



Comisia Europeană



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.



Școala
Gimnazială
Ghimnav

Egalitatea de șanse în educație și integrarea, obiective majore pentru un mediu de învățare prietenos

Colecție de bune practici



GHIMBAV
Octombrie 2022

Coordonatori:

Prof. Cristina NICOLAESCU

Prof. Virginia Ioana COSTEA

Autori:

Prof. Anca ANTON

Prof. Irina BICESCU

Prof. Virginia Ioana COSTEA

Prof. Mihaela Simona DERMENGIU

Prof. Cristina NICOLAESCU

Prof. Mirela Cornelia VASILE

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.

Școala Gimnazială Ghimbav a fost beneficiara unui proiect finanțat de Comisia Europeană prin programul Erasmus+, un proiect pentru mobilități în domeniul educației școlare care a oferit oportunitatea participării la cursuri în domeniul formării și perfecționării cadrelor didactice din școala noastră și utilizarea achizițiilor în activitatea profesională. Activitățile proiectului **Egalitatea de șanse în educație și integrarea, obiective majore pentru un mediu de învățare prietenos, cu numărul de referință 2021 – 1 – RO01 – KA122 – SCH – 000015744**, s – au desfășurat în perioada 01. 10. 2021- 30. 09. 2022.

Proiectul a răspuns priorităților europene ale programului Erasmus+, care sunt și priorități naționale, cu privire la **incluziune și diversitate și transformarea digitală**. Prin acesta, organizația noastră a urmărit implementarea unor politici educaționale care să asigure un învățământ de calitate, creșterea performanțelor elevilor și ale cadrelor didactice prin extinderea parteneriatelor cu alte organizații și implicarea în proiecte și programe europene.

Considerăm că implicarea școlii noastre într - un proiect prin programul Erasmus+ a constituit o nouă ocazie de deschidere către realitățile europene în materie de educație, în vederea schimbului de bune practici, a dezvoltării competențelor profesionale ale cadrelor didactice din școală și pentru îmbunătățirea performanțelor școlare și de relaționare ale elevilor noștri.

CUPRINS

Anti-Bullying: Metode efective pentru prevenirea bullying – ului	6
Obiectivele cursului	7
Delimitări teoretice și conceptuale	7
Legislație europeană	10
Aplicații practice și exemple de bune practici	10
a. Mâna	10
b. Caviardage – blackout poetry	11
c. Round table /masa rotundă	11
d. Fishbowl technique/ tehnica acvariului	12
e. Visual thinking strategies/ Strategii de gândire vizuală	13
f. Corners/ Colțurile	14
g. Rhythmic discussion/ discuția ritmică	14
h. Mindfulness	15
Proiect didactic	16
Ghid cultural	30
Educație incluzivă	33
Obiectivele cursului	34
Delimitări teoretice și conceptuale	35
Aplicații și exemple de bune practici	38
a. Exercițiu spargerea gheții - Ladybird (gărgărița)	38
b. Exercițiu - Educație incluzivă	38
c. Exercițiu - Determină valorile tale în 6 pași:	39
d. Exercițiu - Învățarea bazată pe anchetă	39
e. Educația valorilor	39
f. Exercițiu - Determină valorile tale în 6 pași:	41
g. Exercițiu - Învățarea bazată pe anchetă	41
h. Exercițiu - Colaborare prin intermediul dezbaterii	41
i. Exercițiu - Colaborare prin intermediul artei	42
j. Exerciții de reflecție	43
k. Link-uri utile:	44
Proiect didactic	46
Ghid cultural - Praga - martie 2022	52

TIC pentru tehnologii inovatoare în clasă	54
Obiectivele cursului	55
Legislație europeană	55
I. Instrumente UE – Cadre de competență JRC*	55
II. DigCompEdu. Domeniile de competență digitală	56
III. Niveluri de competență DigCompEdu	58
IV. SELFIE*	60
Noile tehnologii și utilizarea lor în educație	62
a. Realitatea extinsă	62
b. Realitatea augmentată (AR)	62
c. Realitatea mixtă (MR)	63
d. Realitatea virtuală (VR)	64
e. Inteligența artificială (AI)	64
f. Efectul Proteus	65
Aplicații și exemple de bune practici utile în managementul clasei	67
a. Classroomscreen	67
b. ClassroomQ	67
c. iTALC	67
d. Veyon	68
e. Classdojo	68
f. Classcraft	68
g. Seesaw	69
h. Mystery Skype	69
i. LearningApps	70
j. Genially	70
k. Padlet	71
l. Pearltrees	72
Proiect didactic	73
Anexa 1	80
Anexa 2	83
JURNAL CULTURAL FRANCEZ	87

FLUX 1

Anti-Bullying: Metode efective pentru prevenirea bullying – ului

În perioada 7 – 11 februarie 2022, s – a desfășurat în Spania, la **Barcelona**, primul flux de formare din cadrul proiectului. La cursul de formare ***Anti – bullying: Effective Methods to Prevent Bullying*** (Anti-Bullying: Metode efective pentru prevenirea bullying – ului) furnizat de **Euromentor Education and Consulting** au participat profesor de lb. engleză **Irina Bicescu** și profesor pentru înv. primar **Mihaela Simona Dermengiu**.

Obiectivele cursului

- Înțelegerea conceptului de bullying și implicațiile acestui fenomen în dezvoltarea emoțională a elevului ;
- Analiza formelor fenomenului de bullying și identificarea subiecților/ actorilor la fenomenul de bullying;
- Identificarea strategiilor educaționale și a procedurilor de soluționare a cazurilor de bullying.

Delimitări teoretice și conceptuale

Bullying-ului este procesul prin care o persoană are intenția de a răni, în mod repetat, o altă persoană, în cadrul unei relații de putere inegală, în care victima nu este în măsură să se apere. Acest fenomen are trei caracteristici majore: este intenționat, este repetat și se produce un dezechilibru de putere.

Trebuie făcută o distincție între cele 4 concepte care par asemănătoare , dar se disting totuși prin diferite trăsături : conflictul, impolitețea, răutatea și bullying-ul. Conflictul este ocazional, neplanificat, luat de valul momentului, toate părțile sunt supărate și vor să rezolve lucrurile. Acesta poate fi rezolvat prin mediere Impolitețea este de asemenea ocazională, dar spontană și neintenționată și poate provoca rănirea sentimentelor, supărări. Este bazată pe nepăsare, pe lipsa de maniere și narcisism, iar dezvoltarea abilităților sociale ar putea fi un beneficiu. Răutatea se petrece o dată sau de două ori , este intenționată și îi poate răni profund pe alții. Este bazată pe furie, cruzime impulsivă și comportament adesea regretat. Ea trebuie abordată, nu trebuie ignorată. În schimb bullyingul este repetat, intenționat, iar ținta agresorului este supărată. De obicei agresorul încearcă să obțină controlul asupra țintei, iar agresorul dă vina pe țintă. Acesta NU poate fi rezolvat prin mediere.

Actorii principali în bullying sunt Agresorii, Victimele sau Țintele și Spectatorii. Agresorii sunt cei care încep o agresiune și participă activ fiind actorii principali. Ei au intenția repetată de a face rău și au de obicei un model de comportament prestabilit. În Europa majoritatea celor care produc victime sunt de obicei băieți. Într-un studiu din 1978, Olweus a descris trei tipuri diferite de agresori, care sunt și astăzi exacte:

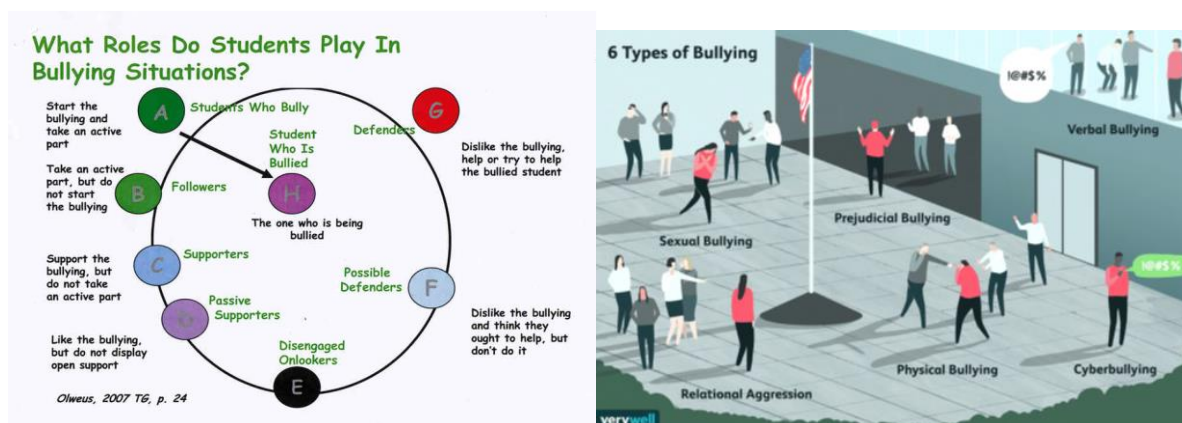
- bătașul agresiv este cel mai frecvent tip de bătaș, puternic din punct de vedere fizic, impulsiv, încrezător și lipsit de empatie față de victimele lor. El este motivat de putere și de dorința de a-i domina pe ceilalți. Bătașul agresiv tinde să fie cel mai popular în primii ani de școală.

- bătaușul pasiv este mai puțin popular decât bătaușul agresiv, are adesea o stimă de sine scăzută, o viață nesigură și nefericită acasă și întâmpină dificultăți de concentrare a atenției la școală. De obicei, are accese de temperament care duc la probleme cu semenii lor.
- Bătaușul victimă bătauș reprezintă un mic procent de bătauși care au fost ei înșiși hărțuiți grav. Ei sunt ușor de trezit și îi provoacă pe alții care sunt în mod clar mai slabi decât ei.

Victimele sau Țintele sunt de obicei persoane ”altfel”, adică ori au dizabilități ori sunt excepționali sau sunt timizi, introverțiți.

Spectatorii, categoria cea mai numeroasă a actorilor unei agresiuni sunt de trei feluri. Prima categorie este a celor care fac rău alături de Agresor, încurajează, râde și se alătură agresiunii. Mai sunt cei pasivi care privesc doar, fără să intervină într-un fel. A treia categorie de spectatori sunt cei care sar în ajutor. Ei apără verbal victima, raportează rapid agresiunea și ajută victima să plece, oferind de obicei sprijin emoțional.

<https://www.youtube.com/watch?v=e5sB7mndfrQ>



Bullingul poate lua diferite forme hărțuire verbală, hărțuire fizică, hărțuire sexuală, agresiune relațională, hărțuire cu prejucii, hărțuire cibernetică. Agresiunea relațională se referă adesea la hărțuirea emoțională. Acest tip de agresiune folosește relațiile pentru a controla sau a răni o altă persoană, de ex. excluderea altor persoane, vorbind pe spatele unei alte persoane, răspândind zvonuri și minciuni și participarea la bârfe. De multe ori trece neobservat de părinți și profesori. Atunci când copiii au prejudecăți cu privire la diferite rase, religii sau orientări sexuale, atunci are loc de obicei hărțuirea prejudiciabilă.

Putem ajuta Victimele dezvoltându-le abilități de auto-exprimare, definirea emoțiilor, competențele emoționale. Pentru a veni în ajutorul lor trebuie să punem accent pe empatie, toleranță, diversitate, egalitate (de exemplu realizând regulile clasei), să le dezvoltăm abilități de rezolvare a conflictelor și abilitățile de comunicare (multe ținte sunt timide, nu vor să vorbească cu profesorii).

Putem ajuta și spectatorii pregătind copiii să devină Spectator de ajutor prin explicarea modalităților în care pot interveni și încurajându-i să facă diferența, folosind experiențe din

viața reală, jocuri de rol, îmbunătățirea abilităților lor de comunicare și oferindu-le un mediu de învățare pozitiv.

Impactul negativ al bullyingului se reflectă în toate tipurile de actori ai acestui fenomen. Elevii care îi agrează pe alții cunosc o scădere a capacității de control, a sănătății mentale. De obicei, ei tind să manifeste un comportament criminal și antisocial ca adulții. Cei agreați își reduc participarea la școală sau a participării cu plăcere a activității de învățare. Spectatorii simt suferință și anxietate de a nu ști ce să facă. S-ar putea să fie îngrijorați de propria lor siguranță, deoarece li se poate, de asemenea, să le fie frică de a fi hărțuiți.

<https://www.youtube.com/watch?v=Hr2Dk0QQ3Sw&t=35s>

Trebuie să-i învățăm pe copii despre **conflict** și ce reprezintă acesta. Conflictul poate fi o expresie a ostilității, antagonismului, neînțelegerilor. Conflictul apar datorită unor nevoi neîmpărtășite și neînțelese. Conflictul există atunci când o persoană are nevoie de altă și această nevoie nu este satisfăcută. Rezolvarea conflictului începe cu exprimarea nevoii.

Conflictul sunt inevitabile și de multe ori bune dacă face evidente problemele, dacă deschide ușile pentru schimbare, dacă ajută oamenii să „fie reali”, autentici, dacă ajută la găsirea de beneficii din diversitate. Acestea pot fi o problemă dacă mențin un mediu negativ, frică, apatie, furie, neîncredere, dacă elevii învață mai puțin, profesorii sunt stresați și familiile îngrijorate, dacă încurajează un cerc vicios al mai multor CONFLICTE.

Pentru ca un conflict să aibă efecte pozitive trebuie să învățăm copiii cum să le gestioneze. Putem face acest lucru punându-i să reflecteze la ce este un conflict, la ce reprezintă răspunsul lor când observă un conflict sau este implicat în unul, cum să neutralizeze sursa unui conflict, să lucreze cu stereotipuri și să lucreze pentru a satisface nevoile altora cu mai multă ușurință, să învețe ce este recunoștința față de semenii.

Se sugerează că ai noștri copii devin din ce în ce mai agresivi, urmând modele de hărțuire din trecut. Alții susțin că ei sunt doar copii și trebuie să învețe cum să supraviețuiască într-o lume competitivă și crudă.

Uneori bullying-ul este considerat atât de normal încât este complet ignorat și efectele psihologice sunt de lungă durată. Fie că este o victimă sau un agresor, ambele comportamente au rezultate nefavorabile în dezvoltarea lor emoțională. Pentru a schimba cultura bullying-ului, există câteva lucruri importante care trebuie să se întâmple. Copiii au nevoie de un mod pozitiv de a se simți, asta nu înseamnă că toți jucătorii câștigă, ci înseamnă că punctele forte trebuie recunoscute și încurajate. Trebuie să-i învățăm pe copii cum să-și folosească abilitățile de conducere pentru a-i construi pe alții, în loc să-i dărâme. Cu cât îi învățăm mai devreme în viață pe copiii noștri să aibă empatie cu atât mai devreme aceștia pot dezvolta abilități de înțelegere a vieții. În cele din urmă, schimbarea felului în care copiii noștri se privesc unii pe alții, precum și modul în care reacționează unii cu alții, va schimba cultura bullying-ului.

Legislație europeană

%40 dintre copii și tineri se confruntă cu bullying în școlile din Europa de aceea toți membrii UE se concentrează asupra acestui fenomen pentru a-l eradica, fiind una dintre prioritățile strategice ale Strategiei Consiliului Europei pentru Drepturile Copilului. La 2 martie 2016, Comitetul de Miniștri a adoptat Noua Strategie a Consiliului Europei pentru drepturile copilului (2016-2021). Cele cinci domenii prioritare, identificate în Strategie, vizează: oportunități egale pentru toți copiii, participarea tuturor copiilor, o viață lipsită de violență pentru toți copiii, justiția în interesul copilului pentru toți copiii, drepturile copilului în mediul digital.

Aplicații practice și exemple de bune practici

a. Mâna

Mâna este o metodă de intercunoaștere și spargere a gheții unde elevii participă activ. Prin această metodă se urmărește dezvoltarea abilităților de comunicare, formarea și consolidarea deprinderii de ascultare activă, încheierea grupului.

Etape:

1. Pe o coală albă se trasează de către fiecare participant conturul palmei.

2. Formatorul le cere să scrie pe fiecare deget un lucru:

Degetul mare: Ceva la care ești bun

Degetul arătător: Hobby-ul tău

Degetul mijlociu: Un loc pe care l-ai vizitat sau pe care dorești să îl vizitezi

Degetul inelar: Valorile tale

Degetul mic: Visele tale

3. Se amestecă foile și fiecare extrage câte o foaie.

4. Se încearcă recunoașterea cursanților după informațiile oferite pe foaie citindu-le. La final fiecare descoperă lucruri interesante despre ceilalți cursanți.

Această metodă poate varia în funcție de nevoile grupului și de nevoile formatorului astfel că cerințele pot fi diferite. De exemplu:

Degetul mare: Materia la care un elev este bun

Degetul arătător: Materia pe care elevul ar trebui să o perfecționeze

Degetul mijlociu: Materia la care elevul a petrecut cel mai mult timp

Degetul inelar: Materia pe care elevul o îndrăgește

Degetul mic: Materia la care elevul are puține cunoștințe

b. Caviardage – blackout poetry

Blackout poetry este o activitate de creație în care elevii folosesc cuvinte de pe o pagină pentru a crea un poem. În cadrul acestei activități ei vor aplica și sintetiza noțiuni precum:

-alegerea cuvintelor pe baza unei teme

-imagine

-dicție

-emoție

Etape:

1. Profesorul arată elevilor exemple de diverse moduri de a crea un astfel de poem;
https://www.pinterest.com/justaddstudents/poetry-for-middle-school/?sender=435864207594932922&invite_code=7a301113920f46e48c458d38dc6e06b4
2. Elevii aleg o pagina de ziar sau carte;
3. Scanează pagina și aleg cuvinte interesante pe care le încercuiesc cu un creion;
4. Aleg cuvintele pe care le vor păstra și citesc poemul cu voce tare pentru a se asigura că are sens;
5. Se decid asupra temei poemului, a ceea ce vor să transmită cititorului;
6. Cu ajutorul unui marker încercuiesc cuvintele ce alcătuiesc poemul, pictează sau ilustrează pagina, ori crează o imagine care ilustrează tema poemului;
7. Aleg un titlu potrivit pentru poemul creat

c. Round table /masa rotundă

Round table este o metodă activă de învățare prin cooperare, unde toți elevii participă în mod egal. Această activitate poate fi folosită pentru a:

- recapitula sau evalua conținuturi anterior studiate
- rezuma sau reformula conținuturi noi
- împărtăși opinii

- introduce un subiect prin activitate de brainstorming a elevilor

Timp: de la 5 la 50 minute, ca introducere, la sfârșitul orei sau de-a lungul întregii ore

Pentru a rezuma conținuturi / răspunde la o întrebare / brainstorm:

- e nevoie de foi de hârtie și/sau imagini, creioane, cronometru
- elevii dau de la unul la altul o foaie de hârtie pe care fiecare scrie o propoziție (fiecare elev are 1 minut la dispoziție)
- clasa poate fi împărțită în 2-3 grupe pentru a grăbi activitatea

Instrucțiuni:

1. Creați stații de lucru

Alegeți un subiect, apoi scrieți sugestii diferite sau întrebări legate de subiect, fiecare pe o foaie separată de hârtie – puteți de asemenea să oferiți imagini semnificative, care să inspire;

2. Împarțiți elevii în grupe de minim 2, maxim 5 elevi;

3. Oferiți instrucțiuni clare elevilor.

Aceștia vor merge prin clasă și se vor opri la stațiile de lucru pentru a discuta sugestiile/întrebarea/imaginea oferite.

Apoi un „secretar” va nota răspunsurile sau reflecțiile elevilor pe o foaie de hârtie.

După un anumit timp, elevii se mută la următoarea stație de lucru și repetă procesul de mai sus. De asemenea, ei pot citi răspunsurile celorlalți, pot scrie un feedback sau întrebări pentru aceștia (dar li se interzice să le repete atunci când oferă propriile răspunsuri).

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

d. Fishbowl technique/ tehnica acvariului

Fishbowl este o strategie de dialog (potrivită și pentru grupuri mai mari) care urmărește ca elevii implicați să fie puși, alternativ, în ipostaza de participanți activi la dialog și aceea de observatori ai dezbaterii. Aceasta tehnica ajută la:

- dezvoltarea abilităților conversaționale
- formarea și consolidarea deprinderii de ascultare activă
- dezvoltarea capacităților de negociere, de mediere a conflictelor
- dezvoltarea abilităților de evaluare între colegi

În calitate de observatori, elevii au grijă ca vorbitorii să participe la discuție în mod egal, să își respecte rândul, să îi implice și pe ceilalți, să își justifice ideile. Se pot folosi fișe de observație în vederea evaluării discuției.

