Geo.
2. Realizează pe caietul de geografie schema lecției.
3. Confeționează harta fizică a României cu ajutorul plastilinei.
4. Te poți relaxa prin joc.

<https://wordwall.net/resource/908858/formele-de-relief-din-rom%c3%a2nia>



LECȚIE ONLINE (7)

Disciplina: **Comunicare în limba română**

Clasele I și a II-a

Subiectul lecției: Recapitulare finală

Aplicații utilizate:

- **platforma ZOOM**
- **PowerPoint**

Vă prezentăm un printscreen după un document Power Point.

Profesorul va pregăti scenariul didactic și îl va așeza într-un ppt cu elemente interactive. După derularea fiecărui slide, elevii vor rezolva pe caiete sarcini de învățare diverse: citire, scriere după dictare, transcriere.

Lecția poate fi realizată într-o manieră jucăușă: elevii se transformă în bucătari, anunțarea temei îmbracă forma unui "meniu al zilei".

1

2

3

4



5



6



7



8

Elevii vor fi citați în funcție de ceea ce indică ruleta de pe aplicația Wordwall.



Scenarii orientative pentru o lecție bazată pe comunicarea la distanță

Model preluat de pe MECC al Republicii Moldova

(Ordinul nr. 351/19.03.2020)

Lecția de formare a capacităților de dobândire/ înțelegere a cunoștințelor Lecția mixtă	Lecția de formare a capacităților de aplicare/ analiză-sinteză a cunoștințelor	Lecția de formare a capacităților de evaluare a cunoștințelor
<p>Evocarea</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Momentul organizatoric de salut (1-2 min.) <p>Realizarea sensului</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Predarea temei noi printr-o prezentare, resursă video sau intervenția cadrului didactic, asigurată de o aplicație (5-10 min.) ▪ Explicarea sarcinii de lucru independent (5 min.) ▪ Realizarea de către elevi a sarcinii propriuzise (15 min.) <p>Reflecția</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Acordarea feedback-ului individual și colectiv (15 min.) 	<p>Evocarea</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Momentul organizatoric de salut (1-2 min.) <p>Realizarea sensului</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Prezentarea sarcinii de lucru independent (5 min.) ▪ Realizarea de către elevi a sarcinii propriuzise (15 min.) <p>Reflecția</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Acordarea feedback-ului individual și colectiv (15 min.) 	<p>Evocarea</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Momentul organizatoric de salut (1-2 min.) <p>Realizarea sensului</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Expedierea probei (formular Google Forms, test interactiv, test prin e-mail, test fotografiat etc.) și explicarea modalității de lucru și/sau a itemilor de evaluare (10 min.) ▪ Activitate independentă (30 min.) <p>Reflecția</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Recepționarea probelor realizate, scurt feedback (5-10 min)(Analiza probei-individual, la ora convenită cu elevul)

Profilul de formare al absolventului de clasa a IV-a	
Comunicare în limba maternă	<ul style="list-style-type: none"> - Identificarea de fapte, opinii, emoții în mesaje orale sau scrise, în contexte familiare de comunicare - Exprimarea unor gânduri, păreri, emoții în cadrul unor mesaje simple în contexte familiare de comunicare - Participarea la interacțiuni verbale în contexte familiare, pentru rezolvarea unor probleme de școală sau de viață
Comunicare în limbi străine	<ul style="list-style-type: none"> - Identificarea de informații în limba străină în mesaje orale sau scrise simple, în contexte familiare de comunicare - Exprimarea unor păreri și emoții în cadrul unor mesaje scurte, simple, scrise și orale, în contexte familiare - Participarea la interacțiuni verbale simple în contexte familiare de comunicare
Competențe matematice (A) și competențe de bază în științe și tehnologii (B)	<ul style="list-style-type: none"> - Manifestarea curiozității pentru aflarea adevărului și pentru explorarea unor regularități și relații matematice întâlnite în situații familiare (A) - Formularea unor explicații simple, utilizând terminologia specifică matematicii (A) - Rezolvarea de probleme în situații familiare, utilizând instrumente și/sau procedee specifice matematicii (A) - Realizarea unui demers investigativ simplu prin parcurgerea unor etape în vederea atingerii unui scop (B) - Realizarea unor produse simple pentru nevoi curente în activitățile proprii de învățare, cu sprijin din partea adulților (B) - Manifestarea interesului pentru sănătatea propriei persoane și pentru un mediu curat (B) - Aplicarea unor reguli elementare de igienă personală și de comportament responsabil în raport cu mediul (B)
Competență digitală	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizarea în învățare a unor funcții și aplicații simple ale dispozitivelor digitale din mediul apropiat, cu sprijin din partea adulților - Dezvoltarea unor conținuturi digitale simple în contextul unor activități de învățare - Respectarea unor norme de bază privind siguranța în utilizarea a dispozitivelor, aplicațiilor, conținuturilor digitale și pe internet.
A învăța să înveți	<ul style="list-style-type: none"> - Identificarea/clarificarea elementelor pe care le presupune sarcina de lucru înainte de începerea unei activități de învățare - Formularea de întrebări pentru clarificarea unei sarcini de lucru - Utilizarea de tehnici, metode simple pentru a învăța, activa cunoștințe anterioare și înregistra informații - Concentrarea atenției, perseverarea în lucru la o sarcină până la finalizarea corespunzătoare și verificarea propriei activități
Competențe sociale și civice	<ul style="list-style-type: none"> - Manifestarea interesului pentru autocunoaștere - Punerea în practică a unor norme elementare de conduită în contexte cotidiene - Asumarea unor roluri și responsabilități prin participarea la acțiuni în contexte de viață din mediul cunoscut - Recunoașterea și respectarea diversității (etno-culturale, lingvistice, religioase etc.)
Spirit de inițiativă și antreprenoriat	<ul style="list-style-type: none"> - Manifestarea curiozității în abordarea de sarcini noi și neobișnuite de învățare, fără teama de a greși - Asumarea unor sarcini simple de lucru, care implică hotărâre, angajament în realizarea unor obiective, inițiativă, creativitate, cooperare cu ceilalți - Identificarea utilității unor meserii/profesii pentru membrii comunității
Sensibilizare și exprimare culturală	<ul style="list-style-type: none"> - Recunoașterea unor elemente ale contextului cultural local și ale patrimoniului național și universal - Exprimarea bucuriei de a crea prin realizarea de lucrări simple și prin explorarea mai multor medii și forme de expresivitate - Participarea la proiecte culturale (artistice, sportive, de popularizare) organizate în școală și în comunitatea locală