Rolul profesorului va fi acela de observator, coordonator, consultant, mediator, etc.

Mod de desfășurare

1. Scaunele sunt așezate în două cercuri concentrice. Elevii care aleg să facă parte din grupul de discuție se vor așeza în cercul din interior, în „acvariu”, iar cei din grupul de observatori vor sta în cercul din exterior.

2. Profesorul prezintă regulile de bază

- membrii grupului de discuții dezbate o problemă controversată timp de aproximativ 10 minute
- ideile prezentate sunt argumentate concret ; exprimarea acordului și a dezacordului urmează aceeași regulă
- observatorii evaluează dinamica grupului, modul de comunicare, contribuția fiecărui elev la dezbateri, acordurile și dezacordurile generate de subiectul dezbătut.

3. Membrii celor două grupuri reflectează asupra modului de desfășurare, apreciază ideile, corectează greșelile, propun modalități de depășire a situațiilor conflictuale.

<http://www.youtube.com/watch?v=-1wUIoAQNOc>

e. Visual thinking strategies/ Strategii de gândire vizuală

VTS este o metodă de predare centrată pe elev, care ajută la îmbunătățirea strategiilor de gândire critică și promovează comunitatea incluzivă prin facilitarea discuțiilor pe marginea unor imagini vizuale.

Elevii sunt încurajați să vorbească folosind dialogul ca un instrument cheie pentru a învăța să gândească comunicând, făcând conexiuni și cooperând. Mai mult de atât, VTS este un mod de a ajuta la conștientizarea faptului că fenomenul de bullying este prezent peste tot în jurul nostru, deoarece promovează abilitatea de a gândi în perspectivă, de a dezvolta strategii de echipă, de a crește auto-cunoașterea și stima de sine.

Procesul de instrucție se centrează pe o fotografie, un tablou, un desen legat de conținutul curriculumului.

Profesorul are rolul de a facilita explorarea, dialogul, crearea narațiunii grupului, prin trei întrebări esențiale:

1. Ce se întâmplă în imagine?
2. Ce anume în imagine te face să spui asta?
3. Ce altceva mai observăm?

Tehnici de facilitare a discuției:

1. Parafrizarea neutră a comentariilor – nu ar trebui să folosim cuvinte precum „corect”, „greșit” sau „bine”.
2. Rezumarea răspunsurilor elevilor cu ajutorul limbajului/expresiilor condiționale („Dan crede că aceasta ar putea fi....”), pentru a păstra conversația deschisă altor interpretări.
3. Rezumarea răspunsurilor să fie însoțită de indicarea zonei discutate din imagine.
4. Corelarea comentariilor asemănătoare și a celor diferite ale elevilor.

Scopul acestei metode nu este acela de a împărtăși informații ci de a încuraja gândirea critică, de aceea, conversația elevilor trebuie lăsată să decurgă natural, chiar dacă se abat de la subiect.

<https://www.youtube.com/watch?v=cUTxpKWqwC8>

f. Corners/ Colțurile

Corners este o strategie de învățare prin colaborare al cărei scop este să stimuleze elevii să dezbată un subiect, o temă sau o nouă lecție. Fiecare colț al clasei devine un loc de discuție, activitatea poate dura între 5 și 10 minute și nu presupune aranjarea mobilierului clasei.

Această tehnică poate fi de asemenea folosită și ca evaluare formativă.

Mod de desfășurare:

1. Se aleg patru aspecte ale subiectului în discuție
2. Profesorul desemnează un aspect pentru fiecare colț
3. Elevii își aleg colțul în care vor dezbate aspectul preferat
4. Fiecare elev își exprimă punctul de vedere argumentându-l
5. Fiecare grup raportează concluziile la care a ajuns

<https://www.youtube.com/watch?v=ecwgzQLUQ2A>

g. Rhythmic discussion/ discuția ritmică

Rhythmic discussion este o altă activitate de învățare prin colaborare ce determină elevii să fie mai atenți la lecție, să își lărgescă cunoștințele, să negocieze în perechi și să se ajute unul pe celălalt.

1. Lecția este structurată astfel încât la fiecare aproximativ 15 minute profesorul oprește explicația;
2. Fiecare elev are aproximativ 3 minute la dispoziție să răspundă la o întrebare sau să facă un rezumat al conținutului explicat;
3. Elevii discută în perechi, verifică, reformulează, se ajută reciproc, își completează cunoștințele, se pun de acord asupra celui mai bun răspuns (3-5 minute);
4. Profesorul numește elevul care va raporta discuția avută în pereche

h. Mindfulness

Mindfulness este o activitate de respirație bazată pe conștientizare și calm care ne permite să trăim pe deplin momentul prezent. Pentru a include respirația conștientă în sala de clasă în fiecare zi nu avem nevoie de niciun echipament special și nu necesită neapărat mult timp. Respirația conștientă poate fi practică oriunde și oricând. Este nevoie de doar câteva minute, făcându-o perfectă pentru orice tip de situație (începeți/terminați o clasă personală sau o clasă online, înainte de un test sau înainte de o întâlnire). Este ușor de învățat și studenții pot repeta acest exercițiu acasă și îl învață și pe părinți!

Sunt mai multe tipuri de respirație care pot fi folosite în sala de clasă:

Respirația egală este o tehnică de bază de respirație.(4-4-4)

- Inspirați încet prin nas pentru o numărare până la patru.
- Țineți numărând până la patru.
- Expiră încet pe nas numărând până la patru.

Respirația abdominală este una dintre cele mai ușoare tehnici de respirație.

- Pune o mână pe piept.
- Pune cealaltă mână pe abdomen.
- Respiră adânc pe nas
- Simțiți-vă mâna pe abdomen în mișcare în timp ce vă umflați diafragma cu aer
- Eliberează-ți încet respirația

Respirația 4-7-8 este o tehnică puternică de respirație, perfectă pentru acei elevi și profesori care se luptă cu un nivel ridicat de stres sau anxietate!

- După o expirație profundă cu un oftat mare, închideți gura și inspirați încet pe nas, numărând până la 4.
- Atunci ține-ți respirația numărând până la 7.
- Expirați profund și complet pentru a număra până la 8, dând să scape un oftat larg.
- Repetă dacă vrei.

Proiect didactic

Data: 8.04.2022

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială Ghimbav

Clasa: I B

Prof. Înv. Primar: Dermengiu Mihaela Simona

Arii curriculare: Consiliere și orientare

Disciplina: Dezvoltare personală

Unitatea tematică: Valori morale

Subiectul lecției: Ce este bullying-ul ?

Tipul lecției: Predare - învățare

COMPETENȚE SPECIFICE:

2.2. Transmiterea unor mesaje verbale și nonverbale simple despre propriile experiențe de viață;

2.3. Explorarea caracteristicilor necesare pentru a fi bun prieten;

OBIECTIVE OPERAȚIONALE:

Pe parcursul activității, elevii clasei I B, la disciplina „Dezvoltare Personală”, cu subiectul „Ce este bullying-ul?”, vor fi capabili să:

a) Cognitive:

1. Să participe la scenariu în funcție de rolul atribuit;
2. Să asculte definițiile bullying-ului și a formelor pe care acest fenomen le poate lua;
3. Să împărtășească experiențele de viață cu privire la hărțuire;
4. Să găsească soluții pentru scenarii de intimidare;
5. Să scrie pe conturul degetelor numele unei persoane care i-au agresat sau care i-au ajutat;

6. Să identifice un slogan potrivit diminuării fenomenului de bullying;

b) Afective:

7. Să manifeste spirit de inițiativă și cooperare în timpul activității;

c) Psihomotorii:

8. Să mănuiască foile cu scenarii de intimidare .

STRATEGIA DIDACTICĂ

Resurse umane: colectivul de elevi (23) , cadrul didactic

Metode și procedee: conversația, explicația, exercițiul, învățarea prin descoperire

Mijloace didactice/ Materiale didactice: : laptop, tablă interactivă, fișe de lucru, biletul de intimidare, cartonașe de scenariu.

Timp: 45 minute

Locul desfășurării activității: sala de clasă

Forma de organizare: frontal, individual, în echipe

Forme de evaluare: observarea sistematică a comportamentului de învățare al elevilor, aprecieri verbale individuale și glob

BIBLIOGRAFIE:

- Demersuri didactice interactive în orele de dezvoltare personală, Daniela Dorina Teișanu, Șuțești (Brăila) • România , 2007;
- Programa pentru disciplina „Dezvoltare Personală , clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a”, Anexa nr.2 la ordinul ministrului educației naționale nr. 3418/ 19. 3. 2013, Ministerul Educației Naționale, București: 2013;
- <https://euromentor.es/courses>
- <https://www.twinkl.ro>

MOMENTELE LECȚIEI	OB. OP.	CONȚINUTUL INSTRUCTIV-EDUCATIV	RESURSE EDUCATIONALE				EVALUARE (FORME/TIPURI /METODE DE EVALUARE)
			PROCEDURALE/ METODE DIDACTICE	MATERIALE ȘI MIJLOACE DIDACTICE	TEMPORALE	FORME DE ORGANIZARE	
I. Moment organizatoric		Asigurarea climatului optim pentru buna desfășurare a activității. Pregătirea materialelor didactice necesare activității.	Conversația	Laptop, tablă interactivă	1 minut	Frontală	Observația sistematică a comportamentului elevilor
II. Captarea și orientarea atenției	O 1	Se împarte clasa în 8 grupe a câte 3 copii . Se stabilesc rolurile fiecărui copil în grup :SCRIITOR, CITITOR, VORBITOR Se citește elevilor un scenariu „Prietenie cu probleme” Fiecare grupă va răspunde la întrebarea primită pe cartonaș.	Conversația Explicația	Laptop, tablă interactivă, bilete cu întrebări	2 minute	Frontal Individual	Observația sistematică
III. Anunțarea temei și a obiectivelor		Se prezintă: - subiectul lecției: „Ce este bullying-ul” - obiectivele, într-o manieră accesibilă elevilor.	Conversația Explicația	Tablă interactivă, laptop,	1 minut	Frontală	Observarea sistematică a comportamentelor elevilor

IV. Prezentarea optima a conținutului și dirijarea învățării	O 2 O 3	Pentru însușirea de către elevi a noțiunii de bullying se prezintă un power point cu definițiile ale acestuia și cu definirea formelor pe care le poate lua acest fenomen. Se încurajează discuții despre experiențele lor.	Conversația Explicația Învățarea prin descoperire	Tablă interactivă, laptop, prezentare power point	15 minute	Frontal Individual	Aprecieri verbale Aprecieri verbale globale/individuale
V. Fixarea și evaluarea cunoștințelor	O 4 O 3	Se utilizează scenarii de Intimidare. Cum putem ajuta? Scenariile sunt puse pe tabla magnetică cu spatele. Copiii trebuie să le descopere, apoi să le citească. Frontal, cu clasa se caută soluții pentru a ajuta copiii hărțuiți. 1. Andrei se joacă în curtea școlii cu mingea însă a apărut un băiat mai mare care îi luă mingea. Cum l-am putea ajuta pe Andrei? 2. Cineva i-a spus lui Nicușor „prostule” doar că el nu reușise să scrie nimic corect la dictare. Cum l-am putea ajuta pe Nicușor ? 3. Cineva a lovit-o pe Laura în curtea școlii și i-a adresat cuvinte urate. Cum am putea-o ajuta pe Laura ?	Conversația Explicația Exercițiul	Tablă interactivă, laptop, Cartonașe cu scenarii de intimidare	20 minute	Frontal Individual	Observarea sistematică a comportamentului de învățare al elevilor Aprecieri verbale globale/individuale

VI. Asigurarea feed-back-ului	O 5 0 3	4. Nimeni nu se joacă cu Daniel în pauză, chiar dacă el a dorit să se alăture jocului. Cum l-am putea ajuta pe Daniel? 5. Amelia e supărată pentru că prietenii ei nu-i vorbesc și ea nici măcar nu știe de ce. Cum am putea să o ajutăm pe Amelia? 6. Emilia și-a petrecut o grămadă de timp desenând și colorând acel desen deosebit însă cineva l-a măzgălit tot. Cum am putea-o ajuta pe Emilia? Apoi copiii vor primi o foaie alba pe care sunt rugați să-și contureze degetele mâinii. Pe degetul mare să scrie o persoană pe care ar chema-o în ajutor, arătătorul- un copil care l-a agresat, mijlociul- o persoană pe care ai ajutat-o, inelarul- o persoană care te-a ajutat, degetul mic- cum te simți acum. Se încurajează împărtășirea acestor contururi inițiind discuții , mai ales punând accentul pe persoanele care i-au agresat și pe găsirea					
---	--------------------	--	--	--	--	--	--

		modalităților eficiente de a se descurca în astfel de situații.					
VII. Încheierea lecției	O 6	Se caută un slogan potrivit pentru susținerea unei clase armonioase , fără bullying. Se explică noțiunea de slogan - o propoziție sau un grup de cuvinte - ușor memorabilă - exprimă ceea ce dorești	Conversația Explicația Expunerea	Flipchart	3 minute	Frontal	Aprecieri verbale, individuale și generale

ANEXE:

Anexa 1: Scenariu- Prietenie cu probleme

Anexa 2: Cartonaje cu întrebări

Anexa 3: „Ce-este-bullying-ul?” - prezentare power point

Anexa 4: Scenarii de intimidare

Anexa 5: Conturul palmei

Anexa 1

Prietenie cu probleme - Scenariu

Citiți următorul scenariu, apoi discutați și răspundeți la întrebările de pe cartonașe.



Un grup de prieteni se află la locul de joacă, unde exersează un număr de dans pe care l-au învățat. Cei șase copii sunt colegi de clasă. Emilia tocmai a terminat de mâncat și vine și ea la repetiție. Ava se întoarce către Emilia, spunând:

– Ai întârziat! Nu mai ai dreptul să participi, pleacă!

Emilia este foarte supărată și fuge; stă singură pe o bancă și începe să plângă. Cei alți copii continuă repetiția și o ignoră pe Emilia.

Clopoțelul sună sfârșitul pauzei de masă, iar Emilia merge înapoi în clasă, fiind încă tristă. Ava râde și îi spune că nu mai poate face parte din spectacol.



Anexa 2: Cartonaje cu întrebări



Prietenie cu probleme - Scenariu

1. Cum crezi că se simte Emilia când Ava îi spune că ea nu poate participa și că trebuie să plece?

Prietenie cu probleme - Scenariu

2. De ce crezi că Ava i-a spus asta Emiliei?

Prietenie cu probleme - Scenariu

3. Crezi că Ava știe că Emilia va fi tristă? De ce crezi asta?



Prietenie cu probleme - Scenariu

4. Cum crezi că se vor simți ceilalți copii când vor vedea cum Ava îi vorbește Emiliei?



Prietenie cu probleme - Scenariu

5. De ce crezi că nimeni nu o ajută pe Emilia?



Prietenie cu probleme - Scenariu

6. De ce crezi că nimeni nu o confruntă pe Ava?



Prietenie cu probleme - Scenariu

7. Ce crezi că se va întâmpla în următoarele pauze?

8. Crezi că cineva ar trebui să spună unui adult ce s-a întâmplat? De ce?

Prietenie cu probleme - Scenariu

9. Crezi că altcineva aflat la locul de joacă ar trebui să încerce să rezolve problema? De ce?

Prietenie cu probleme - Scenariu

10. Ce ai face tu dacă ai face parte din acel grup?



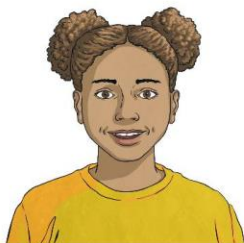
Prietenie cu probleme - Scenariu

11. Ce ai face dacă ai fi în locul Emiliei?



Prietenie cu probleme - Scenariu

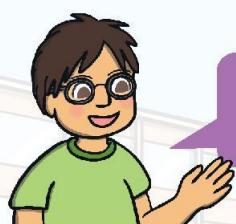
12. Dacă tu ai fi Ava, cum crezi că te-ai simți știind că ai supărat-o pe Emilia? Crezi că Ava își face griji pentru Emilia?



Anexa 3: „Ce-este-bullying-u



Ce este bullying-ul?



Știi ce este bullying-ul sau hărțuirea?

Hărțuirea înseamnă a răni pe altcineva în mod intenționat. Bullying-ul nu se referă la o singură întâmplare, ci este o situație ce se repetă.

Agresorii pot răni în feluri diferite. Hărțuirea se poate referi la agresiuni fizice, atacuri verbale, excludere socială sau bullying în mediul online.



Cyberbullying-ul

Cyberbullying se referă la hărțuirea care se petrece în mediul online. Aceasta se referă la folosirea de e-mailuri, fotografii, videoclipuri sau mesaje pentru a face pe cineva să se simtă trist. Poate fi vorba de o singură persoană sau de un grup de persoane. Poate fi înspăimântător pentru persoana care este hărțuită.

Asigură-te că știi cum să te păstrezi

în siguranță în mediul
online.



twinkl.com

Hărțuirea indirectă

Hărțuirea indirectă se referă la:

- a nu include unii copii în jocurile tale;
- a răspândi zvonuri despre alții;
- a râde de alte persoane;
- a asista la hărțuire fără să îl ajuți pe cel în cauză.

Este la fel de grav și de dureros ca și alte tipuri de hărțuire.



twinkl.com

Ce poți face?

Dacă observi un copil hărțuit:

Spune-i unui adult de încredere
- un părinte, un profesor sau o altă persoană pe care o cunoști.
Ei vor lua măsuri împotriva bullying-ului.

Arată bunătate față de persoana hărțuită. Cineva care este hărțuit se poate simți singur, trist și speriat.
Zâmbește, vorbește cu el sau include-l în jocurile tale.



Anexa 4: Scenarii de intimidare

Andrei se juca în curtea școlii cu mingea
însă a apărut un băiat mai mare care îi
luă mingea. Cum l-am putea ajuta pe
Andrei?

Cineva a lovit-o pe Laura în curtea școlii
și i-a adresat cuvinte urâte. Cum am
putea ajuta-o pe Laura?

Scenarii de Intimidare Cartonașe pentru Discuții în Grup



Cineva i-a spus lui Nicușor „prostule”
doar pentru că el nu reușise să scrie
nimic corect la testul de ortografie.
Cum l-am putea ajuta pe Nicușor?

Emilia și-a petrecut o grămadă de timp
desenând și colorând acel desen
deosebit însă cineva l-a mâzgălit tot.
Cum am putea-o ajuta pe Emilia?

Nimeni nu se joacă cu Daniel în pauză,
chiar dacă el a dorit să se alăture
jocului. Cum l-am putea ajuta pe Daniel?

Amelia e supărată pentru că prietenii ei
nu-i vorbesc și ea nici măcar nu știe de
ce. Cum am putea s-o ajutăm pe Amelia?

Ghid cultural

Sagrada Familia

Adresa : Carrer Mallorca, 401 Barcelona

Sagrada Família (Sfânta Familie) este o biserică din capitala Cataloniei, Barcelona (în nord-estul Spaniei). Imensa clădire este încă neterminată, deși se lucrează la ea din 1882. Aceasta nu este finanțată din bani publici, așa cum se obișnuia în Evul Mediu. Sursele de finanțare sunt donațiile private și încasările din biletele de intrare. Bugetul pentru anul 2009 se apropie de 20 milioane de



euro. Numele oficial este Temple Expiatori de la Sagrada Família (în catalană). Proiectul original al bisericii Sagrada Familia a fost făcut de arhitectul Antonio Gaudí, care a lucrat la el peste 40 de ani, ultimii săi 15 ani din viață fiind dedicați în exclusivitate acestuia. Estimările inițiale, bazate pe tehnicile de construcție ale începutului secolului 20, preconizau un termen de câteva sute de ani pentru terminarea construcției. Gaudí ar fi comentat, în legătură cu acest termen: „Clientul meu nu se grăbește”. În prezent termenul estimat este anul 2026. După moartea lui Gaudí, în 1926, lucrările au continuat sub conducerea lui Domènec Sugranyes, până în 1936, când au fost întrerupte de Războiul Civil Spaniol. La 7 noiembrie 2010, Papa Benedict XVI a sfințit biserica și a ridicat-o la rangul de Basilica minor.

Barcelona Cathedral

Adresa : Pla Seu, 3, **Barcelona**

Catedrala Sfânta Cruce și Sfânta Eulalia (în catalană: Catedral de la Santa Creu i Santa Eulàlia), cunoscută și sub numele de Catedrala din Barcelona, este catedrala gotică și sediul Arhiepiscopului Barcelonei, Catalonia, Spania. Catedrala este dedicată Eulaliei de Barcelona, copatroana Barcelonei, o tânără fecioară care, conform tradiției catolice, a suferit martiriul în perioada romanilor în oraș. O poveste spune că a fost expusă goală în piața publică și că o ninsoare miraculoasă la mijlocul primăverii i-a acoperit nuditatea. Romanii furioși au băgat-o într-un butoi cu cuțite înfipite și l-au rostogolit pe o stradă (după tradiție, cea numită acum Baixada de Santa Eulàlia). Trupul Sfintei Eulalia este înmormântat în cripta catedralei.



Picasso Museum

Adresa: Montcada, 15-23, **Barcelona**

Pablo Picasso și-a petrecut câțiva ani din tinerețe la Barcelona și a studiat la prestigioasa academie de artă „La Llotja”, unde tatăl său era profesor. În principal lucrări din tinerețea lui Picasso, dar și câteva lucrări din fazele sale creative ulterioare sunt expuse la Muzeul Picasso.



Park Güell

Adresa : Carrer d'Olot, Barcelona

Parcul Güell (catalană: Parc Güell, spaniolă: Parque Güell) este un parc cu elemente arhitectonice deosebite, situat în partea superioară a colinei El Carmel în districtul Gracia al Barcelonei, Catalonia, Spania. A fost proiectat de arhitectul Antonio Gaudí și construit între anii 1900 - 1914. Se află din 1984 printre locurile din patrimoniul mondial UNESCO.



Mercat de la Boqueria(Piata de alimente)

Adresa : Rambla, 91, Barcelona

Această piață fermecătoare este un loc ideal pentru a cumpăra fructe și legume, deși în ultimii ani a devenit o atracție turistică populară. Piața Boqueria plină de culoare este un labirint de peste 2.500 de metri pătrați de-a lungul căruia sunt amplasate peste 300 de tarabe care oferă tot felul de produse tipice bucătăriei Barcelonei. Veți găsi toate tipurile de produse, inclusiv ouă, tot felul de legume, mezeluri, dulciuri, fructe, sucuri... Selecția de mărfuri este atât de vastă, încât este greu de imaginat un produs care nu este vândut pe această piață emblematică.



Castell de Montjuïc

Adresa : Carretera de Montjuïc 66, Barcelona

Castelul Montjuïc are un program complet de tururi ghidate, care explică istoria sitului, detaliile arhitecturale ale cetății și relația dintre castel și oraș și restul Cataloniei de-a lungul secolelor. Vizitatorii vor descoperi istoria și



arhitectura castelului. Datorită situației sale excepționale pe vârful dealului Montjuïc, acest monument istoric oferă vederi panoramice extraordinare la 360° ale Barcelonei. Este, de asemenea, punctul culminant al unei zone naturale pline de grădini, fântâni, muzee și tot felul de facilități publice. Prin urmare, castelul își găzduiește propria poveste și încurajează vizitatorii să descopere muntele și orașul în general.

Aquarium Barcelona

Adresa : Moll d'Espanya del Port Vell, s/n, **08003 Barcelona**

Aquarium din Barcelona este al doilea obiectiv turistic ca număr anual de vizitatori. Se află în zona moll d'Espanya del Port Vell, pe malul Mării Mediterane. La Aquarium sunt 35 de bazine care adăpostesc peste 11.000 de animale marine și 450 de specii diferite reprezentative pentru Mediterană. Aquarium-ul din Barcelona este considerat una dintre cele mai importante expoziții de animale marine din Europa din cauza colecției impresionante. Într-o oră sau două vizitatorii sunt invitați să admire animale maritime din emisfera sudică, din Marea Mediterană sau din coloniile de atoli de la Tropice.



Irina Bicescu

Mihaela Simona Dermengiu

FLUX 2

Educație incluzivă

În perioada 21 – 25 martie 2022, s – a desfășurat în Cehia, la **Praga**, al doilea flux de formare din cadrul proiectului. La cursul de formare **Inclusive Education** (Educație incluzivă) furnizat de **International Training Center** au participat profesor de geografie/director adjunct **Mirela Cornelia Vasile** și profesor itinerant de sprijin **Anca Anton**.

Obiectivele cursului

- Înțelegerea avantajelor și dezavantajelor unor abordări precum incluziunea și integrarea pentru a îmbunătăți calitatea educației și formării pentru toți cursanții.
- Dezvoltarea autonomiei de învățare a elevilor printr-o abordare auto-dirijată de învățare practică, utilizarea eficientă a argumentelor și a dovezilor, utilizarea întrebărilor ca instrument de învățare.
- Implementarea și evaluarea strategiilor de acțiune adecvate în funcție de nevoile elevilor pentru a preveni abandonul școlar și comportamentul antisocial al elevilor.
- Încurajarea și explorarea obstacolelor și limitelor cu care se confruntă elevii cu handicap în cadrul sistemului de învățământ.
- Aplicarea arteterapiei și încurajarea creativității pentru a lucra cu persoane cu (dis)abilități fizice.
- Înțelegerea sensului „pedagogiei vieții de zi cu zi” pentru persoanele cu probleme de sănătate mintală.
- Întâlnirea cu colegi de diferite naționalități din UE, implicarea în experiență de învățare interculturală, schimbul de idei și crearea unei rețele pentru viitoarea cooperare internațională.
- Obținerea unei înțelegeri mai largi a practicilor, politicilor și sistemelor de educație din diferite țări, cultivarea respectului reciproc, conștientizarea interculturală și asimilarea valorilor educaționale și de formare comune.
- Îmbunătățirea abilităților de comunicare și a competențelor în domeniul limbilor străine, extinderea vocabularului profesional și promovarea diversității lingvistice în cadrul UE.

Delimitări teoretice și conceptuale

- **Școala incluzivă** - școala, ca instituție publică de formare și socializare umană, trebuie să răspundă cerințelor tuturor elevilor, atât celor care au un ritm de învățare și un potențial intelectual și aptitudinal peste medie, dar și celor care manifestă deficiențe mentale, senzoriale, de comportament, de învățare.

Școala incluzivă este unitatea de învățământ în care se asigură o educație pentru toți copiii și reprezintă mijlocul cel mai eficient de combatere a atitudinilor de discriminare și segregare.

- **Educația integrată** permite copiilor cu CES să trăiască alături de ceilalți copii, să desfășoare activități comune, dobândind abilități în vederea adaptării, integrării școlare și sociale. Educația incluzivă conduce la întărirea sentimentului de apartenență la grup.
- **Clasa incluzivă** oferă copiilor cu dizabilități modele de conduită dezirabile social și oportunitatea dezvoltării abilităților sociale într-un mediu obișnuit sau cât mai apropiat de acesta. Specificul dizabilității, prin capacitățile și limitele elevului integrat, trebuie făcut cunoscut colectivului de elevi și părinților acestora.
- **Procesul de învățare eficient** - învățarea interactivă care presupune folosirea unor strategii de învățare centrate pe cooperarea, colaborarea și comunicarea între elevi și cadre didactice, feedback continuu de-a lungul întregului proces.
- **Modalități de sprijin în actul învățării**
 - Activități extrașcolare - parteneriate educaționale
 - Colectivul clasei incluzive se implică în diferite activități alături de colegul cu CES dacă cunoaște abilitățile și capacitățile de acțiune ale acestuia, dacă sunt îndrumați cum să relaționeze, cum să-l sprijine, dacă sunt martorii unei discriminări pozitive.
 - Cadrul didactic trebuie să își exercite rolul de mediator, în sensul diminuării relațiilor conflictuale și creșterii coeziunii grupului.
 - Evoluția ascendentă a elevului cu CES este favorizată de un climat armonios în clasă, fără etichetare și cu recunoașterea calităților, efortului personal și progresului realizat.
 - Copilul integrat este colegul fiecărui membru al clasei incluzive și prietenul tuturor celor care îl respectă.
- **Învățarea bazată pe proiecte** - beneficii:
 - Este organizată în jurul unei întrebări sau provocări deschise.

- Crează nevoia de a cunoaște conținutul și abilitățile esențiale.
- Necesită investigații pentru a învăța și/sau crea ceva nou.
- Solicită gândirea critică, rezolvarea de probleme, colaborarea și diferite forme de comunicare, adesea cunoscute ca competențele secolului 21.
- Permite un anumit grad de implicare activă a elevului.
- Include feedback -ul și revizuirea.
- Rezultatele se văd într-un produs sau o performanță prezentată public.

➤ **Învățarea socio - emoțională în clasă - exemple**

- Întâlnirea de dimineață
- Exprimarea verbală a emoțiilor
- Jurnalul clasei
- Antrenarea empatiei
- Exerciții de respirație
- Numără până la 5
- Învățare bazată pe proiecte
- Studii de caz
- Feedback constructiv



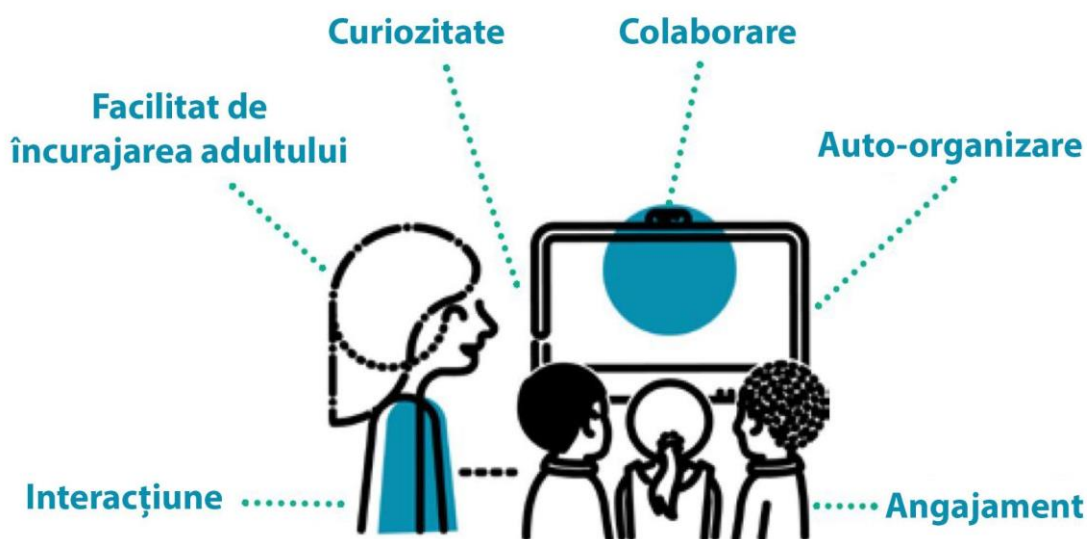
➤ **A oferi feedback - reguli de bază:**

- Specific - ar trebui să conțină informații specifice, mai degrabă decât generalizări
- Obiectiv - Feedback-ul trebuie să fie imparțial și fără prejudecăți.
- La timp - ar trebui să fie dat cât mai curând posibil după finalizarea unei sarcini
- Utilizabil - corelați feedback-ul cu obiectivele și strategiile de îmbunătățire
- Dorit de receptor
- Verificat pentru înțelegere

➤ **Model de feedback - Sandwich**



- **Mediu de învățare auto-organizat (S.O.L.E - Self organized learning environment)**
 - Ce reprezintă?



- **Comunicarea și prevenirea conflictelor - Ce poate ajuta?**
 - Comunicare pozitivă
 - Formulările cu "EU" ("Eu aș vrea să ...")
 - Atmosferă prietenoasă
 - A împărtși / A împărtăși
 - Interesul unul față de celălalt
 - Relații pozitive și implicarea părinților
 - Creativitatea clasei

Aplicații și exemple de bune practici

a. Exercițiu spargerea gheții - Ladybird (gărgărița)

Scop: cunoașterea membrilor grupului la debutul unei lecții/activități de grup, atât a punctelor lor comune, dar și elementelor personale, unice ale fiecărui membru al grupului.

- grupul mare este împărțit pe echipe de 5-6 participanți cu ajutorul unor mărgel de diferite culori, persoanele cu mărgel de aceeași culoare vor forma un grup.
- fiecare echipă primește o coala de flipchart pe care este desenat corpul unei gărgărițe.
- echipa discută și împreună stabilesc care sunt interesele și punctele comune ale membrilor grupului format - ulterior acestea se scriu pe corpul gărgăriței
- pe picioarele gărgăriței se vor trece elementele distincte, unice ale fiecărui participant din echipă.
- fiecare echipă își va prezenta elementele de interes comun, dar și ceea ce îi diferențiază, îi face unici.

b. Exercițiu - Educație incluzivă

Care dintre aceste situații este în școala ta: EXCLUDERE, INTEGRARE, SEPARARE, INCLUZIUNE?

Scop: conștientizarea gradului de integrare, incluziune în școala integratoare a elevilor cu CES și identificarea obstacolelor, dar și a punctelor forte pentru elevii și profesorii prezenți în instituție pentru fiecare din cele patru categorii.

- grupul mare este împărțit pe echipe de 5-6 participanți cu ajutorul unor mărgel de diferite forme, persoanele cu mărgel de aceeași formă vor forma un grup, în funcție de numărul participanților trebuie să fie patru echipe.
- formatorul are patru bilete înțoarse pe care sunt scrise **Excludere, Integrare, Separare, Incluziune**, fiecare reprezentat al grupului extrage un bilet.
- pe echipe participanții vor nota o listă cu avantaje, dezavantaje ale celor patru categorii, în funcție de biletul extras, cum se simt profesorii, elevii din fiecare categorie în parte, ce fac, care este atitudinea lor, există bariere, puncte forte, care sunt acestea?
- fiecare echipă își prezintă punctul de vedere.

c. Exercițiu - Determină valorile tale în 6 pași:

Pasul 1 - Identifică momentele în care ai fost cel mai fericit

Pasul 2 - Identifică momentele în care te-ai simțit cel mai mândru

Pasul 3 - Identifică momentele în care ai fost cel mai împlinit și mulțumit

Pasul 4 - Determinați-vă valorile principale pe baza pasului 1, 2 și 3

Pasul 5 - Prioritizează valorile tale principale

d. Exercițiu - Învățarea bazată pe anchetă

Scop: găsirea cât mai multor soluții/răspunsuri la aceeași întrebare, încurajarea diversității răspunsurilor și a comunicării între toți membrii grupului - **metoda desenului.**

Exemplu: TEMA ȘI SARCINA DE REALIZAT

- “Să salvăm lumea!” - Care ar fi cea mai neobișnuită metodă de a curăța oceanele?
- Participanții sunt împărțiți pe grupe.
- Materiale necesare: coli de flipchart și culori.
- Timp de lucru 20 de minute: un desen reprezentativ pentru a răspunde la întrebare.
- Se prezintă desenele și se împărtășesc ideile cu soluțiile cele mai neobișnuite tuturor participanților.

e. Educația valorilor

Scop: identificarea valorilor personale pentru că acestea ne influențează atât atitudinea cât și comportamentul în mediul personal/profesional și luarea deciziilor în viața de zi cu zi.

- Care pot fi punctele forte ale unei persoane?
- La ce ești bun/la ce te pricepi cel mai bine?
- Alege 10 valori care reprezintă din lista de mai jos. Realizează apoi un clasament cu primele 3 cele mai importante pentru tine.
- Pe o masă sunt așezate carduri cu diferite imagini, alege o imagine care se potrivește cel mai bine cu valorile alese de tine.

VALORI

abundență	credință	frumusețe	popularitate
acceptare	creștere	generozitate	pragmatism
actualitatea	cumpătare	hotărâre	pregătire
adaptabilitate	cunoaștere	iertare	prietenie
adevăr	curaj	imaginație	profesionalism
afecțiune	curățenie	independență	prosperitate
agilitate	curiozitate	inspirație	provocare
ajutor	datorie	integritate	putere
altruism	demnitate	inteligență	realism
ambție	deschidere	intimitate	realizare
anduranță	descoperire	introversiune	recunoaștere
angajament	determinare	intuiție	recunoștință
apartenență	devotament	inventivitate	relaxare
apreciere	diferențiere	împlinire	respect
armonie	diplomație	încredere	sacrificiu
asertivitate	disciplină	încredere în sine	satisfacție
atenție	disponibilitate	îndrăzneală	sănătate
atracție	distracție	îngrijire	securitate
autocontrol	diversitate	înțelegere	seninătate
aventură	dragoste	înțelepciune	sens
bucurie	dreptate	învățare	simpatie
bunătate	echilibru	joc	simplicitate
calm	educație	justiție	sinceritate
caritate	eficacitate	leadership	sinergie
claritate	eficiență	libertate	singurătate
compasiune	elegantă	liniște	spiritualitate
competență	empatie	logică	spontaneitate
competiție	energie	loialitate	sprijin
comunitate	entuziasm	lucru în echipă	stabilitate
conexiune	eroism	măiestrie	succes
confirmare	excelență	motivație	tăcere
confort	experiență	mulțumire	toleranță
congruență	expertiză	onestitate	tradiție
consistență	expresivitate	optimism	umilință
conștientizare	extroversiune	organizare	umor
conștiință	faimă	originalitate	unicitatea
contribuție	familie	pace	varietate
control	farmec	pasiune	victorie
cooperare	fericire	perfectiune	virtute
corectitudine	fidelitate	performanță	vitejie
creativitate	filantropie	perseverență	viziune
credibilitate	flexibilitate	plăcere	

f. Exercițiu - Determină valorile tale în 6 pași:

Pasul 1 - Identifică momentele în care ai fost cel mai fericit

Pasul 2 - Identifică momentele în care te-ai simțit cel mai mândru

Pasul 3 - Identifică momentele în care ai fost cel mai împlinit și mulțumit

Pasul 4 - Determinați-vă valorile principale pe baza pasului 1, 2 și 3

Pasul 5 - Prioritizează valorile tale principale

g. Exercițiu - Învățarea bazată pe anchetă

Scop: găsirea cât mai multor soluții/răspunsuri la aceeași întrebare, încurajarea diversității răspunsurilor și a comunicării între toți membrii grupului - **metoda desenului.**

Exemplu: TEMA ȘI SARCINA DE REALIZAT

- “Să salvăm lumea!” - Care ar fi cea mai neobișnuită metodă de a curăța oceanele?
- Participanții sunt împărțiți pe grupe.
- Materiale necesare: coli de flipchart și culori.
- Timp de lucru 20 de minute: un desen reprezentativ pentru a răspunde la întrebare.
- Se prezintă desenele și se împărtășesc ideile cu soluțiile cele mai neobișnuite tuturor participanților.

h. Exercițiu - Colaborare prin intermediul dezbaterii

Scop: identificarea motivației și a valorilor morale pentru fiecare personaj în funcție de care acesta ia decizii ulterioare, stabilirea consensului între toți membrii grupului.

- Activitate pe grupe: formatorul împarte pe echipe participanții cu ajutorul unor mărgel de diferite culori, persoanele cu mărgel de aceeași formă vor forma un grup (5 - 7 persoane).
- După audierea poveștii fiecare grupă trebuie să ajungă la o singură concluzie unanimă (în maxim 15 minute) vis a vis de ceea ce s-a întâmplat între Abigail și Gregory, ulterior să o prezinte argumentat.

- Se va realiza pe grupe un clasament al personajelor în funcție de cine a acționat corect/incorect cu argumentele aferente, pro și contra.(de la 1 la 5, 1 - personajul nevinovat, care a greșit cel mai puțin, 5 - personajul vinovat, care a gresit cel mai mult)
- Ulterior grupul reunit va discuta pe baza argumentelor găsite anterior și vor realiza un clasament comun: Cine sunt personajele?, Care este motivația din spatele comportamentului lor?, Care sunt valorile lor?