Bibliografie

- Adăscăliței, A., Instruire asistată de calculator: didactică informatică, Polirom, 2007
- Brut, M., Instrumente pentru e-learning: ghidul informatic al profesorului modern, Iași, Polirom, 2006.
- Cucoș, C. , (2014) Pedagogie, Editura Polirom, Iași
- Harmer, J., (2007), The Practice of English Language Teaching, ediția a patra, Editura Pearson Longman
- Roco, M., (2004), Creativitate și inteligență emoțională, Colecția COLLEGIUM. Psihologie, Editura Polirom, Iași
- ***, „Învățare sincronă”. Wikipedia, Fundația Wikimedia, 15 aprilie 2018.
- ***, „Învățare asincronă.” Wikipedia, Fundația Wikimedia, 17 februarie 2018.

Webografie

- <https://digital.educred.ro/>
- <http://cirugiaminimamenteinvasiva.es/SurgTTT-eLearning/index.php/ro/mod5-3/digital-literacy>
- <https://www.didactic.ro/premium/resurse-digitale-pentru-matematica-de-la-primar-la-liceu>
- https://www.stepbystep.ro/wp-content/uploads/2020/05/Instrumente-digitale-in-invatamantul-prescolar_pentru-cadre-didactice.pdf
- <http://www.racai.ro/media/Referatul1-LulianaDobre.pdf>
- <https://medium.com/@didolores/8-online-teaching-platforms-that-will-make-you-want-to-teach-online1b9b23dc2503>
- <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex:32006H0962>
- http://www.ise.ro/wp-content/uploads/2015/12/Profilul-de-formare-al-absolventului_final.pdf
- <http://cirugiaminimamenteinvasiva.es/SurgTTT-eLearning/index.php/ro/mod5-3/digital-literacy>
- <http://greentproject.eu/wp-content/uploads/2016/06/GREENT-Blended-learning-model-Romanian.pdf>
- <http://www.racai.ro/media/Referatul1-LulianaDobre.pdf>
- https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/169-173_10.pdf
- <https://www.fundatia-adaforyou.ro/ro/programe/scoala-acasa/142-scoala-acasa-alternativa-la-educatia-traditionala-in-scoli/>
- http://hiphi.ubbcluj.ro/studii/Public/File/cursuri/suporturi_conversie/IAC.pdf
- <https://ro.sawakinome.com/articles/applications/difference-between-synchronous-and-asynchronous-learning.html>

<https://sputnik.md/education/20181206/23417402/alternativa-educaionala-copiii-dizabiliti-anunt-ministerul-educaiei.html>

https://www.vrschool.eu/uploads/io2/RO/Module%202%20Medii%20digitale%20de%20invatare_RO.pdf

<https://servhost.ro/avantaje-platforma-online/>

<http://greentproject.eu/wp-content/uploads/2016/06/GREENT-Blended-learning-model-Romanian.pdf>