ALIGATORUL

A fost odată ca niciodată o femeie pe nume Abigail care era îndrăgostită de un bărbat pe nume Gregory. Gregory locuit pe malul celălalt al râului. Râul, care îi despărțea pe cei doi îndrăgostiți, era plin de aligatori. Abigail voia să treacă râul pentru a fi cu Gregory. Din păcate, podul fusese luat de ape. Așa că s-a dus să-l roage pe Sinbad, un căpitan de barcă, să o treacă râul. El a spus că o va duce dacă își petrece o noapte împreună cu el. Abigail a merg la Ivan (un prieten comun cu ea și Gregory) pentru a-i explica situația și pentru a se sfătui cu el. Ivan nu a vrut să fie implicat deloc în situație. Abigail a considerat că singura ei alternativă era să accepte termenii lui Sinbad. Sinbad și-a îndeplinit promisiunea față de Abigail și a dus-o în brațele lui Gregory.

Când i-a spus lui Gregory despre escapada ei amoroasă pentru a traversa râul, Gregory a dat-o deoparte cu dispreț. Bolnavă de inimă și abătută, Abigail s-a întors către Slug cu povestea ei despre vai. Slug simțind compasiune pentru Abigail, l-a căutat pe Gregory și l-a bătut cu brutalitate. Abigail s-a bucura nespus la vederea lui Gregory bătut. În timp ce soarele apunea, Gregory o auzi pe Abigail râzând.

i. Exercițiu - Colaborare prin intermediul artei

Scop: facilitarea relațiilor între participanți, intercunoaștere, contribuția fiecărui participant este valoroasă, încurajarea inițiativei, exprimării creativității și a comunicării între toți membrii grupului.

- Activitate individuală (se împart culori, coli A4 și câte o foarfecă fiecărui participant) - “Gândește-te la un animal mitic, desenează pe coala albă doar o parte a corpului acestuia (exemplu: coada, capul), apoi decupează - o”.
- Activitate pe grupe: formatorul împarte pe echipe participanții cu ajutorul unor mărgel de diferite culori, persoanele cu mărgel de aceeași culoare vor forma un grup (5 - 7 persoane).
- Fiecare echipă primește o coală de flipchart și vor avea de realizat împreună un animal fantastic cu ajutorul desenului adus în grup de fiecare participant. Se va alege un nume pentru animal realizat și un mesaj pe care vrea să îl transmită tuturor!

j. Exerciții de reflecție

Completarea propozițiilor începute

- Îmi amintesc.....
- Am auzit deja.....
- M-a surprins.....
- Sunt de acord cu.....
- Nu sunt de acord cu....
- Îmi place.....
- Activitatea care mi-a plăcut a fost.....
- Mi-ar plăcea să știu mai multe despre.....

Diamantul

tema

adjective

verbe

propoziție din 4 cuvinte

propoziție din 4 cuvinte

verbe

adjective

substantiv

Aspecte
pozitive

Aspecte
negative

Câinele

ascultător, fidel

jucăuș, iubitor

cel mai apropiat prieten al omului

Aspecte
pozitive

fac mizerie peste tot

latră, marchează teritoriul

miroase urât

Aspecte
negative

Reguli pentru scrierea liberă

1. Scrie în 3 minute orice îți vine în minte despre ce ai citit despre câine.
2. Nu te opri din scris. Nici măcar nu ridica pixul.
3. Scrie propozițiile întregi, nu doar cuvintele individuale.
4. Nu îți face griji pentru greșeli.
5. Nu mai citi textul.

k. Link-uri utile:

- Comunicarea și prevenirea conflictelor

➤ http://temp.chpfeiffer.de/Four-sides_model.pdf

- Cum se oferă un feedback constructiv

Compliment Sandwich (filmuleț pe baza căruia se analizează modul de oferire a unui feedback și ce greșeli apar în acest proces în interacțiunea celor două personaje din video)

➤ <https://www.youtube.com/watch?v=SPVnOonSO-s>

- Dezvoltarea Psiho-Socială - Cele 8 stadii ale dezvoltării ale lui Erikson

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

- Învățarea socială și emoțională

➤ <https://casel.org/>

- Exercițiu de relaxare/respirație pentru copii

➤ <https://www.youtube.com/watch?v=5DqTuWve9t8> respirație pentru copii

- Cultura școlară pozitivă

➤ <https://www.youtube.com/watch?v=biQGa89O5O4>

➤ <https://tinybuddha.com/blog/25-ways-to-be-good-for-someone-else-be-the->

[positivity-you-want-to-feel/](#)

➤ <https://andthenwesaved.com/random-acts-of-kindness-ideas/>

- **Mediu de învățare auto-organizat (metoda SOLE)**

➤ https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/school-in-the-cloud-production-assets/toolkit/SOLE_Toolkit_Web_2.6.pdf

➤ https://www.ted.com/talks/sugata_mitra_build_a_school_in_the_cloud?language=en

Proiect didactic

Unitatea de învățământ: Școala Gimnazială Ghimbav

Prof. itinerant de sprijin: Anca Anton

Disciplina: Dezvoltare Personală

Clasa: a III a și a IV a

Activitatea terapeutică: Susținerea elevilor în dezvoltarea abilităților de autoreglare emoțională

Subiectul activității: *“Prietenii cu propriile emoții”*

Tipul activității: Antrenarea elevilor în activitate terapeutică de autocunoaștere și dezvoltare personală.

Competențe generale

- Dezvoltarea emoțională și socială prin identificarea și exprimarea adecvată a emoțiilor în interacțiune cu copii sau adulți în diferite contexte.

Competențe specifice

- 2.1. Exprimarea emoțiilor de bază în situații variate
- 2.2. Transmiterea unor mesaje verbale sau non-verbale simple despre propriile experiențe de viață
- 2.3. Explorarea abilităților de relaționare cu ceilalți

Obiective operaționale

a) Obiective cognitive

OC1 - Elevii să identifice emoțiile pozitive;

OC2 - Elevii să identifice emoțiile negative;

OC3 - Elevii să recunoască gândurile „plăcute” (funcționale) și gândurile „neplăcute” (disfuncționale);

OC4 - Elevii să identifice gândurile și emoțiile care determină anumite comportamente;

OC5 - Elevii să identifice relația dintre emoții, gânduri și comportamente.

b) Obiective afective

OA1 - Elevii să manifeste atitudine pozitivă și interes pentru realizarea activității.

c) Obiective psihomotorii

OP1 - Elevii să utilizeze corect instrumentele digitale.

STRATEGII DIDACTICE:

Metode si procedee didactice: observația dirijată, dialogul dirijat, explicația, exercițiul, problematizarea, jocul didactic

Resurse didactice: laptop, film youtube „*Do not be angry*”, planșe emoții și sentimente, poveste în format digital, fișă omuleți.

Resurse temporale: 45 minute

Forme și tehnici de evaluare: observarea sistematică a comportamentului elevilor, aprecieri verbale

Bibliografie:

- Programa școlară pentru disciplina *Dezvoltare Personală*, Clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a, Aprobata prin ordin al ministrului Nr. 3418/19.03.2013
- *Călătorie în lumea emoțiilor*. (2020). București. *Aspire Teachers*
- Vernon, Ann (2004). *Consilierea în Școală. Dezvoltarea Inteligenței Emoționale prin Educație Rațional - Emotivă și Comportamentală* Cluj Napoca: Ed. ASCR

Resurse internet

https://www.youtube.com/watch?v=8vzSckg8jk8&ab_channel=ahmedelshraby

SCENARIUL DESFĂȘURĂRII ACTIVITĂȚII TERAPEUTICE

Moment organizatoric

Se asigură resursele necesare desfășurării activității terapeutice: verificarea calității imaginii și a sunetului, pregătirea materialelor digitale.

Captarea atenției

Profesorul anunță elevii că vor viziona un scurt film („*Do not be angry*”) care îi vor ajuta să înțeleagă mai bine ce sunt emoțiile și cum acestea ne influențează comportamentele.

Anunțarea titlului activității și a obiectivelor

Profesorul anunță tema activității: „*Prieteni cu propriile emoții*” și obiectivele acesteia într-o manieră plăcută și accesibilă elevilor.

Dirijarea învățării

Activitatea 1:

Profesorul prezintă elevilor o planșă cu emoții solicitând acestora să identifice emoțiile exprimate de copilul prezentat în filmulețul „*Do not be angry*”.

"Mai departe încercăm să identificăm expresia feței lui, gesturi, mișcările corpului, să ne transpunem în pielea băiețelului și să ne imaginăm la ce se gândea băiețelul."

Concluzie: emoțiile determină de multe ori comportamentele noastre. Fiecare emoție pe care o trăim declanșează un comportament. Înainte de a acționa sau de a reacționa, este bine să ne gândim la ceea ce simțim, iar dacă emoția este una negativă, precum cea a băiețelului, trebuie să încercăm să găsim soluții să o contracărăm.

Activitatea 2:

Ce gândește și ce simte personajul? - poveste terapeutică (Anexa 1)

Profesorul prezintă elevilor o poveste terapeutică. Copiii citesc povestea apoi discută despre emoțiile și gândurile copilului din povestea terapeutică.

Activitatea 3

Gândurile și emoțiile omuleților - joc didactic

Profesorul prezintă elevului 3 situații, dintre acestea trebuie să o aleagă pe cea care i se potrivește cel mai bine.

1. Te joci pe calculator sau pe tabletă. Ești pe punctul de a obține cel mai mare scor al tău de până acum. Mama îți închide calculatorul / tableta spunând că ai petrecut destul timp jucându-te.

2. În pauză, colegii tăi se joacă jocul tău preferat. Le spui că vrei și tu să te joci, însă ei nu te lasă.

3. Tu îți faci concentrat exercițiul la matematică, iar colegul de bancă îți distrage atenția vorbind.

Drept urmare, greșești răspunsul.

Profesorul solicită elevilor să se gândească la situația aleasă și să scrie gândurile neplăcute pe care le au și emoția pe care o declanșează, în dreptul primului omuleț (Anexa 2). Gândurile în zona capului, emoția în dreptul inimii, apoi să folosească puterea magică și să transforme gândul neplăcut într-unul plăcut scriind în dreptul celui de-al doilea omuleț în zona capului și emoția pe care o declanșează acest gând în dreptul inimii lui.

Realizarea feedback-ului

„Rescrierea” gândurilor disfuncționale pentru băiețelul din film, în loc să-și spună „scândura trebuie să stea așa cum vreau eu / este îngrozitor faptul că o scândură nu stă fixată/nu pot să suport faptul că scândura tot iese de la locul ei” poate gândi altfel: „este neplăcut faptul că o scândură nu s-a fixat bine, dar pot încerca din nou”; sau „este neplăcut ce se întâmplă, dar pot cere ajutor pentru găsirea unei soluții”; sau se poate gândi că poate are nevoie să iasă afară și să se plimbe puțin, pentru ca apoi să vină și să găsească o soluție.

Încheierea activității

Se fac aprecieri asupra desfășurării activității și a implicării elevilor în desfășurarea orei și toți copiii primesc un semn de carte cu mesajul "Mulțumesc!"

Anexa 1

COARDA - POVESTE TERAPEUTICĂ

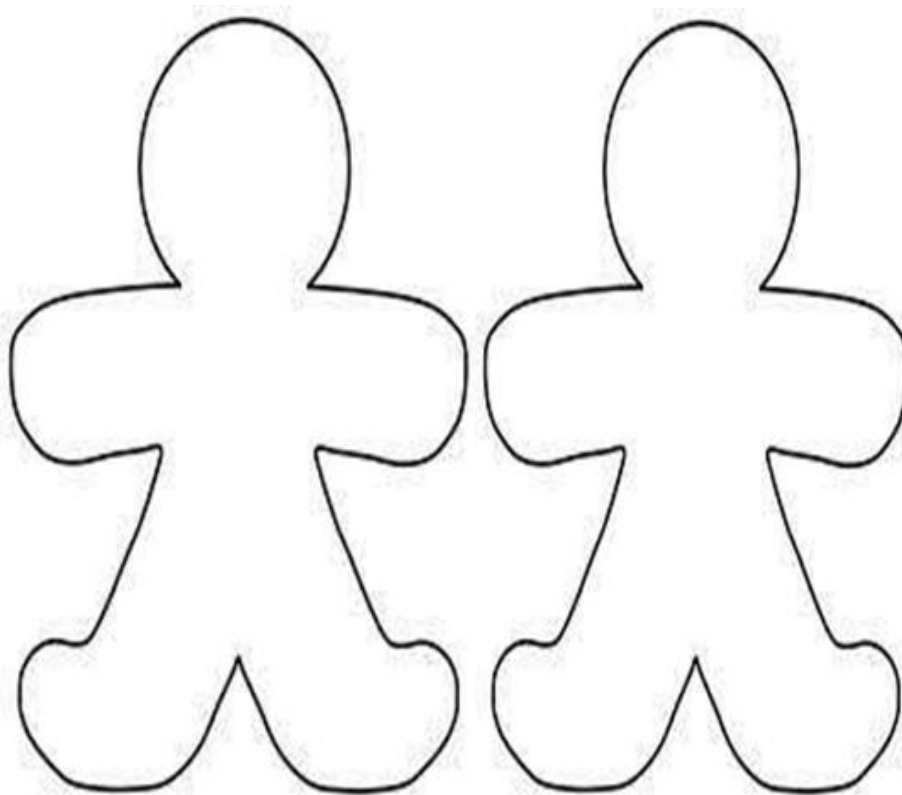
Catinca sărea coarda pe gazonul din fața casei. *Se simțea fericită. Gândurile îi erau concentrate pe sărit: cum să potrivească rotirea corzii cu săriturile, astfel încât să nu se încurce și să nu cadă. Când mintea și mușchii ei lucrau împreună, când totul mergea lin, se simțea bine, era fericită.*

În timp ce sărea, și-a amintit că bunica ei îi dăruise coarda de Crăciun. Când Catinca a primit nu o coardă oarecare, ci chiar coarda pe care și-o dorea cu adevărat, *a simțit bucurie la gândul că bunica i-a ghicit dorința.* În timp ce ea sărea, un băiat alergă pe stradă. Îi smulse coarda specială din mână, strigându-i: „Dă-mi asta!” și traversă strada în fugă, întorcându-se în parc. „*Ce băiat oribil!*” *s-a gândit Catinca. Fetița simțea o mare supărare.* Apoi s-a gândit: „*Mi-a furat coarda pe care am primit-o cadou de Crăciun de la bunica mea. Nu îmi vine să cred!*” și fetița *s-a supărat și mai tare.* Apoi, *gândindu-se că pierduse pentru totdeauna coarda, iar acest lucru era îngrozitor, a simțit o mare tristețe și i-au dat lacrimile.*

Alergând prin parc în direcția în care îl văzuse fugind pe băiat, a văzut un copil mic care căzuse în lac. Băiatul îi aruncase un capăt al corzii ca să îl scoată afară. *Catinca s-a gândit: „Copilul acela s-ar putea îneca”.* Fetița a început *să simtă, îngrijorare, chiar frică.* Când băiatul l-a tras pe copil afară din lac, *gândurile ei s-au schimbat din nou: „Va reuși să-l salveze!”.* Și fetița, având speranță și fiind mai liniștită, *s-a simțit bucuroasă.*

Când copilul a fost în siguranță pe malul lacului și părea în regulă, băiatul a mers până la ea și i-a spus: „Îmi pare rău dacă te-am speriat mai înainte, dar trebuia să acționez repede. Mulțumesc că mi-ai împrumutat coarda!”. Catinca s-a gândit că a fost drăguț din partea lui să își ceară scuze și să îi înapoieze coarda, așa că se simțea recunoscătoare. Apoi, în mintea ei s-a creat un alt gând: „*Nu coarda m-a făcut să mă simt în atâtea feluri, ci modul în care m-am gândit la ea. Nu băiatul m-a făcut să mă simt în atâtea feluri, ci modul în care m-am gândit la el.*”

Anexa 2



Ghid cultural - Praga - martie 2022

“Orașul celor 100 de turnuri” sau „Orașul de Aur” - Praga, capitala și cel mai mare oraș al Republicii Ceha ne-a surprins prin peisajele sale de neegalat și personalitatea deosebită a orașului.

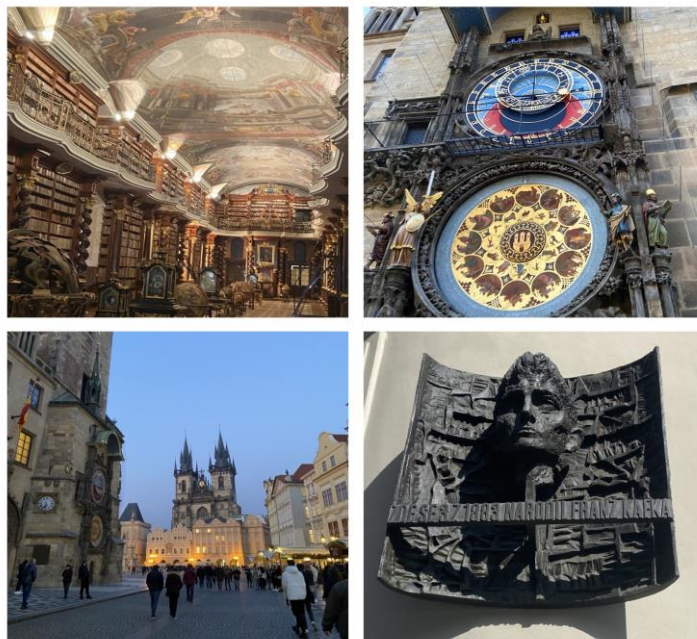
Acesta este unul dintre cele mai mari orașe din Europa Centrală și a servit secole drept capitală a regiunii istorice Boemia. Orașul este împărțit în două părți de râul Vltava.



Situată în inima Europei, Praga își datorează aspectul multor împărați, artiști și comunități religioase, evidențiindu-se prin exuberanța gotică a castelului și a catedralelor sale, prin sobrietatea Cimitirului Evreiesc și prin opulența Orașului Nou, caracteristică secolului 19.

Orașul găzduiește multe muzee importante, împreună cu numeroase teatre, galerii, cinematografe și alte expoziții istorice. Un sistem extins de transport public modern îmbină orașul. De asemenea, găzduiește o gamă largă de școli publice și private, inclusiv Universitatea din Praga, cea mai veche universitate din Europa Centrală.

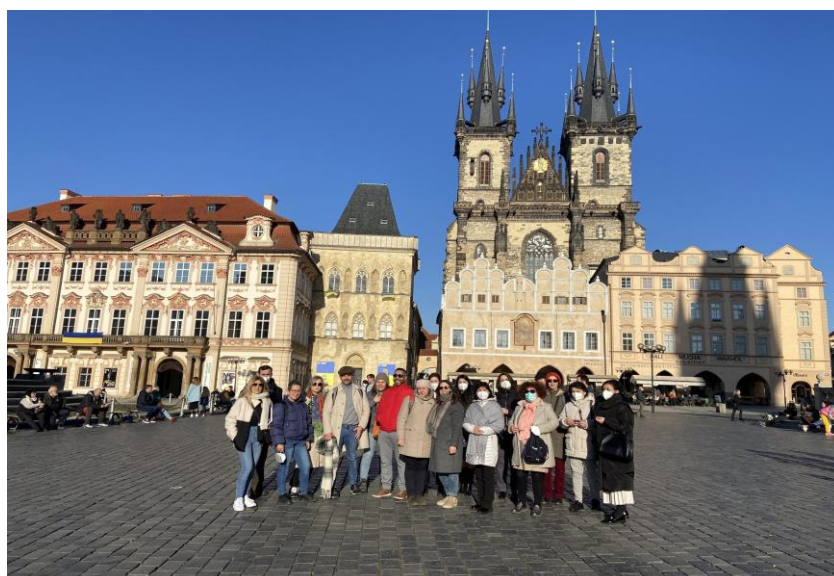
Printre locurile de mare interes turistic în Praga se numără: Orașul Vechi (Staré Město) și Piața Orașului Vechi, Ceasul Astronomic, Podul Carol, Orașul Nou (Nové Město) și Piața Venceslau, Biserica Sfântul Nicolae din Malá Strana, Castelul Praga și Catedrala Sfântul Vitus, Vechiul cartier evreiesc Josefov.



Praga este un oraș de o frumusețe unică, cu o arhitectură remarcabilă, cu un număr mare de splendide clădiri vechi, străduțe întortocheate și monumente celebre. În anul 1992, centrul istoric al orașului, aflat pe o suprafață de 866 de hectare, a fost trecut pe lista UNESCO a monumentelor culturale și naturale mondiale.

Anca Anton

Mirela Vasile



FLUX 3

TIC pentru tehnologii inovatoare în clasă

În perioada 18 - 22 mai 2022, s – a desfășurat în Franța, la **Chantilly**, al treilea flux de formare din cadrul proiectului. La cursul de formare **ICT for Innovative Classroom Technologies** (TIC pentru tehnologii inovatoare în clasă) furnizat de **L.E.A.R.N. Institute** au participat profesor de chimie/ fizică **Cristina Nicolaescu** și profesor pt. înv. primar **Virginia Ioana Costea**.

Obiectivele cursului

- Cunoașterea celor mai recente tendințe și a celor mai relevante instrumente TIC pentru profesori de pe piață și alegerea celor care li se potrivesc cel mai mult;
- Îmbunătățirea gradului de conștientizare digitală și (re)căpătarea încrederii în folosirea instrumentele despre care au auzit, dar cred că sunt mult prea complicate pentru fiecare dintre cursanți;
- Îmbunătățirea abilităților tehnologice pentru un management eficient al clasei;
- Reflectarea asupra relevanței și viitorului noilor tehnologii în educație;
- Lărgirea cunoștințelor despre învățare de la distanță și asupra oferirii sprijinului adecvat și a conținutului celui mai adaptat de care au nevoie elevii în acest context digital provocator;
- Evaluarea modului corect de implementare a unei politici TIC durabile și eficiente în școlile de proveniență;
- Schimbul de bune practici și schimbul de experiențe cu profesorii europeni.

Legislație europeană

I. Instrumente UE – Cadre de competență JRC*

*Joint Research Center (Serviciul pentru știință și cunoaștere al Comisiei Europene)

- **Cadrul de competență digitală pentru cetățeni – DigComp**

Cadrul competenței digitale pentru cetățeni – DigComp, pune la dispoziție un limbaj comun pentru a identifica și descrie domeniile cheie ale competenței digitale. Este un instrument paneuropean destinat îmbunătățirii competenței digitale a cetățenilor, susținerii eforturilor factorilor de decizie de a formula politici care promovează consolidarea competenței digitale și planificării inițiativelor de educație și formare menite să optimizeze competența digitală a anumitor grupuri țintă. Acest raport prezintă versiunea 2.2 a Cadrului competenței digitale pentru cetățeni.

<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>

- Cadrul de competență digitală pentru consumatori – DigCompConsumer
- Cadrul de educație deschis pentru instituțiile de învățământ superior – OpenEdu
- Cadrul de competență antreprenorială - EntreComp
- Cadrul de competență personală, socială, de a învăța să înveți – LifeComp

- **Cadrul de competență digitală pentru cadrele didactice – DigCompEdu**

DigCompEdu – *Cadrul de competență digitală pentru cadrele didactice* este o continuare a documentului mamă DigComp care definește abilitățile digitale care permit cetățeanului european să exercite pe deplin cetățenia digitală.

Scopul dezvoltării cadrului este de a ghida profesorul să dobândească abilitățile digitale necesare, care apar printre cele opt competențe cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții așa cum au fost identificate și definite în Recomandarea Parlamentului European și a Consiliului din 2006 și actualizat ulterior în 2018. Proiectul își propune să sprijine Statele Membre în eforturile lor de a promova competența digitală a cetățenilor lor și de a stimula inovația în educație. Cadrul DigCompEdu este destinat să sprijine eforturile naționale, regionale și locale în dezvoltarea competenței digitale a profesorilor, oferind un cadru de referință comun, cu o terminologie și o logică comune.

DigCompEdu detaliază 22 de competențe organizate în 6 domenii. Accentul nu se pune pe abilitățile tehnice, cadrul urmărind să detalieze modul în care tehnologiile digitale pot fi utilizate pentru a îmbunătăți și a inova educația și formarea.

Cadrul se adresează profesorilor de la toate nivelurile educaționale, de la educația timpurie la cea superioară și a adulților, inclusiv educația și formarea generală și vocațională, educația cu nevoi speciale și contextele de învățare non-formală.

- oferă o referință comună a ceea ce înseamnă să fii competent digital;
- sprijină profesorii și educatorii să își evalueze și să își dezvolte în continuare competențele digitale;
- acoperă toate nivelurile educaționale, de la educatori la profesori universitari și adulți.

<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>

- Exemplu de bune practici în utilizarea DigCompEdu

http://www.coliblite.org/docs/LESSON_PLAN_IT.pdf

II. DigCompEdu. Domeniile de competență digitală

Cadrul DigCompEdu își propune să surprindă și să descrie aceste abilități digitale specifice profesorilor, propunând 22 de abilități elementare organizate în 6 domenii:

Domeniul 1, *Implicare profesională*, se adresează mediului profesional în sens larg, adică utilizarea tehnologiilor digitale de către profesori în interacțiunile lor profesionale cu colegi, cursanți, părinți și alte părți interesate, pentru dezvoltarea profesională proprie și pentru binele colectiv al organizației.

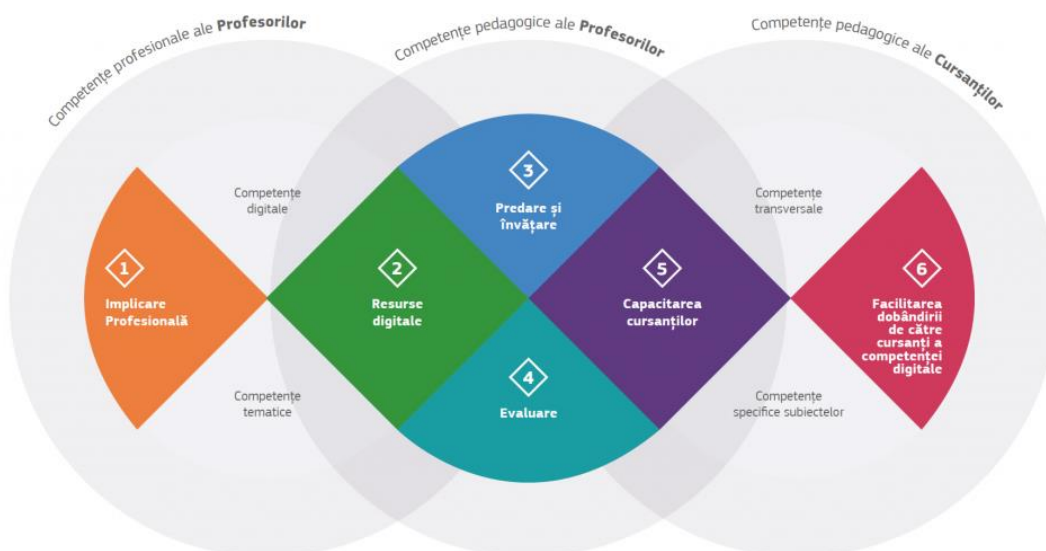
Domeniul 2, *Resurse digitale*, abordează abilitățile necesare pentru utilizarea eficientă și responsabilă, pentru crearea și partajarea resurselor digitale pentru învățare.

Domeniul 3, *Predare și învățare*, este dedicat gestionării și orchestrării utilizării tehnologiilor digitale în predare și în învățare.

Domeniul 4, *Evaluare*, se referă la utilizarea strategiilor digitale pentru îmbunătățirea evaluării.

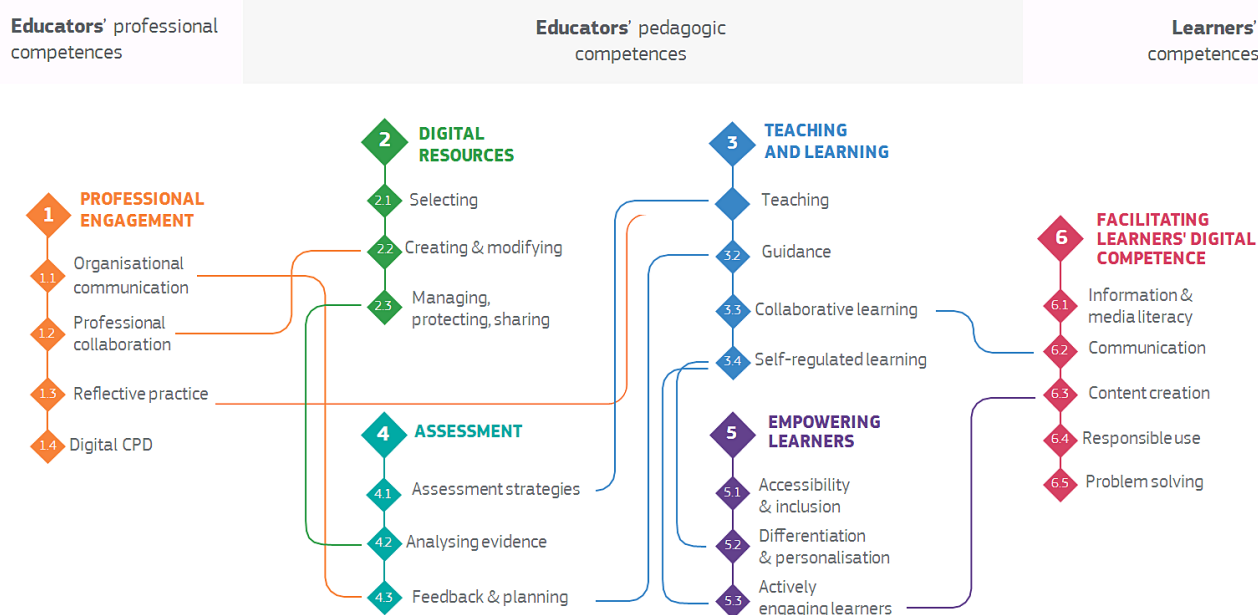
Domeniul 5, *Capacitarea cursanților*, se concentrează pe potențialul tehnologiilor digitale pentru strategiile de predare și învățare centrate pe cursant.

Domeniul 6, *Facilitarea dobândirii de către cursanți a competenței digitale*, detaliază competențele pedagogice specifice necesare pentru a facilita dobândirea de către cursanți a competenței digitale.



Cele 6 domenii de competență digitală (sursa: www.escoaladevalori.ro)

Cadrul pune la dispoziție, de asemenea, un model de progres pentru a ajuta profesorii să își evalueze și să își dezvolte competența digitală.



Acesta descrie șase etape diferite prin care se dezvoltă în mod obișnuit competența digitală a unui profesor, astfel încât să îi ajute pe aceștia să identifice și să decidă cu privire la măsurile specifice pe care trebuie să le ia pentru a-și consolida competența în etapa în care se află în prezent.

III. Niveluri de competență DigCompEdu

DigCompEdu distinge șase etape sau niveluri de-a lungul cărora se dezvoltă de obicei competența digitală a educatorilor. Pentru fiecare etapă este furnizat un descriptor de rol care reflectă focalizarea specială a utilizării tehnologiei digitale tipice pentru etapa de competență. Acești descriptori de rol se referă, de asemenea, la punctele forte și rolurile relative ale unui educator în cadrul unei comunități profesionale.

Nou venit (A1)

Nou – veniții sunt conștienți de potențialul tehnologiilor digitale pentru îmbunătățirea practicii pedagogice și profesionale. Cu toate acestea, au avut foarte puține contacte cu tehnologiile digitale și le folosesc în principal pentru pregătirea lecțiilor, administrarea sau comunicarea organizațională. Nou – veniții au nevoie de îndrumare și încurajare pentru a – și extinde repertoriul și pentru a – și aplica competența digitală existentă în domeniul pedagogic.

Explorator (A2)

Exploratorii sunt conștienți de potențialul tehnologiilor digitale și sunt interesați să le exploreze pentru a îmbunătăți practica pedagogică și profesională. Au început să folosească tehnologiile digitale în unele domenii de competență digitală, fără să urmeze o abordare cuprinzătoare sau consecventă. Exploratorii au nevoie de încurajare, perspectivă și inspirație, prin exemplul și îndrumarea colegilor, încorporate într – un schimb colaborativ de practici.

Integrator (B1)

Integratorii experimentează cu tehnologii digitale într – o varietate de contexte și pentru o serie de scopuri, integrându – le în multe dintre practicile lor. Le folosesc în mod creativ pentru a îmbunătăți diverse aspecte ale angajamentului lor profesional. Sunt dornici să – și extindă repertoriul de practici. Cu toate acestea, ei încă lucrează la înțelegerea instrumentelor care funcționează cel mai bine în ce situații și la adaptarea tehnologiilor digitale la strategiile și metodele pedagogice. Integratorii au nevoie doar de ceva mai mult timp pentru experimentare și reflecție, completat de încurajarea colaborativă și schimbul de cunoștințe pentru a deveni experți.

Expert (B2)

Experții folosesc o gamă de tehnologii digitale cu încredere, creativ și critic pentru a – și îmbunătăți activitățile profesionale. Ei selectează în mod intenționat tehnologiile digitale pentru situații particulare și încearcă să înțeleagă beneficiile și dezavantajele diferitelor strategii

digitale. Sunt curioși și deschiși către idei noi, știind că sunt multe lucruri pe care nu le-au încercat încă. Ei folosesc experimentarea ca mijloc de extindere, structurare și consolidare a repertoriului lor de strategii. Experții sunt coloana vertebrală a oricărei organizații educaționale atunci când vine vorba de practica inovatoare.

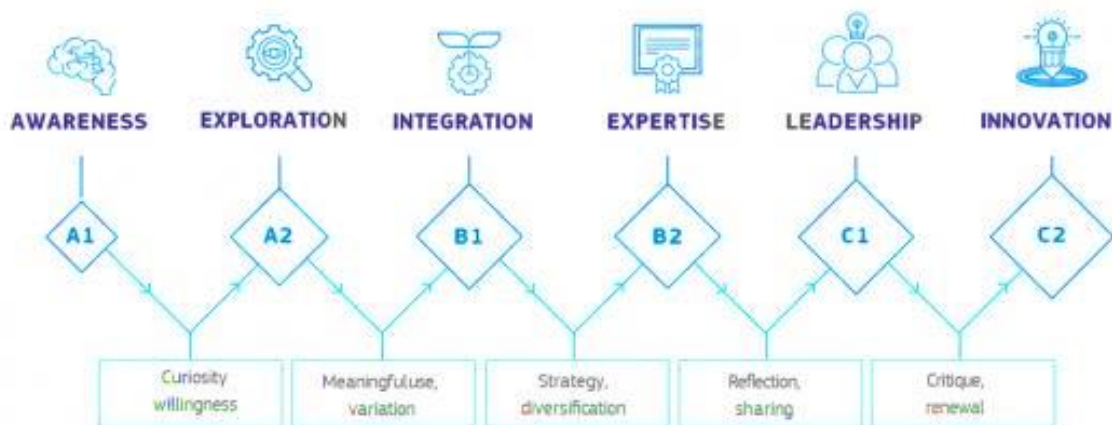
Lider (C1)

Liderii au o abordare consecventă și cuprinzătoare a utilizării tehnologiilor digitale pentru a îmbunătăți practicile pedagogice și profesionale. Ei se bazează pe un repertoriu larg de strategii digitale din care știu să aleagă cele mai potrivite pentru orice situație dată. Ei reflectă continuu și își dezvoltă în continuare practicile. Schimbând cu colegii, ei sunt la curent cu noile dezvoltări și idei. Sunt o sursă de inspirație pentru alții, cărora le transmit expertiza.

Pionier (C2)

Pionierii pun la îndoială caracterul adecvat al practicilor digitale și pedagogice contemporane, dintre care ei înșiși sunt lideri. Ei sunt îngrijorați de constrângerile sau dezavantajele acestor practici și sunt motivați de impulsul de a inova și mai mult educația. Pionierii experimentează tehnologii digitale extrem de inovatoare și complexe și/sau dezvoltă abordări pedagogice noi. Pionierii sunt o specie unică și rară. Ei conduc inovația și sunt un model de urmat pentru profesorii mai tineri.

Pentru fiecare dintre cele 22 de competențe, sunt furnizați descriptori de nivel și declarații de competență care permit educatorilor să-și înțeleagă nivelul de competență și nevoile lor specifice de dezvoltare.



Niveluri de competență DigCompEdu

(sursa: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu/digcompedu-framework/digcompedu-proficiency-levels_en)

IV. SELFIE*

*Self-reflection on Effective Learning by Fostering the use of Innovative Educational technologies (Autorefecție asupra învățării eficiente prin stimularea utilizării tehnologiilor educaționale inovatoare)

Ce este SELFIE?

SELFIE este un instrument gratuit conceput pentru a ajuta școlile să integreze tehnologiile digitale în predare, învățare și evaluare. Acest instrument a fost realizat pe baza cadrului Comisiei Europene privind promovarea învățării în era digitală în organizațiile educaționale și este finanțat prin programul Erasmus.



Instrumentul a fost dezvoltat cu o echipă de experți din școli, ministere ale educației și institute de cercetare din Europa. Instituțiile partenere includ Fundația Europeană de Formare, Centrul European pentru Dezvoltarea Formației Profesionale (CEDEFOP) și Institutul UNESCO pentru Tehnologii Informaționale în Educație.

SELFIE implică întreaga comunitate școlară – conducere, cadre didactice și elevi – într-un proces la 360 de grade care acoperă numeroase domenii ale practicii școlare. Deoarece fiecare școală este unică, instrumentul poate fi personalizat. Fiecare școală poate adăuga întrebări și enunțuri care să se potrivească nevoilor. Evaluarea se poate realiza de pe un computer, o tabletă sau un smartphone. La finalizarea SELFIE, fiecare școală primește un raport interactiv personalizat, care oferă atât date aprofundate, cât și informații scurte referitoare la punctele tari și punctele slabe.

SELFIE este disponibil pentru orice școli primare, secundare și profesionale din Europa și nu numai, în peste 30 de limbi. Poate fi folosit de orice școală – nu doar de cei cu niveluri avansate de utilizare a infrastructurii, echipamentelor și tehnologiei.

Cum funcționează SELFIE?

Instrumentul colectează în mod anonim părerile elevilor, profesorilor și conducătorilor școlii cu privire la modul în care tehnologia este utilizată în școala lor. Acest lucru se face folosind afirmații și întrebări scurte și o scală simplă de răspunsuri de la 1 la 5. Enunțurile acoperă domenii precum conducerea, infrastructura, formarea cadrelor didactice și competențele digitale ale elevilor.

Completarea întregului chestionar durează aproximativ 20 de minute. Întrebările sunt adaptate fiecărui grup. Elevii răspund la întrebări legate de experiența lor de învățare, cadrele didactice analizează practicile de instruire și de predare, iar conducerea școlii abordează planificarea și strategia generală.

Pe baza răspunsurilor, instrumentul generează un raport – un instantaneu („SELFIE”) al punctelor forte și al punctelor slabe ale unei școli în utilizarea tehnologiei. Cu cât participă mai multe persoane din școală, cu atât mai precis va fi SELFIE-ul școlii lor.

Rezultatele și perspectivele obținute din exercițiul SELFIE sunt personalizate pentru fiecare școală care îl utilizează și nu sunt publicate decât dacă școala alege să facă acest lucru.

De ce ar trebui școlile să utilizeze SELFIE?

SELFIE poate ajuta orice școală să înțeleagă mai bine modul în care tehnologiile digitale sunt folosite pentru a sprijini predarea și învățarea. Instrumentul poate ajuta o școală să ia decizii informate pentru revizuirea și îmbunătățirea continuă a modului în care tehnologiile digitale sunt utilizate pentru predare, învățare și evaluare și permite dezvoltarea unui plan de acțiune adaptat nevoilor școlii. SELFIE poate fi apoi utilizat într-o etapă ulterioară pentru a măsura progresele realizate și pentru a adapta planul de acțiune.

Răspunsul la chestionar implică elevii, profesorii și liderii școlilor într-o reflecție colectivă asupra utilizării tehnologiei. Rezultatele sale pot evidenția probleme, inclusiv:

- în ce domenii este utilizată eficient tehnologia și unde se poate îmbunătăți utilizarea acesteia în școala ta?
- are școala o viziune asupra modului în care dorește să folosească tehnologia și, dacă da, personalul și elevii știu care este aceasta?
- ce tip de formare este considerat cel mai benefic de către profesori?
- unde ar trebui alocate fondurile?

SELFIEforTEACHERS

Comisia Europeană a lansat în 5 octombrie 2021, un instrument online de autorefecție adresat cadrelor didactice, care vizează modalități de îmbunătățire a competențelor digitale, potrivit acțiunilor anunțate prin *Planul de acțiune pentru educație digitală 2021-2027*.

În acest sens, profesorii din învățământul preuniversitar sunt invitați să acceseze o platformă dedicată pentru a utiliza, sub forma unui chestionar, instrumentul SELFIEforTEACHERS. Pe baza răspunsurilor oferite se generează un raport cu rezultatele obținute (de la „începător” la „inovator”) și sugestii privind modalitățile de actualizare a competențelor digitale în context educațional.

Domeniile de autoevaluare includ, printre altele:

- identificarea, utilizarea și crearea de resurse digitale;
- personalizarea învățării și implicarea elevilor în învățarea practică;
- comunicarea și colaborarea cu elevii, familiile și colegii;
- dezvoltarea competențelor digitale.

<https://education.ec.europa.eu/selfie-for-teachers>

Noile tehnologii și utilizarea lor în educație

a. Realitatea extinsă

Realitatea extinsă (XR) este un termen umbrelă care cuprinde orice fel de tehnologie care modifică realitatea prin adăugarea de elemente digitale în mediul fizic sau real în orice măsură, estompând granița dintre lumea fizică și cea digitală. XR include AR, MR, VR și orice tehnologie – chiar și cele care nu au fost încă dezvoltate – situate în orice punct al continuumului virtualității.

- Realitate augmentată (AR): elemente ale lumii reale – lumea fizică – cu o suprapunere de elemente digitale.
- Mixed Reality (MR): elemente ale lumii reale — lumea fizică — cu o suprapunere de elemente digitale în care elementele fizice și digitale pot interacționa.
- Realitatea virtuală (VR): un mediu digital complet imersiv.

b. Realitatea augmentată (AR)

Educația este un domeniu în care aplicațiile cu AR cunosc o dezvoltare accentuată, iar motivele sunt evidente: interactivitate, implicare, șansa de a experimenta, feedback imediat. Realitatea augmentată oferă e – learning – ului o nouă dimensiune și va asigura atingerea obiectivelor procesului didactic într – un timp mai scurt în comparație cu metodele convenționale.

Realitatea augmentată simulează un mediu aproape identic cu cel real/cel pe care dorim să îl prezentăm, reproduce cu o acuratețe foarte mare obiectele sau personajele descrise și există o interacțiune aproape reală cu actorii din procesul didactic. AR este reprezentarea 3D a tot ce ne înconjoară, modul în care interacționăm cu aplicațiile mobile și experiențe grafice vizuale. Realitatea augmentată este capabilă să augmenteze grafica generată de computer în mediul real. Această tehnică poate permite elevilor să învețe într-un mediu mult mai interactiv.

AR în eLearning reprezintă un mix echilibrat între realitatea digitală și realitatea existentă. Cu ajutorul acesteia, materia predată în clasă este mai interactivă, deoarece poate permite profesorilor să prezinte virtual și practic exemple și să adauge elemente de joc pentru a oferi suport material manualului. Aceasta va permite elevilor să învețe mai repede și să memoreze informații eficient. Un avantaj major al realității augmentate este reprezentarea grafică a conceptelor și este cunoscut aspectul că memoria umană nu uită ușor informațiile vizuale.

Aplicațiile eLearning activate cu AR redau obiectul augmentat pe ecran și exemple 3D de concepte care le permit elevilor să învețe și să se implice. Grafica computerizată permite

realizarea unei capturi a unui obiect care să apară în mediul augmentat, adică aplicația poate capta imaginea obiectelor din mediul real și poate oferi o descriere detaliată a obiectului datorită mediului virtual. Profesorii pot crea propria aplicație eLearning activată cu AR după propriile concepte.

Aplicațiile AR în educație oferă o gamă largă de beneficii. Realitatea augmentată este un sistem de învățare rapid și eficient, permite elevilor să dobândească cunoștințe prin imagini bogate și imersiune în materie, acces ușor la materialele de învățare oricând și oriunde și învățare practică imersivă.

AR poate înlocui manualele, formularele fizice, afișele și broșurile tipărite. Acest mod de învățare reduce, de asemenea, costul materialelor de învățare și facilitează accesul tuturor și de asemenea, poate ajuta la formarea profesională.

Elevii sunt implicați în eLearning într – un mediu îmbunătățit în care pot vedea cum se întâmplă conceptele. Gamificarea în AR și în sistemul de învățământ poate face atitudinile elevilor mai pozitive. Face învățarea interesantă, distractivă și fără efort, îmbunătățește colaborarea și capacitățile de lucru în echipă și oferă oportunități numeroase de a face cursurile mai puțin obositoare prin utilizarea interactivității un mediu generat de computer.

c. Realitatea mixtă (MR)

Realitatea mixtă este o experiență complet captivantă care cere studenților să poarte un HMD (mici display-uri sau tehnologie de proiecție integrate în ochelari de vedere sau montate pe o cască) și un controler de mișcare, prin care pot interacționa cu un mediu produs de un amestec de real și lumi virtuale, în care obiectele fizice și digitale coexistă.

Datorită acestei realități mixte, elevii pot atinge și manipula obiecte, generând o mai bună înțelegere a acestora. Elevii pot de asemenea interacționa cu seturi de date, formule complexe și concepte abstracte care ar putea fi mai greu de înțeles prin instrucțiunile verbale ale profesorului. Pentru mulți elevi a învăța practic este mai simplu decât a învăța ascultând.

Realitatea mixtă oferă o experiență de învățare mai captivantă, distractivă și mai eficientă decât toate metodele educaționale tradiționale. MR sporește colaborarea dintre elevi, profesori și persoane din afara școlii (un artist în atelierul lui, un om de știință în laboratorul lui, etc).

Realitatea mixtă oferă profesorilor noi posibilități inovatoare de a explora împreună cu elevii datorită caracteristicilor sale. Experiența directă generează o modalitate eficientă de a atrage acei elevi care se luptă să înțeleagă sau poate oferi doar o altă oportunitate de a stimula implicarea în timpul lecțiilor de la școală. Indiferent de diferențele sociale, economice sau geografice, MR în școală reunește oamenii și încurajează interacțiunea umană. Aceasta poate fi folosită pentru a predă orice subiect, deoarece este mai ușor să vezi și să auzi ceva în loc să

fie explicat, mai ales cu concepte abstracte. Folosind dispozitive MR, elevii și profesorii se pot întoarce în timp, interacționând cu obiecte, animale sau ființe umane care nu mai există.

d. Realitatea virtuală (VR)

Realitatea virtuală constă în utilizarea tehnologiei pentru a crea un mediu simulat în care oamenii pot interacționa. Oamenii interacționează în aceste medii virtuale folosind căști VR și folosesc controlere care le pot influența spațiul.

Scufundarea elevilor pe deplin studenții într – o experiență de realitate virtuală, le permite să vizualizeze, să pună la îndoială și să clarifice concepte, precum și să facă conexiuni și să contextualizeze sensul cuvintelor din textul scris. Ajutorul vizual furnizat în VR ajută la extinderea vocabularului fiecărui elev pentru a-i ajuta să facă inferențe mai precise și mai valide. Realitatea virtuală oferă elevilor o modalitate practică de a explora forme folosind realitatea augmentată, ținându – le în mâini și examinându – le pentru a ajuta la rezolvarea problemelor. Pentru a – și extinde înțelegerea și a – și dezvolta abilitățile de alfabetizare computerizată, studenții își pot construi în mod independent propriile forme 3D și pot verifica calitatea în realitate augmentată. Folosirea VR în clasă permite studenților să viziteze virtual situri antice și repere istorice unde pot vedea, descrie și experimenta în detaliu ca și cum ar fi acolo. Experiența captivantă încurajează studenții să formuleze ipoteze și să prezică modul în care oamenii au trăit mai bine decât orice altă metodă de învățare.

Elevii pot fi transportați departe de sala de clasă și în locuri liniștitoare, cum ar fi plajele cu nisip sau munții acoperiți de zăpadă, pentru a ajuta la stingerea anxietăților și la reorientarea atenției. Aceste experiențe ajută la dezvoltarea abilităților de inteligență emoțională a elevilor, care să le permită să – și imagineze un loc fericit. Utilizarea unor soft – uri, permite elevilor să dezvolte modele 3D, să le revizuiască în VR și să editeze după caz pentru a dezvolta un produs. De la ideea inițială până la produsul final, aceste tehnologii moderne îi ajută pe elevi să analizeze, să evalueze și să construiască cu încredere proiecte. Folosirea VR și a softurilor concepute oferă studenților un conținut care îi ajută să înțeleagă la ce să se aștepte și o bază solidă pentru o învățare mai profundă. Conținutul generat în 3D este conceput pentru a fi captivant și pentru a declanșa procese inițiale de gândire în jurul subiectului, care pot fi folosite și discutate în clasă.

e. Inteligența artificială (AI)

Inteligența artificială este un sector al informaticii care vizează în mod specific executarea sarcinilor care necesită de obicei inteligență umană. Inteligența artificială avansează rapid, iar inovațiile în deep learning și machine learning, printre altele, schimbă direcția industriei tehnologiei.

Ajustarea învățării în funcție de nevoile particulare ale unui elev a fost o prioritate pentru educatori de ani de zile, dar inteligența artificială va permite un nivel de diferențiere care este imposibil pentru profesorii care trebuie să gestioneze 30 de elevi în fiecare clasă. Există mai multe companii care dezvoltă în prezent un design inteligent de instruire și platforme digitale care utilizează AI pentru a oferi învățare, testare și feedback copiilor și elevilor de la nivel de grădiniță la nivel de facultate, care le oferă provocările pentru care sunt pregătiți, identifică lacunele, în cunoștințe și redirecționează către subiecte noi atunci când este cazul. Pe măsură ce inteligența artificială devine mai sofisticată, ar putea fi posibil ca o mașină să citească expresia care trece pe fața unui elev care indică că se luptă să înțeleagă un subiect și va modifica o lecție pentru a răspunde la aceasta. Ideea de a personaliza curriculumul pentru nevoile fiecărui student nu este viabilă astăzi, dar va fi pentru mașinile alimentate cu inteligență artificială.

Instrumentele care utilizează inteligență artificială pot ajuta la globalizarea clasei ca spațiu de studiu, inclusiv pentru cei care vorbesc diferite limbi sau care ar putea avea deficiențe de vedere sau auz. Ar putea apărea noi posibilități pentru elevii care ar putea să nu poată merge la școală din cauza unei boli sau care au nevoie de învățare la un alt nivel sau pe o anumită materie care nu este disponibilă în propria școală. Inteligența artificială poate ajuta la reducerea distanțării și a diferențelor dintre școli și între nivelurile tradiționale ale claselor.

Un profesor petrece o cantitate enormă de timp notând temele și testele. Inteligența artificială poate interveni și poate rezolva rapid aceste sarcini, oferind, în același timp, recomandări despre cum să rezolvi golurile în învățare. Deși mașinile pot evalua deja testele cu variante multiple, ele sunt foarte aproape de a putea evalua și răspunsurile scrise. Pe măsură ce AI intervine pentru a automatiza sarcinile de administrare, le oferă profesorilor mai mult timp pe care să-l petreacă cu fiecare elev.

Programele de tutorat și de studiu devin din ce în ce mai avansate datorită inteligenței artificiale, iar în curând vor fi tot mai disponibile și mai capabile să răspundă la o serie de stiluri de învățare.

f. Efectul Proteus

Mediile virtuale permit indivizilor să - și modifice dramatic auto - reprezentarea. Studiile au arătat că oamenii deduc comportamentele și atitudinile așteptate din observarea aspectului avatarului lor, un fenomen cunoscut ca efectul Proteus. Corpurile noastre virtuale pot schimba modul în care interacționăm cu ceilalți în comunitățile online bazate pe avatar, precum și în interacțiunile față în față.

Efectul Proteus sugerează că utilizatorii unui mediu virtual își adaptează comportamentul la caracteristicile avatarurilor lor din acel mediu.

- Efectul a fost introdus de Yee & Bailenson în 2007. Aceștia susțin că avatarurile virtuale oferă oamenilor obișnuiți puteri proteice, deoarece sunt capabili să-și schimbe instantaneu

și ușor auto-reprezentările bazate pe avatar. Cercetările asupra efectului Proteus arată că acele schimbări în reprezentarea de sine schimbă și PERSOANA REALĂ (Yee & Bailenson, 2007). Deci, avatarul unui utilizator ar putea avea un impact psihologic asupra lor și asupra sistemului social din jur. (Sherrick și colab., 2014)

- Oamenii sunt predispuși să nu fie conștienți de influența reprezentărilor lor virtuale asupra răspunsurilor lor comportamentale. În mediile virtuale, oamenii pot alege liber avatare care le permit să opteze pentru sau să renunțe la o anumită entitate, grup sau situație, Efectele imitative puternice pot apărea atunci când oamenii își pun măști virtuale.
- De obicei, comportamentul oamenilor se schimbă în conformitate cu reprezentările lor digitale. De exemplu, într-un joc video, cineva care creează un avatar bazat pe un războinic viking este probabil să acționeze mai îndrăzneț în joc. Cercetările sugerează că efectul se extinde și în viața reală a jucătorului. Un studiu de la Virtual Human Interaction Lab de la Universitatea Stanford a constatat că jucătorii dintr-un joc captivant de realitate virtuală cărora li s-au atribuit avatare de supereroi aveau mai multe șanse să se comporte asemănător avatarului ulterior. Alte studii au produs rezultate similare într-o varietate de alte contexte.
- Efectul Proteus este luat în considerare pentru aplicații terapeutice, inclusiv modificarea comportamentală, desensibilizarea fobiei și împuternicirea personală, printre alte posibilități.

De la înființarea sa în 2003, cercetătorii de la Laboratorul de interacțiuni umane virtuale - Universitatea Stanford au căutat să înțeleagă mai bine efectele psihologice și comportamentale ale realității virtuale (VR) și, mai recent, ale realității augmentate (AR). Acum VR este în sfârșit disponibilă pe scară largă pentru consumatori și în fiecare zi asistăm la noi inovații.

Este esențial, acum mai mult ca niciodată, să căutăm răspunsuri la unele întrebări importante și să găsim cea mai bună cale de a utiliza tehnologia în educație:

- Ce procese psihologice funcționează atunci când oamenii folosesc VR și AR?
- Cum transformă acest mediu în mod fundamental oamenii și societatea?
- Ce se întâmplă când oricine poate avea o experiență perfectă prin simpla apăsare a unui buton?
- Cum putem căuta în mod activ să creăm și să consumăm VR care îmbunătățește în loc să diminueze lumea reală din jurul nostru?

Aplicații și exemple de bune practici utile în managementul clasei

a. Classroomscreen



Classroomscreen este un instrument online care include 19 widget-uri (fundal, alegerea aleatorie a unui nume, managementul timpului, nivel de zgomot, acces la mass – media, cod QR, zaruri, editare text/ desen...) pentru a crea așteptări clare pentru elevi, pentru a sprijini profesorul în gestionarea timpului, pentru a colecta feedback. Pentru utilizarea acestei aplicații este necesară utilizarea unui proiector sau a unei table smart, apoi se alege widget – urile dorite din bară și se salvează pe ecran, apoi în timpul lecției se pot utiliza în momentul dorit de fiecare profesor.

<https://classroomscreen.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v=pbUJ4PCcsMI>

b. ClassroomQ



ClassroomQ ajută la lămurirea neclarităților și întrebărilor elevilor în timpul orelor și la dezvoltarea tehnicilor fundamentale de gestionare a clasei a profesorului. Ajută copiii să își dezvolte încrederea în sine, încurajându - i să găsească propriile răspunsuri în timp ce așteaptă la coadă pentru răspunsuri. Ajută la monitorizarea elevilor care au frecvent nevoie de ajutor sau explicații suplimentare.

<https://classroomq.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v=L3CHkTEvFXk>

c. iTALC



iTALC este un instrument care poate fi utilizat în școli. Acesta oferă profesorului un control deplin asupra a ceea ce se întâmplă pe dispozitivele studenților din clasa în timpul lecției. În plus, este posibil să se demonstreze materialul educațional în timp real, fără utilizarea unui proiector, de la calculatorul profesorului la studenți. În concluzie profesorul poate arăta ce face de la calculatorul lui, tuturor celorlalți, în timp real. De asemenea, profesorul poate accesa computerul unui student care solicită ajutor. O altă utilizare interesantă este de a permite terminalului unui student să le arate altora ceea ce a făcut sau face. Funcția de control este utilă nu doar pentru a monitoriza activitatea elevilor ci și pentru a trimite mesaje de alertă și chiar de a bloca un dispozitiv în cazul în care este necesar.

<https://italc.updatestar.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v=OnM0cCGtVdI>

d. Veyon



Veyon dă profesorului posibilitatea de a avea întotdeauna control deplin asupra clasei. Acesta poate vedea toate ecranele computerului într-o vizualizare cu pictograme și poate accesa computere individuale cu un singur clic. Realizarea de capturi de ecran a computerelor este tot o operațiune cu un singur clic. Profesorul poate atrage atenția elevilor asupra lecției blocând toate computerele și dispozitivele de intrare cu ajutorul unui singur buton.

<https://veyon.io/en/>

<https://www.youtube.com/watch?v=BTk0VPrbTHo>

e. Classdojo



ClassDojo

ClassDojo le permite profesorilor să lucreze cu clasa și de la distanță, inclusiv pentru a oferi activități elevilor, a împărtăși temele de clasă și a împărtăși lecții. Elevii pot câștiga puncte Dojo pe baza comportamentului lor, permițând profesorilor să folosească aplicația pentru a stimula comportamentul pozitiv al acestora.

Aplicația poate fi utilizată de pe diferite dispozitive: smartphone, iPad, tablete, și smartboard conectate la internet, fiind tradusă în 35 de limbi.

Cadrul didactic poate personaliza feedback-ul oferit în funcție de obiectivele urmărite. Mesajele atașate imaginilor reprezentative pentru fiecare comportament vizat sau corespunzătoare unor anumite sarcini de lucru, pot fi scrise în limba română. lassDojo este o aplicație de comunicare atractivă, sigură, ușor de utilizat de către cadrele didactice, părinți și elevi.

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

<https://www.youtube.com/watch?v=3oOy5zwsWjo>

f. Classcraft



Classcraft

Classcraft este conceput să semene cu o experiență asemănătoare unui joc, în care elevii câștigă puncte pentru comportamentul și au puteri unice pe care le pot folosi pentru a influența viața reală.

Această aplicație ajută pe studenți să se simtă împuterniciți, să lucreze împreună și să dezvolte abilități soft în timp ce utilizează un limbaj pe care îl înțeleg și care contează pentru ei. Fiecare elev are un personaj în Classcraft care îi reprezintă înregistrează progresul lui. Când elevii îndeplinesc așteptările, vor primi puncte de experiență. Câștigând suficiente puncte de experiență, elevul crește nivelul, câștigând recompense atât în Classcraft, cât și în viața reală

(puterile au efect în viața reală). Elevii primesc recompense pentru munca lor grea, cum ar fi echipament pentru personajele lor și animale de companie de dresat.

Alte avantaje demne de luat în seamă de orice profesor sunt că aplicația: poate contribui la crearea unui mediu școlar sigur, incluziv și primitor pentru toți; permite utilizarea învățării bazate pe sarcini; transformă învățarea într - o aventură, ora devine un joc în care elevii lucrează în echipe unde pot avea roluri de războinici, magi și vindecători; câștigarea sau pierderea de puncte prin comportamente pozitive sau negative afectează întreaga echipă; ajută la crearea de relații pozitive în clasă și stimulează colaborarea; implică părinții prin conturi interactive, oferindu - le informații reale privind performanțele elevilor.

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

<https://www.youtube.com/watch?v=bbevg6IXR7g>

g. Seesaw



Seesaw este o platformă de învățare interactivă pentru elevii mici și copiii de grădiniță și oferă multe oportunități pentru profesori, elevi și părinți.

Elevii au la dispoziție instrumente multimodale pentru a crește implicarea (video, audio, desen), jurnale ale clasei în care pot fi împărtășite și sărbătorite realizările lor, creșterea treptată a conștientizării învățării. Profesorii au oportunitatea de a proiecta și împărtăși lecțiile, au la dispoziție peste 100 000 de activități de învățare gata de folosit, pot grupa / repartiza elevii într – un mod simplu, pot comunica individual sau în grup cu o clasă sau mai multe clase, pot monitoriza progresul, pot realiza portofolii și le pot accesa urmărind gradual activitatea elevilor. Pentru părinți, Seesaw este un mediu ușor de comunicare cu profesorii, prin intermediul căruia pot obține o perspectivă clară asupra progresului copilului, pot vizualiza și comenta munca propriului copil.

<https://web.seesaw.me/>

<https://www.youtube.com/watch?v=zPN5mceZlQs>

<https://www.youtube.com/watch?v=v3erC7teWf8>

h. Mystery Skype



Mystery Skype reprezintă o provocare în care se utilizează gândirea critică, pe durata aproximativă a unei ore de curs (45 - 60 min.), la care pot lua parte două clase din părți diferite ale lumii, prin intermediul Skype. Scopul elevilor este acela de a ghici primii locația celeilalte școli (țara, orașul, numele școlii) prin întrebări succesive la care se răspunde doar cu *da* sau *nu*. În echipele (clasele) aflate în competiție fiecare elev poate primi un rol conform abilităților și preferințelor lor: cartograf, comunicator, desenator, căutător, etc. Pentru a găsi parteneri de joc se pot utiliza platformele de socializare sau site – ul dedicat acestuia.

<https://education.microsoft.com/connectwithothers/playmysteryskype>

i. LearningApps



Learning Apps.org este o aplicație Web 2.0 concepută pentru a sprijini procesul de instruire prin metode interactive. Modulele/exercițiile (Apps) existente pot fi integrate direct în conținuturile de învățare corespunzătoare sau modificate în funcție de necesitate, dar pot fi și elaborate online de utilizatorii.

Aplicația LearningApps are ca scop colectarea de module care pot fi reutilizate și de a le pune la dispoziția utilizatorilor. Aceste module nu conțin un scenariu concret de învățare, ci se axează exclusiv pe partea interactivă. Categoriile încorporează majoritatea disciplinelor de studiu, se poate opta pentru mai multe limbi, iar tipurile de exerciții care pot fi alcătuite sunt diverse pornind de la: Cuvinte încrucișate; Jocul Milionarii; Marchează în text; Quiz cu alegere; Quiz cu alegere; Completează tabel; Quiz cu introducere; Grilă ordonare; Joc-Perechi(Perechi imagini); Joc-Perechi(Text/Imagine); Ordonare cu hartă; Ordonare grupe; Ordonare pe imagini; Ordonează perechi; Puzzle – Grupe; Tabel ordonare; Rebus; Spânzurătoarea; Text spații goale; Completează tabel; Quiz cu introducere; Audio/Video cu inserări; Avizier; Caiet; Calendar; Chat; Mindmap; Scrieți împreună. Exercițiile (Apps) se pot crea relativ simplu, urmând instrucțiunile de pe site.

Există numeroase modele care facilitează crearea acestora într – un timp relativ scurt. Profesorul are posibilitatea să structureze materialul pe care dorește să – l predea în cel mai bun mod sau să se folosească de resursele oferite de colegi. Pentru elevi, LearningApps este un mod interactiv și atrăgător de însușire și exersare a cunoștințelor, prin care va învăța mult mai ușor prin descoperire și mai ales prin interactivitate.

<https://learningapps.org/>

<https://www.youtube.com/watch?v=NZcgeHP7nXw>

j. Genially



Genially este un instrument online all-in-one cu ajutorul căruia se pot crea prezentări uimitoare, imagini interactive, infografice, gamification, chestionare, breakouts și altele cărora li se pot adăuga efecte de interactivitate și animație.

Genially are peste 1100 de șabloane în 12 categorii diferite pentru crearea rapidă și, de asemenea, permite crearea de la zero, ceea ce permite un grad diferit de personalizare a creațiilor. Oferă galerii de fotografii și resurse, dar permite și adăugarea propriilor elemente externe. Permite inserarea videoclipurilor, imaginilor, fișierelor audio, animațiilor, activităților educaționale, Google Maps și multe altele. Animațiile și interactivitatea pot fi adăugate cu ușurință oricărui element al unei creații: text, imagini, butoane.

Se poate controla modul în care este navigată o creație: *cu săgeți* care conduc spectatorii prin conținut într – un mod liniar, *în modul microsite*, care permite conectarea paginilor prin

utilizarea butoanelor și chiar a elementelor ascunse pe care spectatorii trebuie să le descopere singuri și în *modul video*, unde o creație este redată de la început până la sfârșit la viteză pe aleasă.

Genially face mult mai ușoară gamificarea, deoarece include șabloane de gamification, gata de conectare și redare. Toate jocurile sunt create pentru motivarea, evaluarea și consolidarea reținerii informațiilor. Nu este nevoie de construirea de la zero a experienței de învățare gamificată. Șabloanele sunt pregătite și pot fi personalizate pentru nevoile fiecărui profesor, fie că sunt jocuri de masă, jocuri de memorie, jocuri labirint, căutări de cuvinte.

Imaginile interactive permit elevilor să facă clic pe o parte a imaginii pentru a dezvălui un videoclip, text sau conținut încorporat. Ele ajută la extinderea în continuare a unei imagini statice, evidențiind concepte sau idei importante. Adăugarea de elemente interactive la imagini este un plus major pentru învățare. Acest tip de conținut oferă elevilor posibilitatea de a conecta două indicii vizuale, ajutând la consolidarea conceptelor în memorie. Imaginile interactive pot fi folosite în orice parte a lecției. Ele sunt deosebit de eficiente ca evaluări de cunoștințe.

Genially oferă atât o adresă URL pentru fiecare creație, cât și codul său iframe, permițând încorporarea cu ușurință a creațiilor în pagini web și platforme web.

<https://genial.ly/>

<https://www.youtube.com/watch?v=QVqWaJJ1M8c>

<https://academy.genial.ly/en/pills/how-to-create-escape-games>

<https://view.genial.ly/5f198b87a07dc10d6f7ff3f6/presentation-la-mine-d-or-genially>

Exemple de bune practici:

<https://view.genial.ly/5f06e8c02d87ba0d9a189767>

<https://view.genial.ly/5f436efb891cc20d3a9fb6fc>

<https://view.genial.ly/6123fe21269fbc0ddb23702f>

<https://view.genial.ly/5efdd4139ac3580d7dc7bb9a>

<https://view.genial.ly/604a07f098549c0d88b8f7ca>

<https://view.genial.ly/5f202cbafbeabf0cf7b3defe>

<https://view.genial.ly/5f2c5617109c240d0308fc89>

k. Padlet



Padlet funcționează ca o foaie de hârtie pe care poate fi așezat orice. Acesta permite editarea unui text, adăugarea unui link sau a unui hyperlink, a unei fotografii sau a unui document.

Editarea unui padlet permite mai multe adaptări ca: editarea fundalului, schimbarea caracteristicilor paginii. Utilizatorul poate să facă padlet – ul lui public, privat sau protejat prin parolă. Proprietarul poate să șteargă postările de care nu are nevoie, poate restricționa editarea/ vizualizarea. Postările pot fi apreciate sau comentate.

Padlet – ul se poate distribui prin mai multe modalități: prin link, e-mail, Tweet, cod QR.

Padlet poate fi utilizat la clasă mai multe moduri: ca portofoliu pentru a monitoriza și a păstra munca elevilor, ca un blog/ vlog al clasei care să conțină idei, produse ale activității, secvențe din lecție, exemple de bune practici, mod de realizare a recenziilor pentru cărțile citite, link-uri utile teme, proiecte sau prezentări. De asemenea poate fi utilizat în colectarea și structurarea resurselor pentru un anumit subiect, măsurarea înțelegerii unui subiect sau a unui concept studiat. Poate deveni un instrument importat în învățarea colaborativă, oferind șanse egale de exprimare elevilor și un spațiu pentru expunerea și discutarea diferitelor teme.

<https://ro.padlet.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v=6jKZ63Rk4-M>

I. Pearltrees



Pearltrees este o bibliotecă gratuită, vizuală și colaborativă, care permite organizarea paginilor web, a fișierelor, a fotografiilor și notelor pentru a le putea găsi, consulta și partaja cu ușurință.

Pearltrees Education este o rețea educațională colaborativă pentru școli, special concepută pentru elevi și profesori și care se integrează cu spațiile lor digitale de lucru.

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

<https://www.youtube.com/watch?v=qDEEoVFPe6A>

Proiect didactic

ȘCOALA GIMNAZIALĂ GHIMBAV

An școlar 2021/ 2022

Prof. înv. primar VIRGINIA IOANA COSTEA

Clasa pregătitoare A

8. 06. 2022

Aria curriculară: Limbă și comunicare

Disciplina: Comunicare în limba română

Unitatea de învățare: Povești înaintea vacanței

Subiectul lecției: Recapitulare finală

Tipul lecției: recapitulare, sistematizare și consolidare a cunoștințelor

Formă de realizare: activitate integrată

Discipline integrate: Dezvoltare personală, Matematică și explorarea mediului, Muzică și mișcare

Scop: *Reactualizarea și sistematizarea noțiunilor dobândite pe parcursul anului școlar*

Competențe specifice:

Comunicare în limba română

- 1.1. Identificarea semnificației unui mesaj scurt, pe teme familiare, rostit clar și rar
- 1.2. Identificarea unor informații variate dintr-un mesaj scurt, rostit clar și rar
- 2.2. Transmiterea unor informații referitoare la sine și la universul apropiat, prin mesaje scurte
- 2.4. Exprimarea propriilor idei în contexte cunoscute, manifestând interes pentru comunicare
- 4.2. Redactarea unor mesaje simple, în contexte uzuale de comunicare

Dezvoltare personală

- 3.1. Identificarea unor rutine în activitatea școlară

Matematică și explorarea mediului

- 1.3. Ordonarea numerelor în centrul 0-31, folosind poziționarea pe axa numerelor
- 6.2. Utilizarea unor unități de măsură pentru determinarea/ estimarea duratelor unor evenimente familiare

Muzică și mișcare

- 2.1. Cântarea în colectiv a cântecelor din repertoriul însușit

Obiective operaționale:

Cognitive:

OC1 să citească silabe și cuvinte și să le grupeze pentru a forma cuvinte respectiv propoziții;

OC2 să citească în gând și cu voce tare, corect și conștient textele date (ghicitori, text lacunar);

OC3 să completeze un text lacunar cu literele/ cuvintele potrivite pentru a descoperi mesajul acestuia;

OC4 să găsească răspunsul corect la ghicitori;

OC5 să selecteze dintr – o înșiruire de enunțuri regulile clasei;

OC6 să completeze după diferite criterii șiruri lacunare de numere;

OC7 să ordoneze zilele săptămânii;

OC8 să interpreteze în colectiv un cântec din repertoriul clasei.

Afectiv – atitudinale:

OA1 să – și exprime emoții privind felul în care au perceput/ percep începutul și sfârșitul clasei pregătitoare;

OA2 să – și exprime opinia față de respectarea regulilor în clasă;

OA3 să participe activ la rezolvarea sarcinilor didactice;

OA4 să manifeste un comportament adecvat în relațiile cu colegii, atât în timpul activităților frontale, cât și în timpul activităților în perechi și individuale;

OA5 să reacționeze pozitiv, dorind să lucreze și să fie apreciați.

Psihomotorii:

OP1 să aibă o poziție corectă în bancă;

OP2 să aibă o poziție corectă la scris.

Strategia didactică

Forme de organizare: frontal, individual, în perechi.

Resurse procedurale: conversația, brainstormingul, conversația euristică, problematizarea, exercițiul.

Resurse materiale: resurse educaționale create în aplicațiile Genial.ly, LearningApps.org; fișă de lucru (Anexa 1); videoclip YouTube; laptop; tabla Smart; recompense – tocă multicoloră, diplomă, rechizite și dulciuri.

Resurse temporale: 45 min.

Bibliografie:

Programele școlare aprobate cu OMEN nr. 3418/19.03.2013 pentru clasa pregătitoare, I și a II – a

Desfășurarea lecției

Moment organizatoric

Cadrul didactic asigură climatul optim pentru realizarea activității.

Captarea și orientarea atenției

Cadrul didactic oferă copiilor câte o toacă multicoloră pe care să o poarte pentru că au absolvit clasa pregătitoare.

Enunțarea temei și a obiectivelor lecției

Cadrul didactic precizează tema activității și se comunică rezultatele care sunt așteptate de la elevi până la sfârșitul activității.

Cadrul didactic prezintă fișa de lucru și le comunică elevilor că vor lucra exerciții atât pe fișă cât și pe tabla SMART. (Anexa 1)

Cadrul didactic cere elevilor să își amintească despre cum s – au simțit în prima zi din clasa pregătitoare, iar apoi să spună ce simt la sfârșitul clasei pregătitoare.

Prezentarea optimă a conținutului

Cadrul didactic le amintește elevilor că în prima săptămână s – au cunoscut și au stabilit care sunt regulile clasei. Se rezolvă ex. 1.

Se citește cu glas tare cerința de către un elev, se verifică dacă cerința a fost înțeleasă.

Elevii citesc regulile adevărate și cele false, explică de ce unele sunt adevărate și altele false și le sortează în cele două găleți. Exercițiul este creat în Genial.ly.

(<https://view.genial.ly/629eaa37dbbcb60012d98903/interactive-content-in-clasa>)

Se discută despre necesitatea existenței regulilor în clasă, iar elevii își exprimă părerea despre acestea.

Se rezolvă ex. 2 și 3 care constau în formarea de cuvinte cu ajutorul silabelor date și formarea de propoziții cu ajutorul cuvintelor date. Exercițiul este creat în Genial.ly.

(<https://app.genial.ly/editor/629ea3915e25080011a5747d>)

Cadrul didactic cere elevilor alcătuiască propoziții cu unul dintre cuvintele găsite și să dezvolte una dintre propozițiile găsite.

Se cere elevilor să citească în perechi ghicitorile de la ex. 4 și să găsească răspunsul, iar apoi să îl noteze pe fișă și să se verifice. Răspunsurile sunt verificate frontal pe jocul creat în LearningApps.org. (<https://learningapps.org/display?v=pauakr80n22>)

Cadrul didactic propune elevilor să interpreteze cântecul Alfabetul năzdrăvan și solicită unui elev să îl caute pe YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=08DdnwthaK8>)

Cadrul didactic conduce o discuție despre programul școlar (la ce oră se trezesc, care este rutina de dimineață, programul de la școală, programul de după – amiază acasă și rutina de seară). Se verifică cunoașterea zilelor săptămânii și li se cere să ordoneze la tablă zilele unei săptămâni de școală prin jocul creat în aplicația LearningApps.org.

(<https://learningapps.org/display?v=pps7kuyna22>)

Cadrul didactic propune elevilor să ordoneze numere după anumite criterii. Se recunosc criteriile și se explică de către elevi, apoi se rezolvă exercițiile frontal, alături de Super Mario într – o prezentare în Genial.ly.

(<https://view.genial.ly/629ec2eedbbcb60012d98e2e/learning-experience-challenges-matematica>)

Asigurarea conexiunii inverse

Cadrul didactic propune elevilor să descopere mesajul lui SuperMario în perechi. Se rezolvă exercițiul și la tablă după ce majoritatea perechilor au terminat de lucrat.

(<https://view.genial.ly/62b415a7fb5c6f0013c5e935/learning-experience-challenges-vacanta-placuta>)

Încheierea activității și aprecierea performanțelor elevilor

Cadrul didactic apreciază activitatea elevilor și face recomandări pentru vacanță (lectura, scrierea).

Copiii primesc diplome și mici recompense pentru activitatea desfășurată pe parcursul clasei pregătitoare.

Anexe la planul de lecție

8. 06. 2022

VINE VACANȚA! Arătăm că am crescut

1. Sortează cum ne comportăm în clasă:



2. Citește silabele, apoi formează cuvinte:

soa	☐	☐	că
ni	☐	☐	jă
bar	☐	☐	re
pla	☐	☐	sip

3. Citește cuvintele, apoi formează propoziții:

Câinele	☐	☐	scrie.
Copilul	☐	☐	înoată.
Peștele	☐	☐	zboară.
Pasărea	☐	☐	latră.

4. Citește ghicitorile și apoi încearcă să ghicești răspunsul:

Șarpe mare din oțel,

Fuge iute prin tunel.

→ _ _ _ _ _

Umblă moșul prin pădure

După zmeură și mure.

→ _ _ _ _ _

Uriaș cu nasul mare,

Poartă oamenii – n spinare!

→ _ _ _ _ _

5. Completează biletul cu cuvintele pe care le – a șters apa:

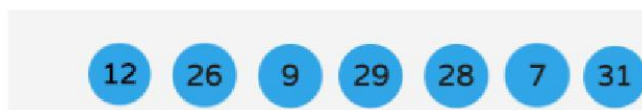
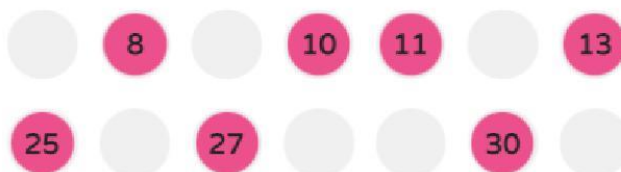
Dragă bunicuță,	
Sunt la	
În fiecare zi stau la	 și mă
joc în	
Sunt foarte	 !
Cu drag,	
.....	



6. Super Mario este foarte grăbit.

Ajută – l să așeze corect numerele pentru fiecare cerință:

Pune numerele albastre la locul lor!



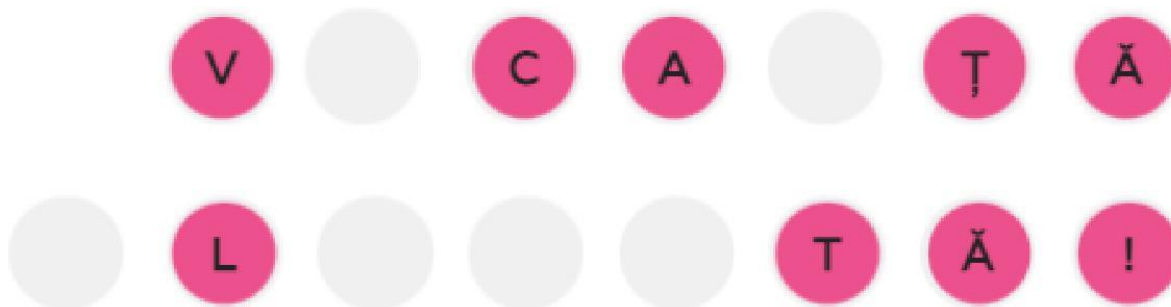
ORDONEAZĂ NUMERELE IMPARE!



ORDONEAZĂ NUMERELE PARE!



GĂSEȘTE MESAJUL LUI MARIO!



Anexa 1

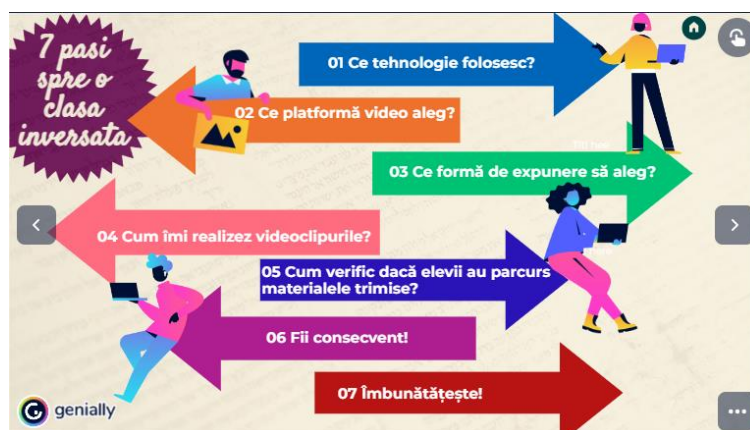
Diseminare mobilitate

Prof. Cristina Nicolaescu, prof. Ioana Costea

31. 05. 2022

CLASA INVERSATĂ (FLIPPED CLASSROOM)

- **Clasa inversată** este un tip de învățare mixtă în care elevii sunt introduși la conținut acasă și exersează lucrul la școală. Acesta este inversul practicii mai frecvente de a introduce conținut nou la școală, apoi de a atribui teme și proiecte pentru a fi finalizate de către elevi în mod independent acasă.
- Scopul clasei inversate este de a îmbunătăți accesul elevilor la conținuturi, inversând în același timp rolurile tradiționale de a învăța la școală și a exersa acasă pentru a învăța acasă și a exersa la școală. Acest lucru le permite profesorilor să sprijine elevii în timp ce încearcă să lucreze cu și prin noul material introdus acasă/prin video.
- **Modelul flipped classroom** se bazează pe principii foarte simple, logice. Elevii sunt buni la decodarea informațiilor prin intermediul media din cauza suprasaturării cu tehnologie. Videoclipurile și imaginile sunt pentru ei ceea ce manualele au fost pentru noi. În modelul Flipped Classroom sunt vizionate acasă scurte videoclipuri instructive în loc de prelegere în clasă. Acest lucru permite mult mai mult timp în clasă pentru remediere și diferențiere.
- Ceea ce ar fi în mod normal etichetat drept „temă pentru acasă” se face acum în clasă sub ochiul atent al profesorului, iar prelegerea este transferată acasă, eliminând distragerile din clasă.
- **Modelul flipped classroom** modifică din temelii modul tradițional de predare. Dacă ești un profesor căruia îi place să țină pasul cu progresele actuale în educație, acest model trebuie încercat. Elevii vor avea acces nelimitat la materialele create de tine, ceea ce înseamnă că vor avea mai mult acces la tine ca profesor. Profesorul este cea mai importantă resursă pentru elevii săi.



1. Ce tehnologie folosesc?

- Trebuie aleasă acea tehnologie pe care o poți folosi cu ușurință, altfel conceperea de materiale va deveni epuizantă și vei obosi cu repede.
- Videoclipurile nu trebuie să fie de calitate cinematografică. Ele trebuie doar să redea conținuturile pe care vrei să le transmiți și este important să le faci dintr – o singură filmare. Nu este nicio problemă dacă te bâlbâi puțin. Ar trebui ca producerea unui clip de 5 minute să dureze 5 minute. Abordarea low – tech, în care poți utiliza camera telefonului sau a laptopului este cea mai recomandată.
- După finalizare, clipul trebuie încărcat pe Vimeo, YouTube sau pe altă platformă de același gen, de preferință pe propriul canal, pentru a controla confidențialitatea acestuia.
- Pentru o abordare puțin mai tehnologizată, poți povesti pe baza unei prezentări PowerPoint deja existente și să – ți înregistrezi atât vocea cât și ecranul de asemenea tot cu PowerPoint sau cu una dintre aplicațiile existente (Loom, Clip, Snagit, Soapbox, Camtasia, VEED, Vidyar, CloudApp).

2. Ce platformă video aleg?

- Poți alege orice platformă, dar evident YouTube este cel mai accesibil, pentru că este pe toate dispozitivele și elevii tăi îl cunosc deja și îl utilizează, astfel că ei nu au nicio scuză pentru a nu viziona videoclipurile. Ei nu pot spune că au avut dificultăți tehnologice sau nu au avut timp pentru că utilizează tot timpul telefonul, pe care îl putem transforma astfel într – un atu în fața elevilor care își caută mereu scuze că nu au învățat.
- Când alegi o platformă trebuie să iei în considerare câteva aspecte:
Ce platformă îmi permite să controlez datele și confidențialitatea conținutului meu și al studenților mei?
Ce platformă va fi cel mai ușor de accesat pentru studenții mei acasă?
Vreau ca videoclipurile mele să fie publice sau private?

3. Ce formă de expunere să aleg?

- ☞ *Prelegere pură?*
- ☞ *Ar trebui să începă cu o reflecție sau o pre – evaluare în care să li se ceară elevilor să întrerupă videoclipul și să răspundă la o sarcină de orice fel?*
- ☞ *Ar trebui să conțină și alt conținut video în afară de discursul profesorului?*
- ☞ *Ar trebui să se bazeze pe un PowerPoint sau să fie o combinație a tuturor acestor idei?*
- Ideea este să începem simplu, cu un format repetabil și ușor reproductibil și să creștem de acolo pe baza feed – back – ului obținut de la elevi, pentru a stabili ce funcționează bine și ce nu.

4. Cum îmi realizez videoclipurile?

- Când vrei să înregistrezi un videoclip, începe prin a stabili unele limite care te vor ajuta în timp ce realizezi filmul, dar îi vor ajuta și pe elevi în timp ce îl vizionează.
- Se recomandă ca acestea să fie scurte (~ 5 min.), concentrate, clare și ușor de urmărit. Ei le pot urmări oricând și în mod repetat, chiar și dimineața în cazul în care ”au uitat” sau nu au

avut acces la tehnologie. De asemenea este recomandat ca acestea să nu fie mai mult de trei, deci în total aproximativ 15 minute.

- Dacă ești îngrijorat că nu vei putea transmite în 15 minute ceea ce predai în 45 – 50 de minute la școală, ar trebui să ai în vedere că în film nu există întreruperi (distrageri, probleme de comportament și indisciplină, elevi care scriu lent). Alt avantaj este că pentru a – și răspunde la nelămuriri, elevul mai poate parcurge o dată materialul sau dacă ritmul de scriere este lent, poate pune pauză.
- În timp ce (te) filmezi fii tu însuși! Fii liniștit ca și cum ai fi în clasă și ai vorbi față în față cu elevii! Fii amuzant, dacă simți acest lucru! Elevii își vor menține interesul și vor vedea în continuare că sunt importanți pentru tine și în mediul virtual.
- Vei vedea că pe măsură ce filmezi videoclipurile vei căpăta fluiditate și ușurință în exprimare și totul va deveni foarte ușor.

5. Cum verific dacă elevii au parcurs materialul trimis?

- Este foarte important să verifici dacă elevii au urmărit clipurile trimise. Depinde de tine să găsești cum să faci acest lucru într – un fel care să te avantajeze: poți să le dai elevilor un scurt test (evaluat) sau să faci o schemă a ceea ce au înțeles, poți ascunde o imagine, un cuvânt sau o expresie în videoclipurile tale și să – i întrebi pe elevi despre ele.
- Cu cât elevii devin mai responsabili și vizionează și înțeleg videoclipurile, cu atât devin mai independenți și mai adaptați lumii în continuă schimbare.

6. Fii consecvent!

- Găsește un program video care se potrivește stilului tău de viață. Poți să le faci la școală, în clasă, după ce termini orele sau acasă, în liniște, când ai timp și starea necesară. Acest lucru poate deveni extrem de relaxant, chiar dacă nu este întotdeauna interesant. Dacă vei realiza cu atenție clipurile, le vei putea refolosi sau transforma pentru a le refolosi în viitor și vei economisi timp pe termen lung.

7. Îmbunătățește!

- O clasă inversată este la fel ca orice altceva ce faci ca profesor: încerci idei noi, renunți la ceea ce nu funcționează, păstrezi ceea ce funcționează, îți construiești în timp strategiile și instrumentele.
- Odată ce ai stabilit un ritm de realizare a clipurilor vei putea să fii mai puțin stresat:
 - ☞ *Dacă un elev lipsește, poate să vadă cursul online;*
 - ☞ *Părinții vor vedea că stăpânești materia și că ești un profesor extraordinar, iar copilul lor are oricând acces la conținuturile predate și la materialele educaționale create/ utilizate de tine;*
 - ☞ *Colegii profesori vor putea utiliza materialele create de tine și tu pe ale lor într – un schimb continuu de experiențe și bune practici.*

Anexa 2

Atelier Instrumente și aplicații pentru o clasă digitală
Prof. Cristina Nicolaescu, prof. Virginia Ioana Costea
17.06.2022

4 instrumente și aplicații în sprijinul digitalizării



Unul dintre cele mai mari beneficii ale unui educator conectat la nivel global este posibilitatea de a oferi elevilor săi oportunitatea de a se conecta cu elevi din întreaga lume. *Mystery Skype* întărește această idee.

Mystery Skype este un joc educațional, inventat de profesori și jucat de două clase pe Skype. Scopul jocului este de a contribui conștientizarea culturală, a dezvolta abilitățile de gândire critică și abilitățile geografice prin ghicirea locației celeilalte clase printr-o serie de întrebări cu răspuns da/nu. Este potrivit pentru toate vârstele și oferă elevilor un mod interactiv de a-și dezvolta abilitățile adresând și răspunzând pe rând la o singură întrebare.

Mystery Skype este un instrument prin care se dezvoltă elevilor pe lângă cunoașterea geografiei și abilități specifice secolului al XXI - lea, ca:

- gândirea critică
- colaborarea
- conștientizarea culturală
- deducția logică
- alfabetizare digitală
- munca în echipă

De ce ai nevoie?

- un cont Microsoft Educator Community: education.microsoft.com/start/welcome
- un ID Skype: login.skype.com/registration
- conexiune bună la internet
- un dispozitiv cu o cameră sau cameră web încorporată
- microfon (intern sau extern)

Cum găsești un partener de joc Mystery Skype?

- vizitează: <https://education.microsoft.com/connectwithothers/playmysteryskype>

- derulează la secțiunea Găsește un membru (Find a Member)
- fă clic pe unul dintre profesorii evidențiați sau caută anumiți profesori prin filtrarea rezultatelor dvs. după materie, țară, limbă etc.

Cum să joci?

- Găsește un profesor cu a cărui clasă să joci Mystery Skype.
- Stabilește o dată și o oră pentru a juca. Nu le spune elevilor unde este cealaltă clasă!
- Atribue roluri elevilor: gazde, interlocutori, responsabili cu răspunsurile, alergători, cartografi, secretari, etc.)
- Pregătește – te împreună cu clasa pentru apel. Conectează - te pe Skype cu profesorul partener și stabilește reguli de bază. Împărtășește regulile jocului și așteptările cu studenții.
- Pornește apelul Skype și lasă jocul să înceapă.
- Clasele adresează pe rând și răspund la întrebări cu răspuns da/nu.
- Prima clasă care ghicește locația corectă câștigă!

Variații de Mystery Skype

Pe lângă ghicirea locațiilor fiecăruia, se poate ghici:

- un număr misterios
- un animal misterios
- un ecosistem misterios
- mâncare misterioasă



ClassroomScreen este un instrument web care oferă în același loc widget-uri utile pe care le poți utiliza în timp ce predai sau în timp ce elevii lucrează. Este un instrument online care îți permite să afișezi instrucțiunile pentru lecția ta într-un mod clar și vizual prietenos.

Avantajul este că vei găsi într – un singur loc toate instrumentele importante pentru un profesor și nu va mai trebui să vizitezi mai multe site – uri pentru le utiliza. După ce intri pe classroomscreen.com și deschizi proiecția/ proiecția pe tabla smart din clasă, tabla interactivă devine și mai eficientă datorită colecției de instrumente:

- Selector aleatoriu de nume
- Zaruri
- Nivel de sunet
- Mass-media
- Cod QR
- Instrument pentru desen
- Text
- Simboluri de lucru

- Semafor
- Temporizator
- Cronometru
- Ceas
- Calendar

De asemenea, separat de tabla propriu – zisă, aplicația mai cuprinde *un instrument simplu de sondare a opiniei și un instrument cu ajutorul căruia putem forma aleator echipe/grupe* dacă avem o listă de nume.



Learning Apps.org este o aplicație Web 2.0 concepută pentru a sprijini procesul de instruire prin metode interactive. Modulele/exercițiile (denumite Apps) existente pot fi integrate direct în conținuturile de învățare corespunzătoare, sau redactate/ajustate la necesitate, dar pot fi și elaborate online de utilizatorii. Aplicația LearningApps are ca scop de a aduna module care pot fi reutilizate și de a le pune la dispoziția utilizatorilor. Aceste module nu conțin un scenariu concret de învățare, ci se axează exclusiv la partea interactivă.

Categoriile încorporează majoritatea disciplinelor de studiu, se poate opta pentru mai multe limbi, iar tipurile de exerciții care pot fi alcătuite sunt diverse pornind de la: Cuvinte încrucișate; Jocul Milionarii; Marchează în text; Quiz cu alegere; Quiz cu alegere; Completează tabel; Quiz cu introducere; Grilă ordonare; Joc-Perechi (Perechi imagini); Joc-Perechi(Text/Image); Ordonare cu hartă; Ordonare grupe; Ordonare pe imagini; Ordonează perechi; Puzzle – Grupe; Tabel ordonare; Rebus; Spânzurătoarea; Text spații goale; Completează tabel; Quiz cu introducere; Audio/Video cu inserări; Avizier; Caiet; Calendar; Chat; Mindmap; Scrieți împreună.

Exercițiile (Apps) se pot alcătui relativ simplu, urmînd instrucțiunile de pe site. Există numeroase modele care facilitează crearea acestora într-un timp relativ scurt.

Profesorul are posibilitatea să structureze materialul pe care dorește să-l predea în cel mai bun mod, sau să se folosească de exercițiile oferite de colegi. Pentru elevi, LearningApps oferă moduri cât mai interactive și atrăgătoare de însușire a noilor informații. Aplicația permite individualizarea procesului didactic acordînd fiecărui elevului toată atenția sa.





Genially este un instrument de creare de conținut pe care profesorii din întreaga lume îl folosesc pentru a crea prezentări interactive și resurse educaționale. Există sute de șabloane disponibile și cu ajutorul cărora profesorii pot să creeze prezentări uimitoare, cursuri, infografice, camere de evadare,

chestionare, imagini interactive și multe altele fără abilități anterioare de programare sau design grafic.

Își propune să schimbe modul în care comunicăm, de la conținut static plictisitor, la experiențe de comunicare memorabile. Poate fi utilizat pentru a crea materiale mai bune atât pentru învățământul la distanță, cât și pentru clasa fizică și îți permite să adăugi straturi de interactivitate și animații pentru a-ți implica elevii mai mult ca niciodată.

Genially permite integrarea altor aplicații în prezentare (YouTube, Google Maps, ...). Există, de asemenea, un mod de colaborare care îți permite să lucrezi în echipă. Modificările sunt salvate automat în timp real.

ex. 1 Pornind de la un șablon:

- Schimbă titlul și textul;
- Modifică elementele interactive;
- Adaugă imagini și text;
- Schimbă fontul și culoarea;
- Adaugă, fă un duplicat, șterge elemente/ pagină.

ex. 2 Pornind de la o foaie albă:

- Grupează elemente;
- Realizează elemente trasabile (draggable elements);
- Joacă - te cu straturile (layers);
- Adaugă blocuri inteligente (smartblocks);
- Inserează filme, link - uri.

ex. 3 Pornind de la un șablon de gamificare:

- Construiește un joc de evadare.

La final:

- Asigură - te că paginile sunt conectate;
- Previzualizează ceea ce ai creat utilizând ;
- Apasă **all set și reusable**;
- Distribuie link - ul.

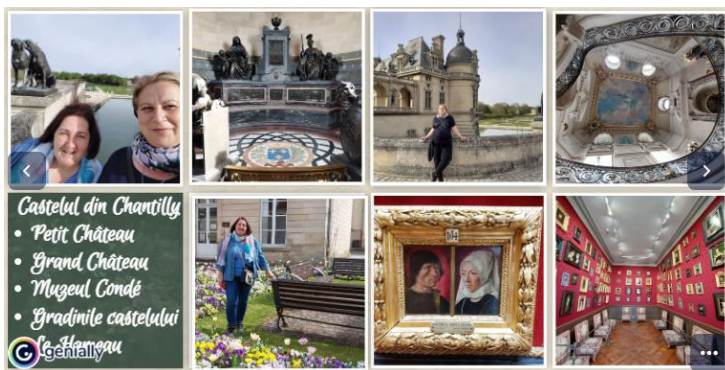
JURNAL CULTURAL FRANCEZ

Chantilly, Senlis, Paris

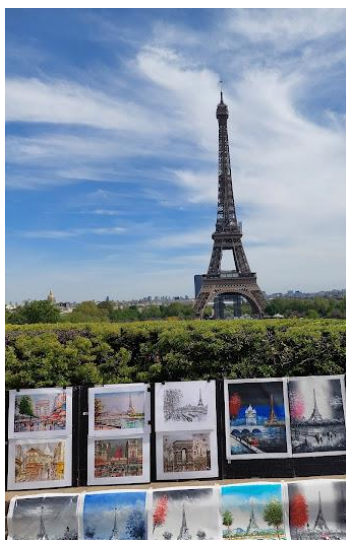
Chantilly este un mic oraș aflat la 40 km nord - vest de Paris, în Oise, Picardie.

Pentru că am ajuns chiar în ziua de Paști, iar la castel erau organizate tot felul de activități pentru turiști, am înaintat cu greu pe drumul spre hotelul nostru, ceea ce nu ne - a displăcut deloc pentru că am avut timp să ne bucurăm de atmosferă și de surprinzătorul orașel medieval cu foarte puține accente moderne în care ajunseserăm. Fuseserăm preluate de la Paris - Charles de Gaulle de una dintre formatoarele noastre, Karolina, care ne - a fost primul ghid.

Săptămâna petrecută în Chantilly ne - a prilejuit pe lângă cunoașterea unor oameni minunați și numeroase experiențe culturale și culinare: vizitarea castelului și a Muzeului Conde, a Muzeului Calului și a Marilor Grajduri, a Muzeului Dantei, degustarea mândriei locale crema Chantilly - frișca îndulcită.



Miercuri a fost ziua când am vizitat la pas Parisul împreună cu colegii de la curs. A fost o zi lungă și frumoasă, care ne - a pus la încercare. Am văzut toate locurile despre care am citit și pe care le - am admirat la televizor și am intrat pentru câteva ore în agitația și tumultul metropolei franceze, dar am gustat puțin și din la joie de vivre a la française.



Am pornit de dimineață din Chantilly și după o jumătate de oră de mers cu trenul am ajuns în celebra Gare du Nord. După câteva stații de mers cu metroul, am colindat Montmartre cu amintirile lui despre artiști celebri, cafenele, Sacre Coeur și priveliștea minunată asupra Parisului. Am coborât într - o altă stație de metrou ca să reurcăm la suprafață în Câmpul lui Marte și să traversăm minunatele Jardins de Luxembourg spre impresionantul și mărețul Luvru. De acolo, ne - am îndreptat traversând Pont Royal spre Cartierul Latin. Am mers pe malul Senei și am răsfoit cărțile buchiniștilor și ne - am oprit pentru a ne trage sufletul în Cartierul Latin, unde am savurat un prânz delicios. Am continuat drumul prin Paris traversând



din nou Sena spre trista priveliște a Catedralei Notre Dame, acoperită în pânze și în curs de reconstrucție. Am ajuns după puțin timp în fața esplanadei din dreptul Turnului Eiffel, un uriaș care domină spațiul din jur.

Excursia în Paris s - a încheiat cu o plimbare la pas pe Champs Elisee, până la Arcul de Triumf. De acolo am luat din nou metroul către Gara de Nord și apoi trenul spre Chantilly. Toți am fost impresionați și fiecare a avut ceva de împărtășit celorlalți în tren. A fost o experiență de neuitat și pentru că am petrecut o zi extraordinară alături de noi prieteni.

În după - amiaza zilei de joi, după terminarea cursurilor, grupul nostru se sudase deja și am hotărât, la propunerea Karolinei să luăm împreună prânzul în Senlis, un alt oraș medieval la 10 km de Chantilly, într - un restaurant aflat într - o clădire medievală din fața catedralei, cu săli joase și mici, care ne - a trimis departe în timp.

Aflat la 51 km nord - est de Paris, Senlis este un orașel din Oise care devenit parte a domeniului regal la sf. sec. al X - lea și apoi domeniu de vânătoare, însă este mai vechi de 2000 de ani, datând din vremurile galo - romane (Civitas Silvanectium).

Am petrecut câteva ore minunate acolo, iar după prânzul tradițional franțuzesc, ne - am plimbat pe străduțele înguste cu case vechi din perioada Renașterii, am vizitat minunata catedrală Notre - Dame construită între sec. al XII - lea - al XVI -lea și am admirat ruinele castelului regal, urmele zidului galo - roman și pe cele datând din epoca medievală. Ne - am trezit visând la vremurile de mult apuse, a căror strălucire este încă prezentă, când tropotele cailor se auzau pe pavaj și prinți, prințese, nobili și paji se grăbeau spre palat sau porneau în urmărirea cerbilor și căprioarelor pe domeniu de vânătoare.



Ne dorim să revenim în Franța și poate chiar în Chantilly pentru că mai sunt multe lucruri de văzut și făcut și pentru că am cunoscut oameni minunați și ne - am simțit ca acasă, adică bine primite.

Virginia Ioana Costea

Cristina Nicolaescu



Lucrare lansată cu ocazia ERASMUSDAYS 2022

13. 10. 2022

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației.