

CASA CORPULUI DIDACTIC MEHEDINȚI

ȘCOALA MEHEDINȚIULUI NR. 76



ISSN 2810 - 2193
ISSN-L 2392 - 7526

MARTIE 2017

ȘCOALA MEHEDINȚIULUI

NR. 76

PROFESOR ÎN ERA DIGITALĂ

MARTIE 2017

C U P R I N S

<i>Managementul didactic prin noile tehnologii informatice și de comunicații</i>	5
Prof. Grigore Giorgi, Director, Casa Corpului Didactic Mehedinți	
<i>Educația în era digitală,</i>	6
Prof. Monica-Iuliana Ponea, Inspector școlar, Inspectoratul Școlar Județean Mehedinți	
<i>Securitatea informatică</i>	8
Prof. Claudia-Gabriela Guină, Școala Gimnazială Nr. 5, Drobeta Turnu Severin Formator, Casa Corpului Didactic Mehedinți	
<i>Creativitatea profesorului de limba și literatura română în era digitală</i>	10
Prof. Simona-Mihaela Sbrença, Inspector de limba și literatura română, I.Ș.J. Mehedinți	
<i>Utilizarea noilor tehnologii în învățarea limbilor moderne</i>	13
Profesor-metodist Rodica Teleguță, Casa Corpului Didactic Mehedinți	
<i>Era digitală, comunicare</i>	15
prof. metodist Bădescu Minodora, C.C.D. Mehedinți	
<i>Utilizarea noilor tehnologii în procesul educațional</i>	16
Loredana Doinea, inf. Casa Corpului Didactic Mehedinți	
<i>Noile tehnologii și valențele educaționale</i>	18
Profesor Nicolaescu Aurelia Mihaela, Colegiul Național Pedagogic „Ștefan Odobleja”, Dr. Tr. Severin	
<i>Clasic și modern în organizarea unei lecții</i>	19
Profesor, Adriana Șuță, Școala Gimnazială Nr. 6	
<i>E-learning in educatie</i>	20
Prof. Afronie Carmen Georgiana, Școala Gimnazială Eselnita, Jud.Mehedinti	
<i>A fi profesor în era digitală</i>	22
Alec Maria, Școala Gimnazială “Zaharia Stancu”, Loc.Rosiorii de Vede, Jud.Teleorman	
<i>A fi profesor in era digitala</i>	23
Alec Orlando Daniel, Colegiul National “Anastasescu”, Loc.Rosiorii de Vede, Judetul Teleorman	
<i>Învățarea combinată</i>	25
Amza Aurelia-Simona, Școala Gimnazială Nr. 6	
<i>Ghidarea elevului în era digitală</i>	28
Profesor: Erina Elena Andrei, Liceul Teoretic "Eftimie Murgu" Bozovici	
<i>Tehnologiile informaționale și de comunicare în educație</i>	30
Prof. Anghelescu Matei, C.S.E.I. „Constantin Pufan”, Drobeta – Turnu Severin	
<i>Educația digitală în școala românească</i>	33
Profesor Avramovici Lavinia Radinca, Școala Gimnazială Bala	
<i>Utilizarea TIC în educație</i>	35
Prof. Balaci Ana-Maria, Colegiul Tehnic „Dierna” – Orșova	
<i>E-learning și Moodle în învățământul preuniversitar</i>	38
Bancă Anca Ronița, Cioara Gabriela, Școala Gimnazială „Simion Balint”, Rosia Montana, Alba	
<i>Sistemul Blended Learning - Cum să integrezi învățarea online și învățarea tradițională</i>	40
prof. Bilavu Mioara	
<i>Atuuri și puncte slabe pentru profesorul erei digitale</i>	42
Bîrdac Doina, Grădinița Punghina	
<i>Conceptul de e-learning și platformele acestuia</i>	44
Blendea Irina	
<i>Resursele Educaționale Deschise – oportunități pentru un sistem educațional performant</i>	46
Prof. Boariu Rodica, Școala Gimnazială Eșelnița	
<i>“Educator în era digitală”</i>	48
Bobîlcă Anamaria Dorina, Grădinița Nr.1 Strehaia	
<i>Învățarea prin e-learning: azi o provocare, mâine normalitate</i>	51

Prof.înv.primar Botea Lucreția, Școala Gimnazială Nr. 3	
<i>Blended learning sau învățarea combinată: definiții, descriere, avantaje</i>	53
Prof. Bianca Bulata, Liceul Teoretic „Dr. Victor Gomoiu” Vânju Mare	
<i>Calculatorul in viata unui copil</i>	55
Butaru Marinela, Scoala Gimnaziala Husnicioara	
<i>Integrarea lecției de istorie în învățarea online</i>	57
Calea Ionel Fănel, Școala Gimnazială Eșelnița	
<i>Rolul și importanța platformei Moodle în educația copiilor cu dizabilități</i>	59
Cartoi Ion - Liceul Tehnologic Halanga	
<i>Învățarea mixtă - online și tradițională</i>	60
Prof. Căvescu Cristina, Colegiul Tehnic Decebal, Drobeta Turnu Severin	
<i>Redefinirea metodelor de predare/învățare prin e-learning</i>	61
Cernăianu Elena Rodica, Școala Gimnazială Voloiac	
<i>Cea mai puternică armă - Educația, aripi spre viitor!</i>	64
Cheia Florin, Școala Gimnazială „Cristofor Simionescu-Plopeni”	
<i>Resurse Educaționale Deschise și ora de literatură română</i>	66
Prof. Cîlțaru Marioara Viorica	
<i>Profesorul-creator de soft educațional în contextul digital actual</i>	68
Prof. Ciobanu Elena-Corina, Liceul Teoretic Buziaș	
<i>Utilizarea tic în procesul de predare-învățare-evaluare</i>	70
Prof. Niculina Ciobanu, Școala Gimnazială Pristol	
<i>Softuri utile în școală</i>	73
Prof. Ciocan Valentina-Vali, Școala Gimnazială Nr. 3	
<i>Animals on the farm-lecție AeL</i>	75
Prof. Ciolan Lenuța, Școala Gimnazială Toma Cocișiu Blaj	
Prof. Zaharia Adriana, Colegiul Național I.M.Clain, Blaj	
<i>Utilizarea platformelor educaționale în educația preuniversitară</i>	77
Prof. inv. primar Ciorăscu Mihaela, Școala Gimnazială Nr. 3	
<i>Impactul utilizării învățării online asupra calității educației</i>	79
Ciovică Maria Casiana	
<i>Profesor în era digitală</i>	81
Cîrstea Simona Maria, Școala Gimnazială “Dimitrie Grecescu”, Drobeta Turnu Severin	
<i>AeL –un succes al învățării</i>	82
Profesor: Cojocaru Camelia, Colegiul Tehnic “Decebal”	
<i>Proiectele colaborative- o alternativă în societatea cunoașterii</i>	83
prof. Cojocaru Dorina, Liceul Teoretic”Sfânta Maria”, Galați	
<i>Creativity in the language classroom</i>	86
Prof. Costea Victoria – Colegiul Național Economic "Theodor Costescu”	
<i>Utilizarea soft-urilor educaționale în activitățile din grădiniță</i>	87
Prof. Crăciun Doriana Mihaela, Grădinița cu Program Prelungit Nr. 3, Drobeta Turnu Severin, județul Mehedinți	
<i>A fi profesor in era digitala,</i>	89
Craciunescu Nicoleta, Colegiul Tehnic De Transporturi Auto, Dr.Tr.Severin, Mehedinti	
<i>Învățarea combinată / blended learning</i>	91
Prof. Crețescu Nicolita, Colegiul Național „Traian”	
<i>Consilierea asistată de calculator</i>	93
Crețu Aida Julieta - profesor consilier la C.J.R.A.E. Mehedinți	
<i>A fi profesor în era digitală</i>	95
Prof. Crișan Cristina-Alina, Școala Gimnazială Thodor Costescu	
<i>Rolul profesorului în Era Digitală</i>	97
Crișan Felicia, Colegiul Tehnic Decebal, Drobeta Turnu Severin	
<i>Utilizarea calculatorului în orele de istorie</i>	98

Prof. Croitoru Cristian	
<i>Softul educațional-modele de bună practică</i>	101
Prof. Dan Mioara, Școala Primară Pădina	
<i>Blended learning: cum să funcționeze la orele de predare?</i>	103
Prof. Daraban Vasile – Cosmin, Colegiul Național „George Coșbuc” Motru, Jud. Gorj	
<i>Utilizarea analizei anova în studiul frecvenței fluxului de turiști în arhiepiscopia dunării de jos</i> .	105
prof. drd. Diaconu V. Mihaela, Seminarul Teologic Ortodox „Sf. Andrei” Galați	
<i>Despre E-learning</i>	108
Prof. înv. primar George Dicu, Școala Gimnazială Regele Mihai I, Drobeta Turnu Severin Mehedinți	
<i>Utilizarea tehnologiei informatice și comunicaționale în procesul de predare</i>	110
Prof. Dinca Alexandra, Școala Gimnazială Gruia	
<i>Avantaje și limite ale utilizării calculatorului în procesul de învățământ</i>	112
Prof. Doandș Nela Ioana, Grădinița Proitești, Școala Gimnazială Ponoarele	
<i>Învățământul și Internetul</i>	114
Dogaru Ștefania, Colegiul Tehnic „Decebal”	
<i>Educația în școală cu ajutorul calculatorului</i>	116
Prof.inv.primar Drăghici Aurora, Școala Gimnazială „C.Radulescu-Motru”-Butoiesti	
<i>Utilizarea platformelor educaționale prin integrarea aplicațiilor specifice în educația preuniversitară</i>	118
Prof. Dragomirescu Lia Luminița, Prof. Oțelea Mariana, Colegiul Tehnic „Apulum”, Alba Iulia	
<i>Influența calculatorului în procesul de învățământ</i>	121
prof. Daniela-Constanța Ecobici, Școala Gimnazială Nr.3, Drobeta Turnu Severin	
<i>Inovăm sau doar digitalizăm predarea tradițională?</i>	123
Prof. Elena Anca Sînziana, Școala Gimnazială Nr. 1 Rovinari, Jud. Gorj	
<i>Conceptul de Blended Learning ca alternativă de Educare</i>	125
Profesor înv. prim. Enache Steliana, Școala Gimnazială Breznița-Motru	
<i>Impactul E-learning asupra sistemului educațional din România</i>	127
Enescu Ion Alin, CSEI Constantin Pufan, Drobeta Turnu Severin	
<i>Folosirea tehnologiilor moderne în școală</i>	130
Prof. Fickl Maria, Școala Gimnazială Eșelnița	
<i>Educația digitală în școala românească</i>	132
Profesor: Fluerașu Anghel, Școala gimnazială „Dumitru Crașoveanu”, Izvoru Birzii	
<i>Profesorul modern vs profesorul tradiționalist în era digitală</i>	134
Prof. consilier școlar - Fraicor Cristina-Ana-Maria	
Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională Mehedinți	
<i>Rolul platformelor de e-learning în formarea profesorului modern</i>	136
Profesor Frimu Ramona, Școala Gimnazială Nr.3	
<i>Geometria fără secrete. ”Secretul lui Euclid”</i>	138
Furcuță Mihaela, Liceul Tehnologic Special ”Drobeta”	
<i>Învățarea online la muzică. Studiu de caz</i>	139
Ghiga Aurelia, Școala Gimnazială Nr.3 Clădirea „D.I.Totir”, Drobeta Turnu Severin	
<i>Sisteme și proiecte de învățare mixtă</i>	141
Prof. Giorgescu Emilia-Mihaela, Colegiul Național George Coșbuc, mun.Motru, județ Gorj	
<i>Utilizarea calculatorului în lecțiile de chimie</i>	143
Gomoi Narcisa Manuela, Școala Gimnazială Nr.1 Rovinari, Gorj	
<i>Softul educațional - mijloc eficient de stimulare a gândirii critice și învățării active la preșcolari</i>	145
Iacobescu Liliana, Grădinița cu P.P. nr. 3	
<i>Stilul didactic modern al profesorului de geografie</i>	148
Iliescu Camelia, Liceul de Arte „I. Șt. Paulian”	
<i>Predoarie pentru apă</i>	150

Profesor: Illyés Andrea, Palatul Copiilor Zalău	
<i>Avantajele utilizării. Resurselor Educaționale Deschise</i>	156
Impuscatoiu Daniela, Școala gimnaziala Pamfil Seicaru	
<i>Cum să integrezi învățarea online și învățarea tradițională. Educația între tradițional și online</i> .	158
Prof. consilier școlar - Ion Verginia Emilia, Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională Mehedinți	
<i>De ce este învățarea online pe placul elevilor? Modalități de optimizare a procesului de predare/învățare la disciplina biologie prin utilizarea tehnologiei informației</i>	161
Prof. Iosu Aurora, Școala Gimnaziala Floresti Mehedinți	
<i>Învățarea mixtă, online – tradițională</i>	163
Prof. Iuga Aurora Camelia, Școala Gimnazială Ilovăț	
<i>Învățarea online</i>	166
Jarcu Florentina-Paulina, Școala Gimnazială Svinița	
<i>Profesor în era digitală</i>	168
Prof. ing. Jurj Mihai, Școala Gimnazială "Iosif Pervain" Cugir	
<i>Sistemul Blended Learning - Cum să integrezi învățarea online și învățarea tradițională</i>	170
Lascu Mihaela, Școala Gimnazială Ilovăț	
<i>Învățarea online versus învățarea tradițională</i>	172
Prof. Lazăr Maria, Colegiul Tehnic „Lorin Sălăgean”, Drobeta-Turnu-Severin	
<i>Învățământul la distanță</i>	174
Prof. înv. primar Manea-Screciu Carmen, Școala Gimnazială Nr.3 Drobeta-Turnu-Severin	
<i>Învățarea online – completare a educației tradiționale</i>	177
Profesor Manu Ionica, Școala Gimnazială Nr.3	
<i>Blended learning- învățarea combinată avantaje si dezavantaje</i>	180
Marcela Ciocoi, Școala Gimnazială „Theodor Costescu”	
<i>Sistemul Blended Learning - Cum să integrezi învățarea online și învățarea tradițională</i>	182
Prof. Marcu Alexandra Emilia	
<i>Sisteme de învățare interactiva prin realitatea virtuala</i>	184
Marinela Maris, Colegiul Tehnic de Transporturi Auto	
<i>Curriculum la decizia școlii - factor de motivație pentru o învățare de calitate</i>	186
Prof. Tania Mihaela Meilescu, Liceul de Arte "Ioan Ștefan Paulian"	
<i>Calculatorul un rol important în învățământul primar</i>	187
Prof. Meleancă Emilia Fely, Școala Gimnazială Rogova	
<i>Platforma de e-learning EUPD</i>	189
Mema Manuela Mariana, Colegiul Tehnic Decebal	
<i>E-learning în educație</i>	192
Mișcodan Nicoleta-Daniela, Școala Gimnazială "Dumitru Crașoveanu", Izvoru Bîrzii	
<i>Learning CAD. Platforma e-learning pentru laboratoarele de informatică și CAD</i>	194
Mituca Paul, Colegiul Tehnic Decebal	
<i>Conceptul de învățare combinată- Blended learning</i>	196
Mladin Silvia Monica, Școala Gimnazială „Th. Costescu”	
<i>Accesul la resursele educaționale deschise în societatea informațională</i>	198
Profesor psihopedagog, consilier școlar Violeta-Gina Morozan, Școala Gimnazială „Dan Barbilian” Galați	
<i>Noile provocări didactice in era digitală</i>	201
Moțoi Denisia Adelina, Grădinița Nr. 1 Strehaia	
<i>Piața muncii& portofoliul educațional. Matematica are și ea ceva de spus????</i>	202
Drinceanu Vlad Florentin, Naghi Elisabeta Ana, Vrînceanu Gabriel Narcis	
<i>Predarea la clasă cu ajutorul tehnologiei moderne</i>	209
Prof. Negroiu Romulus, Școala Gimnazială Nr. 1, Rovinari, Jud. Gorj	
<i>Integrarea TIC în acivitatea didactică</i>	210
Maria Camelia Nic, Colegiul Tehnologic V. Harnaj București	

<i>Resursele Educaționale Deschise și Domeniul Public</i>	211
Prof. Nadina Carmen Nicolici, Colegiul Tehnic „Lorin Sălăgean”, Drobeta-Turnu-Severin	
<i>QUANTUM G.I.S. – o metodă modernă și eficientă în predarea geografiei. Aplicație: Zonele de climă pe glob</i>	214
Prof. Dr. Nicușor Daniel Sanislai, Școala Gimnazială Poiana Codrului	
<i>Utilizarea T.I.C in predare</i>	219
Prof. Ochiana Neculai, Școala Gimnaziala Nr. 1 Motru	
<i>Rolul calculatorului in matematica. Trebuie să îi pregătim pe elevi pentru viitorul lor, nu pentru trecutul nostru</i>	220
Prof. Ochiana Ionica, Școala Gimnaziala Nr. 1 Motru	
<i>E-Learning. Web 2.0-platforma cadrelor didactice</i>	221
Prof. Înv. Primar Ocneanu Carmen Ionela, Școala Gimnazială ”Gheorghe Brăescu”, Calafat	
<i>Importanța principalelor surse educaționale deschise utilizate în activitatea pe care o desfășuram</i>	223
Inv. Panescu Mihaela, Școala Primara Bilvanestii de Jos	
<i>Utilizarea lecțiilor AEL în activitatea didactică la disciplinele socio-umane</i>	225
Pasăre Laura, Școala Gimnazială Nr.1, Motru, Gorj	
<i>Rolul resurselor educaționale libere în promovarea educației deschise</i>	227
Prof. Pătășanu Petre, Colegiul Tehnic „Dierna” – Orșova	
<i>E-learning – avantaje si limite</i>	230
Prof. Pătruț Anișoara Ramona, Școala Gimnazială Eșelnița, Jud. Mehedinți	
<i>Creativitate în predarea limbii engleze</i>	232
Cristina Pîrvuți, Colegiul Tehnic “Lorin Sălăgean”	
<i>A fi profesor în era digitală</i>	233
Profesor: Pitulescu Delia, Liceul Tehnologic Turceni, Judetul Gorj	
<i>Profesor în era digital</i>	235
Prof. Pițulescu Delia, Liceul Tehnologic Turceni	
<i>Importanța TIC în predarea orelor de Limba română</i>	238
Pleșa-Iuga Janeta-Maria, Școala Gimnazială Rudolf Walther Timișoara	
<i>Resurse educaționale deschise: avantaje și dezavantaje</i>	239
Popa Catrinel -Monica-Roberta, C.S.E.I. Constantin Pufan, Dr.Tr. Severin	
<i>Importanța tehnologiilor informaționale în procesul de predare-învățare-evaluare</i>	241
Profesor Popescu Aurelia Maria, Colegiul Național Economic „Theodor Costescu”	
<i>Calculatorul – prietenul copiilor avantaje și dezavantaje</i>	243
Popii Florentina Camelia, Grădinița cu P.P. Nr. 3	
<i>A fi profesor în era digitală</i>	245
Prof. Prundeanu Dumitru, Școala Gimnazială Bala	
<i>Televizorul și calculatorul în viața copilului</i>	247
Răcănel Violeta Daniela, Grădinița cu P.P. Nr. 3	
<i>Proiecte educaționale online</i>	249
Prof. Radu Rodica-Maria, Școala Gimnazială Eșelnița	
<i>Fii creativ cu resurse educaționale deschise!</i>	250
Prof. Răveanu Mirel Fănel, Școala Gimnazială „Preda Buzescu” Vlădaia	
<i>Învățământul primar în era digitală. Cum să integrezi învățarea online și învățarea tradițională</i>	251
Prof: Răveanu Silvia Daniela, Școala Profesională Corlățel	
<i>Utilizarea calculatorului in procesul de invatamant</i>	253
Riscu Ani, Școala Gimnaziala Eselnita	
<i>Softul educațional. metodă modernă în învățământul preșcolar</i>	255
Săceanu Eliza Maria, Grădinița cu P.P. Nr. 3	
<i>E-learning – metodă activă de învățare</i>	258
Prof. Înv. primar Sav Paraschiva-Mariana, Școala Gimnazială „Simion Pantea” Sălciua, Structură Sălciua de Jos	

<i>Resurse educaționale deschise.....</i>	260
Simion Tincuța, Școala Gimnazială „Petre Sergescu”, Drobeta Turnu Severin	
<i>Modele de bună practică în educație: Platforme de eLearning și soft educațional.....</i>	261
Sîrbulescu Florentina Școala Gimnazială Rogova	
<i>Importanța calculatorului în activitățile din grădiniță.....</i>	264
Slapciu Elena, Școala Gimnazială Nr. 6, Drobeta-Turnu-Severin, Județul Mehedinți	
<i>Oportunități, avantaje și limite ale utilizării TIC pentru disciplina Fizică.....</i>	266
Prof. Stanciu Mihaela, Școala Gimnaziala Rogova	
<i>Resurse Educaționale Deschise – o șansă pentru fiecare.....</i>	269
Profesor Stăvaru Viorica, Colegiul Național Pedagogic „Ștefan Odobleja”, Drobeta Turnu Severin, Mehedinți	
<i>Calculatorul mijloc de instruire în educația preșcolară.....</i>	271
Profesor. învăț. preșcolar: Stegaru Ionica Janina, Grădinița cu P.P Nr. 3	
<i>Realizarea educației ecologice în grădiniță utilizând soft-uri educaționale.....</i>	273
Prof. Strîmbeanu Aurelia, Grădinița cu Program Prelungit Nr. 3, Drobeta Turnu Severin, județul Mehedinți	
<i>Integrarea elementelor TIC la disciplina geografie.....</i>	276
Sulea–Andronie Elena– Lorena, Școala Gimnazială Nr.1 Rovinari, Gorj	
<i>Implementarea TIC în procesul clasic de învățare.....</i>	277
Profesor Șurlău Alina Simona, Școala Gimnazială ”Mihai Viteazu” Strehaia	
<i>Utilizarea eficientă a TIC în educație.....</i>	279
Profesor Șurlău Florin, Școala Gimnazială ”Mihai Viteazu” Strehaia	
<i>Creativ la distanță.....</i>	281
Tîrcă Clara-Georgeta, Școala Gimnazială Eșelnița, Mehedinți	
<i>Prezentarea pachetului software “MPT 2.2”.....</i>	283
Prof. Tiron Petrică, Liceul Teoretic “Sfânta Maria”, Galați	
<i>Fii creativ cu Resursele Educaționale Deschise!.....</i>	286
Trăilescu Valeria, Școala Gimnazială Șovarna	
<i>Educația în era digitală.....</i>	288
Prof. Țuculanu Roxana Ștefania, Colegiul Tehnic Decebal, Dr. Tr. Severin	
<i>Analogii în fizică.....</i>	290
Tudor Gabriela, Ciocănel Adriana, Colegiul Național “Calistrat Hogaș” Tecuci	
<i>Utilizarea UNIVTEST-Teste de evaluare.....</i>	293
Uncheșiu Mircea Cornel, Colegiul Tehnic ”Domnul Tudor”	
<i>Sistemul Blended Learning.....</i>	295
Prof. Învățământ Preșcolar Ungureanu Cristina Daniela, Grădinița cu Program Prelungit nr.3, Drobeta Turnu Severin	
<i>Platforme de elearning și soft educațional (lectia de chimie asistată de calculator).....</i>	297
Urtilă Elena, Colegiul Tehnic Decebal	
<i>Categorii de activități promovate în cadrul instruirii interactive de tip e-learning.....</i>	300
Prof. învăț. preșcolar Vărzaru Ana Maria Semiramida	
<i>Implementarea Sistemului de Blended Learning în predarea matematicii în învățământul preuniversitar.....</i>	301
Prof. Vasile Nicoleta Mariana, Școala Gimnazială Mihail și Gavril, com Smârdan, jud Galați	
<i>A fi profesor în era digitală.....</i>	303
Profesor: Vlad Marilena Floriana, Școala Gimnazială Florești	
<i>Locul și rolul calculatorului în grădinița de copii.....</i>	305
Prof. Wolf Selfida, Școala Gimnazială Eșelnița	
<i>Promovarea TIC în educație.....</i>	308
Prof. învăț. primar Zaharia Emilia Verona, Școala Gimnazială Nr. 3	
<i>Viitorul în era digitală.....</i>	310
Prof. Daniel Giorgi, Liceul Tehnologic „General Constantin Șandru” Bălta, Gorj	

MANAGEMENTUL DIDACTIC PRIN NOILE TEHNOLOGII INFORMATICE ȘI DE COMUNICAȚII

Prof. Grigore Giorgi
Director, Casa Corpului Didactic Mehedinți

Progresele Tehnologiilor Informației și ale Comunicațiilor, precum și legătura nemijlocită cu dezvoltarea rețelei de Internet și a mijloacelor de comunicație aferente au determinat o influență semnificativă a acestora în procesele educaționale și în domeniile conexe acestora (domenii denumite după disciplinele de studiu din învățământul preuniversitar: matematică, informatică, literatură, istorie, geografie, fizică, chimie, muzică, desen etc.).

Importanța utilizării noilor tehnologii informatice și de comunicații în managementul didactic este recunoscută, devenind, în ultimele decenii, un leit-motiv al discursului despre educație la toate nivelurile: curriculum și practica didactică, formarea cadrelor didactice, dezvoltarea instituțiilor școlare, politici educaționale și implementarea acestora în sistemul de învățământ.

Problematika integrării noilor tehnologii informatice și de comunicații în educație a fost deja de mult timp abordată și analizată din multiple perspective, fiind în special evidențiate avantajele, resursele necesare și implicațiile estimate la diferite niveluri.

Rolul cadrului didactic din învățământului tradițional, de transmițător al informației, se poate transforma în cel de facilitator al învățării prin regândirea propriei misiuni: crearea unui ambient (scop, informații, resurse, strategie) care să-i permită cursantului (elev, student, masterand etc.) să-și construiască și dezvolte cunoașterea cu ajutorul T.I.C.

După anul 2000, în România, s-au înregistrat progrese semnificative în ceea ce privește dotarea școlilor cu tehnologie informatică și conectarea acestor școli la Internet, dezvoltarea de software educațional, elaborarea de materiale suport pentru lecții, cursuri, laboratoare, aplicații practice, precum și furnizarea de activități de formare pentru cadrele didactice.

Foarte multe programe sau proiecte de înalt nivel (cum sunt proiectele derulate din fonduri structurale europene) au avut ca obiectiv de bază promovarea noilor tehnologii informatice și de comunicații în educație și susținerea învățării asistate de calculator, precum și focalizarea, în funcție de nevoile sociale, economice și educaționale identificate la grupurile-țintă, pe formarea unor categorii diverse de personal. Aceste programe și proiecte au avut, de asemenea, prevăzute în grupul de obiective asociate obiectivului de bază, ameliorarea eficienței sistemului de educație, prin formarea cadrelor didactice, atât la nivel organizațional managerial, cât și la nivel curricular și în cel al practicii didactice.

Tehnologiile de comunicație sau de comunicații nu trebuie confundate cu tehnologiile de comunicare.

Tehnologia multimedia asigură utilizatorului diferite combinații ale formelor de prezentare pe un ecran al utilizatorului - imagine, sunet, voce, animație, video. Tehnologiile hipermedia combină multimedia cu hypertextul, facilitând navigarea fără obstacole între diferite tipuri de date: texte, sunete, imagini fixe, imagini animate.

Softul educațional este un program pe calculator (aplicație informatică) proiectat să rezolve o problemă pedagogică, adică softul proiectat pentru a fi utilizat în procesele de predare, învățare și evaluare.

Softul de simulare asigură reprezentarea controlată prin parametri de către calculator a unui fenomen, proces sau sistem real, prin intermediul unui model cu comportament similar

(de regulă, modelul este simplificat și abstractizat). Jocul didactic este o metodă de învățământ în care acțiunea didactică simulată este dominantă.

Platformele de e-learning pot oferi conectivitate, comunicație, colaborare, distribuție de conținut, context și competență, deoarece se bazează pe tehnologia informației, care conectează om cu om și om cu informație/cunoștință, prin intermediul unor rețele de calculatoare configurate corespunzător, oferind fiecăruia cel mai potrivit conținut, la momentul de timp solicitat. Cursanții înrolați în procesul de învățare distribuit pot folosi world wide web (www), e-mail, un sistem de management al învățării și o soluție de colaborare în timp real de tip clasă virtuală, pentru a accesa conținutul multimedia disponibil și pentru a comunica între ei. În mod tipic, sunt cuprinse aici unele forme de interactivitate, ca, de exemplu, interacțiunea on-line între cursant și cadrul didactic îndrumător sau interactiv prin televiziune.

Procesul de învățământ (predare, învățare și evaluare) bazat pe tehnologiile informatice, de comunicație și eLearning se desfășoară în sala de clasă prin mijloace multimedia și de comunicare (calculator/laptop/tabletă, Intranet/Internet, mijloace audio-video) sau la distanță – prin folosirea tehnologiilor informatice, de comunicație și e-Learning.

Valoarea pedagogică a utilizării noilor tehnologii este reprezentată de măsura integrării acestora în realizarea și mai eficientă a activității de învățare.

Bibliografie:

Thorne, Kaye, *Blended Learning - How to Integrate Online and Traditional Learning*, 2003, Kogan Page Limited

EDUCAȚIA ÎN ERA DIGITALĂ

*Prof. Monica-Iuliana Ponea
Inspector școlar, Inspectoratul Școlar Județean Mehedinți*

Folosirea tehnologiilor moderne în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție firească la provocările moderne adresate învățării și nevoilor elevilor. Integrearea acestora în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra inovațiile tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Nu este un proces ușor, dar dificultățile pot fi depășite având în vedere potențialul acestui tip de cunoaștere.

Având în vedere faptul că internetul a devenit o sursă de informare foarte utilizată și convenabilă, din toate punctele de vedere, pentru consumatori, s-a constatat faptul că un număr destul de mare de români aleg să își facă unele cumpărături online. O anumită categorie de consumatori utilizează internetul pentru a-și achiziționa anumite produse, iar pe viitor se constată creșterea numărului de consumatori care vor utiliza această tehnologie. Soluțiile oferite de internet sunt inteligente și de ultimă oră, exact ceea ce are nevoie o afacere pentru a se individualiza față de concurență.

Deși pe internet se implementează cea mai avansată tehnologie web, se știe că uneori cea mai bună alegere nu este întotdeauna și cea mai complexă. Se analizează toate opțiunile pentru a putea alege cea mai bună soluție pentru fiecare proiect în parte. Relația cu clientul este cea mai importantă, de aceea se dorește satisfacția acestuia cât mai mult posibil și găsirea unor metode care să conducă la facilitarea sarcinilor consumatorilor. Consumatorii se arată tot mai atrași de această tehnologie și manifestă un comportament de acceptare a acestui gen de cumpărături.

De asemenea, în rândul consumatorilor, computerul și internetul a avansat foarte mult. Astfel, televiziunea a pierdut tot mai mult teren în fața internetului, în preferințele consumatorilor.

Timpul liber petrecut pe internet rivalizează cu cel dedicat televiziunii, conținuturile generate de internauți și site-urile de socializare fiind printre cele mai populare destinații pentru consumatorii de divertisment.

Comportamentul consumatorilor în era digitală stabilește și că utilizatorii sunt mai deschiși vizavi de conținuturile mobile și caută mai multe oferte de divertisment tradițional pentru dispozitivele lor mobile decât se credea anterior.

Se sugerează că studiourile de film, agențiile de publicitate, distribuitorii de conținut și alți jucători ai industriei trebuie să continue să își ajusteze strategiile de afaceri în pofida modificărilor consumului de media și așteptărilor sporite ale consumatorilor în ceea ce privește controlul și comunitatea.

Copiii secolului 21 sunt înconjurați de mijloacele electronice care le ocupă o mare parte din timp. Era digitală a adus cu sine nativii digitali, iar e-mailul este deja de domeniul trecutului. Această realitate cotidiană în permanentă transformare solicită copiilor flexibilitate și adaptabilitate.

Realitățile din piața muncii vor solicita viitorilor cetățeni o dezvoltare socio-emoțională adecvată. Oportunitățile de învățare vor fi din ce în ce mai dezvoltate însă copiii au nevoie să fie asistați în a-și însuși acele atitudini și abilități care să îi determine să facă o selecție conștientă și corectă a surselor informaționale, dar și de o atitudine flexibilă emoțional.

Educația nu trebuie să ignore această realitate, ci să îi motiveze pe elevi să profite cât mai mult de puterea tehnologiei, transformând-o din scop în mijloc al dezvoltării.

Bibliografie:

Thorne, Kaye, *Blended Learning - How to Integrate Online and Traditional Learning*, 2003, Kogan Page Limited

SECURITATEA INFORMATICĂ

*Prof. Claudia-Gabriela Guină
Școala Gimnazială Nr. 5, Drobeta Turnu Severin
Formator, Casa Corpului Didactic Mehedinți*

În viitorul apropiat, rețelele de calculatoare vor deveni o parte esențială din viața socială și individuală. De funcționarea lor corectă depinde activitatea guvernamentală, comercială, industrială și chiar personală. Pe măsură ce calculatoarele personale pot fi conectate de acasă în rețele, o serie de activități pot fi făcute de persoane particulare. Trebuie avute în vedere tipurile de date pe care persoanele le pot citi, care sunt celelalte persoane cu care pot comunica, la ce programe au acces. Tot mai multe informații memorate în fișiere devin posibil de corelat prin intermediul rețelelor. Aceasta asociere de fișiere privind persoanele poate avea consecințe nefaste asupra caracterului privat individual. Informația este vulnerabilă la atac, în orice punct al unei rețele, de la introducerea ei până la destinația finală. În particular, informația este mai susceptibilă la atac atunci când trece prin liniile de comunicații.

Securitatea informatică a devenit una din componentele majore ale internetului. Analizii acestui concept au sesizat o contradicție între nevoia de comunicații și conectivitate, pe de o parte, și necesitatea asigurării confidențialității, integrității și autenticității informațiilor, pe de altă parte. Domeniul relativ nou al securității informatice caută soluții tehnice pentru rezolvarea acestei contradicții aparente. Viteza și eficiența comunicațiilor “instantanee” de documente și mesaje conferă numeroase atuuri actului decizional într-o societate modernă, bazată pe economie concurențială. Însă utilizarea serviciilor de poștă electronică, web, transfer de fonduri etc. se bazează pe un sentiment, adeseori fals de securitate a comunicațiilor, care poate transforma potențialele câștiguri generate de accesul rapid la informații, în pierderi majore, cauzate de furtul de date sau de inserarea de date false ori denaturate.

Sistemele informatice sunt amenințate atât din interior, cât și din exterior. Pot fi persoane bine intenționate care fac diferite erori de operare sau persoane rău intenționate, care sacrifică timp și bani pentru penetrarea sistemelor informatice. Dintre factorii tehnici care permit fisuri de securitate pot fi anumite erori ale software-ului de prelucrare sau de comunicare sau anumite defecte ale echipamentelor de calcul sau de comunicație. De asemenea, lipsa unei pregătiri adecvate a administratorului, operatorilor și utilizatorilor de sisteme amplifică probabilitatea unor breșe de securitate. Folosirea abuzivă a unor sisteme (piraterie informatică) reprezintă, de asemenea, unul din factorii de risc major privind securitatea sistemelor informatice.

În ultimii ani, în țările dezvoltate, hârtia a devenit numai un mediu de prezentare a informațiilor, nu și de arhivare sau transport. Aceste ultime două funcții au fost preluate de calculatoare și de rețele de interconectare a acestora. De aceea au trebuit să fie găsite soluții pentru înlocuirea sigiliilor, ștampilelor și semnăturilor olografe din documentele clasice cu variantele lor digitale, bazate pe criptografia clasică și cu chei publice. Criptografia computațională este tot mai folosită pentru contracararea problemelor de securitate informatică. Utilizată multă vreme doar pentru asigurarea confidențialității comunicațiilor militare și diplomatice, criptografia a cunoscut în ultimii 20 de ani progrese spectaculoase, datorate aplicațiilor sale în securitatea datelor la calculatoare și rețele.

Ameliorarea securității sistemelor informatice trebuie să fie un obiectiv important al oricărei organizații. Trebuie însă avută în vedere asigurarea unui bun echilibru între costurile aferente și avantajele concrete obținute. Măsurile trebuie să descurajeze tentativele de penetrare neautorizată, să le facă mai costisitoare decât obținerea legală a accesului la aceste programe și date. OCED (Organization of Economic Cooperation and Development) este unul din organisme

internaționale preocupate de domeniul protecției datelor cu caracter personal, securității sistemelor informatice, politicii de cifrare și al protecției proprietății intelectuale.

În ceea ce privește protecția datelor cu caracter personal, OECD a elaborat în anul 1985 Declarația cu privire la fluxul transfrontarier al datelor. Ideea fundamentală era de a se realiza, prin măsuri juridice și tehnice, controlul direct individual asupra datelor cu caracter personal și asupra utilizării acestora. Eforturile actuale sunt dirijate către realizarea unui cadru internațional în ceea ce privește viața personală și autonomia individuală a persoanelor (libertatea de mișcare, libertatea de asociere și drepturile fundamentale ale omului).

În domeniul sistemelor informatice, țările OECD au cerut, în 1988 secretariatului OECD să pregătească un raport complet asupra acestui domeniu, cu evidențierea inclusiv a problemelor tehnologice de gestiune, administrative și juridice. Urmare a acestui raport, țările membre au negociat și adoptat în anul 1992 Liniile directoare privind securitatea sistemelor informatice în OECD. Ele oferă un cadru internațional de referință pentru dezvoltarea și punerea în practică a unor măsuri, practici sau coerente de securitate informatică în sectoarele public și privat. Consiliul OECD recomandă revizuirea periodică a acestor reglementări la fiecare 5 ani.

Internetul este o structură deschisă la care se poate conecta un număr mare de calculatoare, fiind deci greu de controlat. De aceea putem vorbi de vulnerabilitatea rețelelor, manifestată pe variate planuri. Un aspect crucial al rețelelor de calculatoare, în special al comunicațiilor prin internet, îl constituie securitatea informațiilor. Nevoia de securitate și de autenticitate apare la toate nivelurile arhitecturale ale rețelelor. De exemplu, utilizatorii vor să se asigure că posta electronică sosește chiar de la persoana care pretinde a fi expeditorul. Uneori utilizatorii, mai ales când acționează în numele unor firme, doresc asigurarea caracterului confidențial al mesajelor transmise. În tranzacțiile financiare, alături de autenticitate și confidențialitate, un loc important îl are și integritatea mesajelor, ceea ce înseamnă că mesajul recepționat nu a fost alterat în timpul transmisiei prin rețea. În tranzacțiile de afaceri este foarte important ca, o dată recepționată, o comandă să fie nu numai autentică, cu conținut nemodificat, dar să nu existe posibilitatea ca expeditorul să nu o mai recunoască. Deci porțile (gateway) și router-ele trebuie să discearnă între calculatoarele autorizate și cele intruse. În aceste condiții securitatea informatică a devenit una din componentele majore ale internetului.

În cazul internet-ului adresele diferitelor noduri și servicii pot fi determinate ușor. Orice posesor al unui P.C. cu modem, având cunoștințe medii de operare poate încerca să "forțeze" anumite servicii cum ar fi conectarea la distanță (telnet), transferul de fișiere (ftp) sau poșta electronică (e-mail). Există persoane dispuse să cheltuiască resurse, bani și timp pentru a penetra diferite sisteme de securitate. Unii sunt adevărați "maestrii" în domeniu: penetrează calculatorul A, cu ajutorul căruia intră în calculatorul B, folosit mai departe pentru accesul la calculatorul C, etc.

O rețea de calculatoare este o structură deschisă la care se pot conecta noi tipuri de echipamente. Acest lucru conduce la o lărgire necontrolată a cercului utilizatorilor cu acces nemijlocit la resursele rețelei.

Vulnerabilitatea rețelelor se manifestă pe două planuri: posibilitatea modificării sau distrugerii informației, adică atacul la integritatea ei fizică și posibilitatea folosirii neautorizate a informațiilor, adică scurgerea lor din cercul de utilizatori stabilit.

Trebuie avute în vedere, cu prioritate, două aspecte legate de securitatea informatică:

-integritatea resurselor unei rețele, adică disponibilitatea lor indiferent de defectele de funcționare, hard sau soft, de încercările ilegale de sustragere a informațiilor precum și de încercările de modificare a informațiilor și caracterul privat, adică dreptul individual de a controla sau influența orice informație referitoare la o persoană, care poate fi memorată în fișiere sau baze de date și cine are acces la aceste date.

O rețea sigură este aceea în ale cărei componente (resurse și operații) se poate avea încredere, adică furnizează servicii de calitate și corecte. Deoarece o rețea este alcătuită din componente diferite, ea reprezintă o zonă convenabilă pentru diferite atacuri sau operații ilegale,

lucru care conduce la concluzia că protecția a devenit unul din aspectele operaționale vitale ale unei rețele.

Securitatea și în special caracterul privat trebuie să constituie obiectul unei analize atente în cazul rețelelor. Rețelele sunt ansabluri complexe de calculatoare. Este foarte dificil să se obțină o schemă completă a tuturor entităților și operațiilor existente la un moment dat, astfel încât rețelele sunt vulnerabile la diferite tipuri de atacuri sau abuzuri. Complexitatea este generată de dispersarea geografică, uneori internațională a componentelor (nodurilor) rețelei, implicarea mai multor organizații în administrarea unei singure rețele, existența unor tipuri diferite de calculatoare și sisteme de operare, existența unui număr mare de entități.

CREATIVITATEA PROFESORULUI DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ ÎN ERA DIGITALĂ

*Prof. Simona-Mihaela SBRENȚA,
Inspector de limba și literatura română, I.Ș.J. Mehedinți*

Arta supremă a profesorului este de a trezi bucurie exprimării creatoare și bucuria cunoașterii. (Albert Einstein)

În contextul noilor realități, când calculatorul este cel mai bun prieten al elevului, se simte necesitatea implementării insistente a tehnologiilor informaționale și în procesul instructiv-educativ, cu atât mai mult cu cât una dintre cele opt competențe-cheie ce trebuie formate este competența digitală.

Disciplina Limba și literatura română, fiind considerată de tip integrat și axată preponderent pe demersul educativ-formativ, este fundamentală pentru studiul celorlate discipline școlare, fapt ce motivează eficientizarea acesteia prin utilizarea tehnologiilor informaționale moderne.

Implementarea TIC în procesul instructiv-educativ facilitează munca profesorului, promovează învățarea dinamică, diversifică și îmbogățește experiența de învățare a elevilor, dar și motivează, stimulează elevii să se adapteze la cerințele societății moderne.

Cuvinte-cheie: software, TIC, Internet, standarde europene.

Ghidați de construcția curriculară școlară, formare de competențe, un parcurs didactic modern și sistematic, credem important a accentua necesitatea aplicării tehnologiilor informaționale inovative, ce ar valorifica modul acțional și racordat la așteptările tinerilor de astăzi. Obiectivul investigației interpretate a fost orientat spre perfecționarea demersului complex de predare-învățare-evaluare la limba și literatura română, din perspectiva formării competențelor menite să asigure interesele și nevoile educaționale ale elevilor, dezvoltarea personalității acestora. Implementarea TIC în învățământ influențează semnificativ procesul de instruire. Potențialul imens al tehnologiei informației și comunicațiilor oferă soluții didactice inedite, ore interesante și originale, apropiindu-ne astfel de standardele europene. Prin software educațional se înțelege orice sistem de programe pentru calculatoare, programe-aplicații, sisteme de operare, limbaje de programare care contribuie la educația generațiilor.

Autorul D. Hawkridge motivează utilitatea și importanța integrării tehnologiei informației prin următoarele aspecte:

- social – formarea culturii informatice în scopul valorificării calculatorului în sens general;
- vocațional – studierea tehnologiei informatice necesare în viitoarea activitate profesională;

- *pedagogic* – utilizarea tehnologiei informaționale în predarea disciplinelor pentru „aextinde”, „a optimiza”, „a îmbogăți”, „a favoriza” activitățile didactice;
- *catalitic* – îmbunătățirea randamentului de predare, administrare și management; convertirea modalității de achiziționare a cunoștințelor, trecând de la memorizarea pasivă a informației la participarea activă în formarea competențelor și atitudinilor de cunoaștere.

Aceleași aspecte sunt urmărite și în cadrul orele de limba și literatura română.

Conexiunea la Internet deja nu mai este o problemă, majoritatea instituțiilor au acces la rețelele WiFi, fapt ce facilitează utilizarea celor mai actuale softuri.

Profesorul N. Canțer divizează programele computerizate de instruire în dependență de tipul cunoștințelor formate:

- 1) programe computerizate de formare a cunoștințelor cognitive;
- 2) programe computerizate de formare a cunoștințelor aplicative;

În limba engleză, termenul **software** este folosit generic pentru orice aplicație informatică din orice domeniu..

Prin urmare, aplicând diferite programe computerizate vom forma și evalua diverse competențe cognitive, afective și psihomotorii cum ar fi:

- dezvoltarea deprinderii de a lucra individual: participarea activă a elevilor la dobândirea de noi cunoștințe prin efort propriu;
- dezvoltarea abilităților de a lucra în grup (prin intermediul rețelelor de calculatoare), implicarea elevilor în realizarea de proiecte didactice de grup;
- cunoașterea modului de utilizare a unor medii informatice de lucru;
- dezvoltarea spiritului inventiv și creator pentru a crea produse eficiente;
- conștientizarea relației interdisciplinare dintre tehnologia informației și alte discipline.

Bineînțeles că una din condițiile sine-qua-non este ca fiecare clasă să fie dotată cu tehnologiile necesare.

Ce resurse informaționale folosim la ora de română?

- internetul, luat ca sursă de informație și de învățare dirijată;
- posterele informative;
- cărțile electronice;
- dicționarele digitale;
- softuri de prezentare: Power Point, Prezi;
- materialele multimedia;
- aplicații pentru procesarea textului, WORD;
- editor de diagrame/grafice;
- editoare muzicale; rețele e-mail; realizarea blog-urilor etc.

Când le folosim?

Aici intervine creativitatea și ingeniozitatea profesorului. Important este să nu se exagereze și să se țină cont de demersul procesului instructiv educativ: predare-învățare-evaluare. Utilizând calculatorul ca mijloc didactic, putem realiza un șir de operații benefice atât pentru profesor, cât și pentru elev, cum ar fi: oferirea rapidă de informații, dezvoltarea gândirii critice, crearea situațiilor educaționale (în grupe mari, mici sau studiul individual), sprijinirea eforturilor de autoformare, formarea competențelor și atitudinilor necesare. Astfel, ora prezentată în Power Point sau Prezi ori utilizarea unor linkuri, resurse CD la anumite etape ale lecției, va spori eficacitatea procesului instructiv-educativ.

Cum le folosim?

O analiză statistică a demonstrat că doar unul din trei profesori pot utiliza tehnologiile moderne, fapt ce accentuează actualitatea problemei abordate și motivează organizarea diferitor traininguri de formare continuă a cadrelor didactice.

În cele din urmă, în **procesul de predare**, profesorul poate folosi următoarele tehnologii: softuri de procesare textuale (proiecte didactice, grile de evaluare în Word, la care ușor poți reveni); instrumente de căutare Internet (urmărirea ultimelor inovații pedagogice, reviste didactice, *google*, *rambler*, *bing*, *wikipedia* ș.a.); videoproiectorul LCD (instalarea, folosirea acestuia); Software de prezentare (elaborarea proiectelor didactice și prezentarea/organizarea lecției în Power Point, Prezi, Video Editor ș.a.); DVD/înregistrări video; camere digitale; CD-ROM pe care le putem folosi pentru a capta atenția, a informa, a explica sau a exemplifica, a produce emoții sau a generaliza.

Convingerea este aceea că profesorul bine informat și bine intenționat ce organizează și desfășoară procesul educațional cu efect didactic, motivează utilizarea tehnologiilor educaționale și de către elev în **procesul de învățare**, formând nu doar competența digitală, dar și cele de învățare, antreprenoriale, autorealizare, interpersonale ș.a.

Evaluarea competențelor formate, fie pe unitate, pe an sau pe ciclu de învățământ, la fel poate fi desfășurată în diverse software educaționale, cum ar fi: realizarea proiectelor de prezentare, posterelor, filmulețelor, diagramelor, referatelor în Word, jocurilor didactice, tablourilor, desenelor în baza fragmentelor de text ș.a.

De ce folosim TIC la română?

Așadar, lecțiile de limba și literatura română sunt mai interesante, variate, atractive, accesibile.

Altfel spus, softurile tematice, de exersare, de investigație, de sinteză, de simulare a evaluărilor, jocurile didactice oferă posibilități de explorarea euristică a realității, a creșterii motivației, nivelului de efort, încurajând interactivitatea între colegi.

Utilizarea TIC și a softurilor educaționale asigură eficiența instruirii, rezultatele fiind promițătoare.

Cu siguranță că foarte curând utilizarea tehnologiilor informaționale în domeniul învățământului va fi un proces didactic de obișnuință zilnică, rămâne doar să tindem să cultivăm acest simț al creativității, îmbinând TIC cu teoriile pedagogice. Formarea și educarea unor elevi activi și creativi ar trebui să fie dezideratul esențial al educației.

Bibliografie:

- **Hawkrige D.** (1990): Who needs computers in schools, and why?, Reflections on ICT. În: <http://beesblogger.blogspot.com/2008/02/david-hawkrige-1990-who-needs.html>

UTILIZAREA NOILOR TEHNOLOGII ÎN ÎNVĂȚAREA LIMBILOR MODERNE

*Profesor-metodist Rodica Teleguță
Casa Corpului Didactic Mehedinți*

Conform unui studiu realizat în mai multe țări europene, având ca obiect utilizarea în activitatea didactică a tehnologiei informației și a comunicației, disciplinele care studiază limbile moderne se regăsesc printre disciplinele avantajate de utilizarea TIC.

Astfel, se estimează că primele discipline care pot utiliza TIC sunt:

- Științe (fizică, chimie, biologie): eficiența estimată ca foarte eficientă în proporție de 59,7%;
- Limbi moderne: eficiența estimată ca foarte eficientă în proporție de 57,4%;
- Geografie: eficiența estimată ca foarte eficientă în proporție de 50%.

Cu accent pe limbă, comunicare și cultură în standardele naționale pentru învățarea limbilor moderne, cadrele didactice sunt într-o continuă căutare de modalități mai bune de accesare a materialelor autentice și de furnizare de experiențe care vor dezvolta mai bine competențele elevilor de comunicare în limbi străine.

Software-urile educaționale elaborate pentru studiul limbilor moderne pot furniza situații de învățare în care elevii "să uite", de fapt, că învață o limbă nouă, și să îi determine să se concentreze pe subiect, învățarea fiind astfel naturală, temeinică, atractivă.

Mijloacele informatice fac parte din cultura noastră, din viața noastră de fiecare zi (acasă sau la serviciu). Deși uniți într-o rețea mondială, se manifestă o îngrijorare față de riscul izolării sociale a celor care petrec multe ore în fața calculatorului. Și totuși, internetul trebuie privit ca orice alt mijloc de comunicare asemenea celorlalte mijloace moderne de comunicare.

Când vorbim de noi tehnologii de informare, ne referim la internet precum și la orice alte metode de comunicare offline și online, la diverse programe de eLearning create sau diverse posibilități pe care calculatorul ni le oferă și de care ne putem folosi ca mijloc de redare a unor informații (messenger, Skype, MS Office, produse Apple, tabele, video și audio etc.)

Utilizarea Internetului în procesul de învățământ, alături de alte instrumente auxiliare, favorizează accesul în timp real la informații, schimburile interne și internaționale și oferă noi posibilități de predare-învățare. În acest cadru participă diverse categorii de persoane (elevi, profesori, specialiști în informatică), fiecare având un rol bine determinat.

Aplicațiile didactice ale internetului ar putea fi clasificate în câteva tipuri de activități de predare-învățare:

- *Comunicarea interpersonală*, realizată cu ajutorul poștei electronice (email) și a comunicării directe (chat). Aceasta reunește acele aplicații pedagogice care favorizează schimburile interpersonale între tineri și îi determină să cunoască și să respecte asemănările și deosebirile culturale, politice, lingvistice din cele mai îndepărtate zone. Se pot organiza întâlniri cu personalități, ori forma clase virtuale, prin care elevii vor avea posibilitatea de a-și verifica aptitudinile de comunicare într-o limbă străină. Profesorii îi vor învăța pe tineri tehnici de corespondență amicală și oficială specifice limbii străine studiate, ceea ce va conduce la ameliorarea exprimării scrise, la utilizarea informațiilor pertinente și corecte, la structurarea ideilor. Tot pentru exprimarea în scris se poate avea în vedere și mesageria electronică.

- *Culegerea de texte autentice în limbi străine*. În funcție de specificul tematicii lecției, profesorul va defini în mod clar un subiect care să atragă interesul studenților și expune mai multe tipuri de documente (PDF, articole de presă, eseuri etc.). Elevii (individual sau în grup) ar avea ca

sarcină culegerea documentelor, analizarea și interpretarea documentelor culese, solicitarea avizului unor cadre didactice specialiste în domeniul respectiv, precum și redactarea unei lucrări scrise (rezumat, sinteză, comentariu etc.) în limba străină.

- *Cercetarea documentară*, validarea și utilizarea resurselor în limbă străină în vederea realizării unei bibliografii pe o temă dată respectând regulile citării documentelor electronice.

- *Publicarea* de documente în limbi străine pe Internet implică nu numai o bună cunoaștere a calculatorului, a programelor specifice unei astfel de activități ci și o bună cunoaștere a unei limbi străine. Se adresează elevilor de liceu din anii terminal și poate avea în vedere redactarea unei pagini personale în care elevul să se prezinte, să-și descrie realizările în plan intelectuale și profesional, domeniile de interes, proiectele. Rolul profesorului este de a-l învăța pe elev tehnicile de structurare, redactare și prezentare personală în limbă străină. Elevii vor putea să-și perfecționeze cunoștințele de exprimare scrisă în limbă străină (respectarea stilului jurnalistic specific unei reviste de specialitate, prezentarea convingătoare a informației etc.) prin elaborarea și redactarea unui articol în limba străină.

- *Auto-formarea* prin conectarea la site-uri specializate în manuale virtuale ori teste de verificare a cunoștințelor de limbi străine.

Câteva din avantajele utilizării noilor tehnologii de formare sunt actualitatea (materiale de calitate, autentice și de actualitate), flexibilitatea, autonomia elevilor (au posibilitatea de a-și organiza singuri propriul proces de învățare), abordarea diferențiată, facilitarea unui tip de învățare contextuală.

În programele multimedia de limbi străine sunt integrate imagini, secvențe video, grafice, animații, înregistrări audio, care în mod normal apar izolat în cazul altor mijloace de învățare. Combinarea elementelor audio-vizuale cu textele facilitează trecerea rapidă de la un tip de exercițiu la altul, fără a fi necesară schimbarea metodei de învățare. De asemenea specificul interactiv este des întâlnit în aceste metode de învățare, precum și atractivitatea. Prin colorit, animație, efecte speciale, programele multimedia sunt atractive și motivante. De asemenea elementele vizuale, sonore, fragmentele de film, personajele animate, conferă atractivitate programelor multimedia și paginilor web.

Integrarea instrumentelor TIC în procesul de predare-învățare-evaluare implică împărțirea activităților care permit sau favorizează utilizarea TIC în câteva mari categorii, și anume: surse de informare și documentare, prezentări, publicații digitale, aplicații multimedia, biblioteci și muzee virtuale, dicționare și enciclopedii, comunicare online, portaluri web, platforme colaborative, aplicații pentru evaluare.

Tehnologia este tot mai folosită în procesele de învățare a limbilor străine, fie ca o completare a instruirii, fie ca singurul mijloc de învățare. Deși accesul la tehnologie poate prezenta dificultăți în accesarea programelor de educație pentru adulți și practicieni, acestea pot fi depășite. Platformele online au progresat considerabil în ultimii ani. Acestea continuă să ofere din ce în ce mai multe aplicații utile, la prețuri accesibile și instrumente pentru învățarea limbilor străine.

Bibliografie:

Beetham, Helen & Sharpe, Rhona, *Rethinking Pedagogy for a Digital Age – Designing and delivering e-learning*, Routledge, 2007

ERA DIGITALA, COMUNICARE

*prof. metodist Bădescu Minodora
C.C.D. Mehedinți*

Prezența ființei, ontologic unică în era informației, se multiplică și se diversifică în spațiul electronic ca informație, copie și original deopotrivă, fragment de natura, cultura. O realitate vizuală nomadă, fara centru, vie, se dezvoltă rizomatic și creează sistemul media în care trăim. Exista temeri, din partea celor care gândesc viitorul omenirii, legate de excesul de prosperitate, cauzat de robotizare și supertehnologizare în societățile avansate, care ar duce la scăderea considerabilă a numărului celor care muncesc. Cultul pentru muncă ar fi înlocuit de o cultură a divertismentului și etica muncii s-ar transforma într-o etică a jocului. Numeroase filme SF descriu o asemenea societate caracterizată prin barbarism și high tech.

Era digitală instituie Internetul care înseamnă pentru fiecare dintre noi dreptul de a auzi și a fi auzit, a vedea, a ști și mai ales înseamnă a fi alături de ceilalți părtași ai unei memorii și experiențe colective.

Opinia publică în ciber spațiu reprezintă factorul normativ care se opune transformării Net-ului într-o mașinărie de comerț profitabilă, o tribună a politicienilor sau într-un mijloc de manipulare și control aflat în mâna corporațiilor. Proletariatul digital începe să fie nemulțumit de utilizarea Net-ului doar ca vehicul pentru comerț și putere economică, politică, în detrimentul unor scopuri educaționale, culturale și pentru o mai bună comunicare interumană. Nemulțumirile au devenit proteste organizate de activiști Net, grupuri virtuale (electrohippies). Ei consideră comunicațiile electronice și noile media ca pe un nou spațiu al societății umane care trebuie utilizat cu deschidere și responsabilitate. Internetul a fost considerat, încă din momentul apariției sale, un vehicul al globalizării. El se bazează pe contribuabilii săi, pe o conectivitate techno-etica și are ca rezultat o introspecție a societății, o mai bună înțelegere a existenței umane în noul peisaj media.

Internetul alungă singurătatea, îți creează un confort psihic, cooperezi cu semenul, coexiști cu ceilalți într-o relație de reciprocitate, comunici cu lumea, trăiești on-line. Gândul-imagine mediat hoinărește on-line către cei aflați în joc. Un joc elitist care se vrea democratic și ar putea fi dacă omenirea, prin reprezentanții săi supertehnologizați, și-ar dori să ajute comunitatea umană planetară să stea împreună la masa viitorului.

Nu orice produs uman poate fi considerat un obiect/eveniment cultural. Unele produse umane reprezintă momente de rătăcire, de cădere în fundul demonic al ne-ființei unei civilizații. Procesul comunicării stă la baza creării, menținerii și dezvoltării structurilor sociale. Comunicarea realizează punți de legătură între diferite părți ale sistemelor precum și legături între sisteme diferite. Cu ajutorul procesului de comunicare societatea reușește să-și mențină echilibrul între consens și nonconsens, factor care generează energie, creație și dezvoltare.

„Cuvântul *comunicare* face parte dintre acele noțiuni care posedă o extensie deosebită: comunicarea poate fi umană, animală, vegetală sau mecanică. Comunicarea este ceea ce permite stabilirea unei relații între persoane și obiecte. Ea desemnează fie acțiunea de a comunica, fie rezultatul acestei acțiuni” (R. Rieffel).

Din partea altor teoreticieni ni se oferă și definiția conform căreia „există comunicare de fiecare dată când un organism oarecare, în particular un organism viu, poate afecta un alt organism, modificându-l sau modificându-și acțiunea, pornind de la transmiterea unei informații și nu printr-o acțiune directă precum cea pe care o exercită o forță fizică ce pune în funcțiune o energie” (Gilles Amada, Andre Guittet)

Comunicarea reprezintă înțelegerea dintre două sau mai multe entități această înțelegere se bazează pe transfer și contratransfer informațional. Altfel spus, înțelegerea se bazează pe emisie de informație, pe percepția și darea unui

Înțelegerea dintre două entități se realizează în baza unui principiu și anume: orice entitate emitentă trebuie să aibă capacitatea de a se transforma într-o entitate receptoare și orice entitate receptoare trebuie să aibă capacitatea de a se transforma într-o entitate emitentă. Procesul comunicării, ca înțelegere, este unul circular în care cele două entități participante își schimbă mereu rolurile.

Comunicarea este un proces în care se cedează și se primesc informații. Este un proces implicativ în care participarea membrilor unui anumit grup este necesară. Această participare nu trebuie înțeleasă ca fiind existentă doar la nivelul procesului de comunicare deoarece existența grupurilor și a acțiunilor comune ale acestora implică participarea. Coparticiparea reprezintă o implicare parțială. În orice grup există un nucleu constant care participă efectiv la realizarea telului propus și duce tot greul acțiunilor și există și anumite elemente care nu sunt nici ostile dar nici pasive dar care participă, uneori, doar la anumite acțiuni în vederea atingerii acelui tel comun. Putem considera, deci, comunicarea-participare și coparticiparea deosebit de importantă în crearea, menținerea și dezvoltarea fenomenului coeziunii atât în ceea ce privește interiorul grupului cât și în ceea ce privește legătura individ-grup sau legătura dintre două sau mai multe grupuri.

Încercând în termeni generali comunicarea este un proces de influențare prin limbaj, comportament sau stare mentală de către o persoană sau grup de persoane a altora. Fenomenul de comunicare se poate regăsi în domenii foarte variate bazându-se pe procese direct observabile.

UTILIZAREA NOILOR TEHNOLOGII ÎN PROCESUL EDUCAȚIONAL

*Loredana Doinea,
inf. Casa Corpului Didactic Mehedinți*

Internetul este considerat copilul teribil al secolului trecut, fiind elementul care a generat eliminarea sau diminuarea barierelor geografice și fizice, temporale, culturale, lingvistice, ideologice etc. Prin apariția și răspândirea globală a acestuia, comunicarea, interacțiunea și socializarea dintre indivizi a atins cote neabătute până atunci. Ceea ce însă a dus la apogeul acestora a fost maturizarea Internetului.

Referindu-ne la rolul profesorului în era digitală putem spune, fără nici o urmă de îndoială, că acesta este într-un proces continuu de transformare. Prin natura meseriei alese, profesorul trebuie să mijlocească și să faciliteze procesul de cunoaștere și de instruire al studentului, dar fără a neglija aspecte precum: dezvoltarea gândirii critice, impulsivitatea comunicării și relaționării cu ceilalți colegi, dar și munca în colaborare.

Dacă ar fi să suprapunem toate aceste aspecte, putem observa că, în mare măsură, acestea sunt compatibile. Cu alte cuvinte, prin intermediul tehnologiilor, aplicațiilor și serviciilor web procesul educațional poate beneficia de elementele de bază, și anume: interacțiunea și comunicarea dintre utilizatori, partajarea și colaborarea ce se poate stabili între mai mulți utilizatori, dar și procesul de informare și instruire.

Astfel, pentru a se folosi la maximum aceste beneficii în cadrul procesului educațional, profesorul trebuie atât să cunoască, să se familiarizeze cât și să fie capabil să exploateze aplicațiile, serviciile și noile tehnologii. Fie că este vorba de wiki-uri, bloguri, podcast-uri, rețele sociale, instrumente pentru însemnarea, etichetarea sau adnotarea socială a site-urilor, procedee de sindicare a informațiilor, motoare de căutare specializate, widget-uri/gadget-uri etc., ele pot fi extrem de utile dascălilor în procesul de instruire al cursanților, în cazul de față - elevi.

Problema majoră care împiedică generalizarea utilizării acestor instrumente de către profesori în procesul educațional este lipsa timpului necesar unei instruirii adecvate. Cu puține

excepții care nu sunt caracteristice educației din România, profesorii (indiferent ce materie predau) nu beneficiază de ajutorul unor persoane calificate și abilitate în pregătirea și utilizarea acestor instrumente. Așadar, volumul de muncă depus de către un dascăl ar trebui să fie imens, în detrimentul efectuării altor îndelitniciri, dintre care, cea care contează cel mai mult este lipsa timpului petrecut cu familia. La fel de adevărat este și faptul că și beneficiile și gradul de mulțumire sunt pe măsură, astfel încât, atât cât se poate, dascălii nu trebuie să precupețească nici un efort pentru a nu se instrui corespunzător, pentru a nu fi competitivi în primul rând cu ei înșiși.

Un profesor în era digitală trebuie să înțeleagă că elevul este în centrul procesului de instruire, a experiențelor de învățare. El ca și dascăl trebuie să faciliteze toate acestea, să creeze mediul educațional pentru ca elevul să poată să aibă acces la aplicațiile, serviciile și tehnologiile care se pliază procesului educațional. Rolul profesorului este de asemenea de a ghida elevii, de a-i îndemna să se angajeze în conversații, fie ele virtuale sau reale, atât cu colegii cât și cu profesorii, rolul profesor-elev fiind adesea inversat. Profesorul trebuie astfel să înțeleagă că are de câștigat din experiențele de învățare a elevilor, că împreună merg pe acest drum al diminuării granițelor fizice ale unei săli de clasă.

Mai mult ca niciodată, profesorul trebuie să-i ghideze pe elevi în înțelegerea și analiza critică a conținutului informațional accesat, mai ales că volumul de informații crește adesea necontrolat din punct de vedere al calității și acurateții conținutului.

De asemenea, profesorul trebuie să fie pe lângă mentor, ghid și tutore virtual și sfătuitor al elevilor, fiind foarte important ca acesta să semnaleze și potențialele riscuri și pericole la care toți utilizatorii se expun, mai ales că elevii, datorită entuziasmului specific vârstei, tind să observe mai ales beneficiile și oportunitățile.

Așadar, dincolo de procesul de instruire continuă relativ la disciplina de studiu predată, profesorii mileniului al III-lea trebuie să aibă și competențe digitale, pe care trebuie să și le reînnoiască mereu. Sumarizând toate cele mai sus amintite, putem face următoare descriere a profilului unui profesor în era digitală, care trebuie:

- Să colaboreze cu colegii din departament sau cu comunitatea profesorilor de profil, fie în mod sincron (documente online colaborative, chat, mesagerie instantanee, telefonie prin Internet etc.), fie asincron (prin intermediul wiki-urilor, a emailurilor, etc.).
- Să realizeze și să mențină o platformă (blog, wiki, rețea socială, podcast etc.) prin intermediul căreia să caute și să disemineze soluții pentru problemele specifice materiei.
- Să creeze un mediu care să faciliteze implicarea elevilor, comunicarea și partajarea de informații între aceștia, dar și între alți membrii ai comunității academice
- Să se instruiască, să beneficieze de sprijinul și feedback-ul comunității de profil, pentru a fi apoi capabil să progreseze, să devină un profesor mai bun.
- Să-și realizeze ePortfolio-ul, care să fie accesibil și de către elevi.

Elevii din ziua de azi sunt acele persoane care s-au născut și au crescut înconjurați de boom-ul tehnologic. Ca o consecință firească, majoritatea statisticilor din domeniu reflectă atât abilitățile digitale ale acestora, cât și înclinația spre încercarea tuturor aplicațiilor, serviciilor sau a tehnologiilor recent apărute și insuficient testate, pentru a-și dovedi atât beneficiile cât și dezavantajele. Așadar, pe bună dreptate se poate afirma că, destul de îngrijorător, majoritatea tinerilor sunt voluntarii/cobaii care testează funcționalitatea acestor instrumente.

Aceste aspecte nu au scăpat din vederea actorilor educaționali, ceea ce demonstrează oportunitatea includerii acestor instrumente în curricula școlară, cu scopul dezvoltării atât a abilităților de exploatare, cât și de a dezvolta gândirea critică și obiectivă a conținutului informațional accesat.

Dacă tinerii din ziua de astăzi folosesc o bună parte a timpului lor liber pentru acțiuni online, cum sunt: crearea de conținut digital (prin întreținerea de bloguri, prin participarea în rețele sociale etc.), comunicarea cu prietenii/colegii/familia, căutarea de anumite informații sau realizarea de materiale educaționale, totuși, în pofida acestor abilități digitale relaționate cu

comunicarea mediată de TIC sau realizarea acțiunilor virtuale destinate recreării și petrecerii de timp liber, ei nu sunt îndeajuns de abilitați digital pentru scopuri academice.

Dacă ar trebui să realizeze un material academic, lacunele de selectare și sintetizare a materialelor găsite sunt vizibile încă din primul moment. De asemenea, observarea critică, din perspectivă comparativă este un alt element care ar conduce în final la rezultate mai puțin satisfăcătoare.

Așadar, în pofida timpului petrecut online și a abilităților digitale dobândite, elevii au totuși nevoie de a fi îndrumați și propăvăduiți în anevoiosul drum al cunoașterii și însușirii de cunoștințe.

Munca în colaborare, în echipe de lucru este o deprindere pe care aceștia trebuie s-o dobândească, pentru că școlarizarea este bazată pe abilitatea acestora de a învăța în grupuri și de a contribui la activitățile grupului.

De asemenea, ei trebuie îndrumați să-și asume riscuri, să se simtă liberi să încerce idei noi și experimente, să inoveze. Chiar și acele jocuri de care ei sunt pasionați, pot fi transformate în instrumente ative de învățare, care, uneori, din păcate, conduc la dezvoltarea și a unui limbaj specific, care însă se încetățenește tot mai mult, conducând în final la schimbări în cadrul indexurilor explicativ.

Bibliografie:

Alexander B. (2006) - Web 2.0: A New Wave of Innovation for Teaching and Learning?, <http://www.educause.edu/ir/library/pdf/ERM0621.pdf>

Hargadon S. (2008) – Web 2.0 is the future of education, www.teachlearning.com

NOILE TEHNOLOGII ȘI VALENȚELE EDUCAȚIONALE

*Profesor Nicolaescu Aurelia Mihaela,
Colegiul Național Pedagogic „Ștefan Odobleja”*

Competențele digitale sunt tot mai cerute în ultimii ani în toate domeniile. Comisia Europeană consideră competențele digitale printre cele opt competențe cheie necesare absolventului în contextul societății bazate pe cunoaștere. Utilizarea platformelor de învățare în procesul instructiv- educativ ajută atât cadrele didactice cât și elevii în dinamizarea procesului de predare/învățare/ evaluare prin prezentarea conținuturilor utilizând MS Power Point sau un alt editor de prezentări, utilizarea filmelor educative pentru a introduce elevii în diversele momente ale lecției (experimente, aplicații, momente istorice) , accesarea programelor online care furnizează date în timp real, accesarea bibliotecilor virtuale pentru a obține informații asupra conceptelor cheie, utilizarea site-urilor interactive pentru exerciții matematice/experimente/exerciții lingvistice, postarea materialelor aferente lecției pe site-ul sau blogul personal, aprofundarea și sistematizarea cunoștințelor utilizând hărți conceptuale colaborative, fișe de activitate, testarea cunoștințelor utilizând teste online sau utilizarea metodelor de evaluare alternative cum ar fi proiecte colaborative, portofolii.



Platformele de e-learning se pot utiliza atât în evaluarea cât și în proiectarea didactică. O platformă de e-learning este un software care îndeplinește un minim de cerințe: asigurarea

procedurilor privind instalarea, configurarea și administrarea, utilizarea unei interfețe prietenoase, adaptabilă dinamicii procesului educațional, utilizarea de suport logic de comunicare sincronă și asincronă, administrarea și monitorizarea informațiilor, un management accesibil al conținutului educațional, facilitarea autoevaluării offline și online prin proceduri asincrone și sincrone a cunoștințelor asimilate, un program de pregătire continuă cu verificări parțiale pe tot parcursul procesului educațional, asistarea utilizatorilor în utilizarea software-ului educațional, înregistrarea feedback-ului privind calitatea serviciilor educaționale și a platformei.

Noile tehnologii cu valențe educaționale au atât valoare formativă cât și informativă în activitatea de predare- învățare. Utilizarea acestora în educație are numeroase beneficii dar, sunt și voci care susțin că astfel de resurse sunt consumatoare de timp, costisitoare și cu o eficiență didactică needificatoare. Modul în care înțelegem necesitatea implementării acestora în activitatea didactică depinde de numeroși factori (Glava Cătălin, 2009): concepția de ansamblu privind predarea și învățarea de calitate, finalitățile educaționale și valorile didactice, finalitățile educaționale pe care le urmărim, motivația și oportunitățile pe care le avem, metologia și stilul didactic propriu, contextul social și problematica personală.

Numeroase platforme de e-learning au fost create în ultimii ani pentru a veni în sprijinul cadrelor didactice, atât pentru formarea lor profesională cât și pentru activitățile didactice la clasă. Printre acestea pot fi enumerate următoarele platforme de învățare: Platforma Claroline, Ilias, Hyper Edu, AeL, Platforma Moodle. Prin utilizarea noilor tehnologii de informații și comunicare, școlile devin centre de învățare și dezvoltare pentru comunitate.

Bibliografie:

Beetham, Helen & Sharpe, Rhona. *Rethinking Pedagogy for a Digital Age - Designing and delivering e-learning*, Routledge, 2007

CLASIC ȘI MODERN ÎN ORGANIZAREA UNEI LECȚII

*Profesor, Adriana Șuță
Școala Gimnazială Nr. 6*

Diferite definiții subliniază faptul că lecția este cea mai potrivită formă de organizare a învățării unei teme „*într-un cadru adecvat (sala de clasă sau cabinetul de limba română) într-o unitate de timp bine precizată, punând la contribuție metode, procedee și mijloace adecvate pentru obținerea unor obiective speciale și operaționale bine formulate.*” (C.Parfene, Metodica....., 1999, p.85

Consider că profesorului îi este mai ușor ca în demersurile didactice să opteze pentru metodele moderne care favorizează învățarea autonomă. În această situație, elevul intervine permanent în deciziile privind ceea ce dorește să învețe, cum va folosi ceea ce a dobândit și care vor fi modalitățile de evaluare. Lecția modernă este un proces dinamic care se pliază după specificul nevoilor și preferințelor elevilor. Se încurajează participarea elevilor la construirea ei, în vreme ce metodele tradiționale accentuează și valorizează excesiv funcția informativă în raport cu funcția formativ-educativă.

Este cunoscut faptul că una din cerințele majore ale învățământului modern este aceea a formării la elevi a deprinderilor de studiu individual, care să fructifice capacitatea de a gândi și acționa liber și creativ.

Se pornește de la ideea că efectele instructive și educative ale procesului didactic se află într-o dependență cu nivelul de angajare și participare a elevilor la activitățile școlare, ceea ce

sporește valoarea acțiunilor profesorului, care prin intervențiile sale pedagogice va dirija învățarea și stimula

participarea conștientă și activă a elevilor la asimilarea cunoștințelor și formarea deprinderilor.

“O lecție modernă”, activ – participativă, se distinge prin caracterul ei solicitant , ceea ce presupune implicarea personală și deplină a subiectului, până la identificarea lui totală cu sarcinile de învățare în care se vede antrenat .

“O lecție în stil tradițional” presupune un cadru traditional o clasă în care elevii stau câte doi în bancă, așezați pe rânduri paralele în fața unui profesor . Predarea este realizată prin simpla dictare, eventual, prin scrierea pe tabla neagră, clasică. Ora se bazează pe transmiterea a cât mai multor informații, de cele mai multe ori nefolositoare. Școala tradițională oferă cantitate , profesorul este cel care domină, controlează și ierarhizează elevii, iar evaluarea este standardizată.

Ca urmare, predarea și învățarea se pot realiza prin activarea și utilizarea celor mai adecvate metode, procedee și mijloace didactice care să provoace, să stimuleze gândirea și trăirile elevului. Elevul trebuie să-și asume un rol activ, dezvoltându-și tehnici de învățare eficientă care să sporească șansele de reușită școlară și profesională.

Totdeauna școala trebuie să aibă un caracter dinamic, să fie mereu adaptată la cerințele evoluției tehnicii, tehnologiei și capacității umane intelectuale , aflate într-o dezvoltare continuă. De aceea este mult mai benefică școala „de contact” , profesor-elev, în care să se folosească mijloace moderne, astfel încât aceasta să fie cel mai prețios spațiu în care elevii să se poată dezvolta, atât în plan intelectual cât și fizic.

Bibliografie

1. Dumitru, I., Dezvoltarea gândirii critice și învățarea eficientă, Editura de Vest, Timișoara, 2001;
2. Ionescu, M., Radu I., Didactica modernă, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 2001;
3. Marcu V. , Filimon L., Psihopedagogie pentru formarea profesorilor, Editura Universității din Oradea, 2003;

E-LEARNING IN EDUCATIE

*Prof. Afronie Carmen Georgiana
Școala Gimnazială Eselnita
Jud. Mehedinți*

Dezvoltarea social-economica a cunoscut o serie de etape corespunzatoare tot atator revoluii tehnologice, culminand in pragul mileniului trei cu societatea preponderent digitala. Evolutia economiei si a societatii, in general, are ca principal motor educatia. Imbogatirea tezaurului de cunostinte al individului conduce la dezvoltarea si maturizarea sistemelor complementare acestuia: familie, colectivitate, regiune, societate. Toate acestea sunt posibile in era informationala prin educatie permanenta, educatie la distanta, educatie online sau e-learning.

Mai mult ca e-educatie, aria semantica a conceptului e-learning interfereaza si se suprapune pe o multitudine de termeni care surprind varietatea experientelor didactice beneficiare de suport tehnologic: instruire asistata/mediata de calculator, digital/mobil/online learning/education, instruire prin multimedia etc. Sub denumirea de software didactic/educational, o gama larga de materiale electronice sunt dezvoltate pentru a simplifica procesul de educatie: harti, dictionare, enciclopedii, filme didactice, prezentari in diverse formate, carti electronice, teste, tutriale, simulari, software formator de abilitati, software de exersare, jocuri didactice etc. Calculatorul si materialele electronice si multimedia sunt utilizate ca suport in predare, invatare, evaluare sau ca mijloc de comunicare (pentru realizarea unor sarcini individuale sau in echipa).

În sens restrans, e-learning reprezintă un tip de educație la distanță, ca experiență planificată de predare-învățare organizată de o instituție care furnizează materiale într-o ordine secvențială și logică, pentru a fi asimilate de către studenți în manieră proprie. Mediul se realizează prin noile tehnologii ale informației și comunicațiilor – în special prin Internet. Internetul constituie atât mediul de distribuție a materialelor, cât și canalul de comunicare între actorii implicați. Funcțional, deocamdată doar la nivelul învățământului superior și în educația adulților, sistemul de instruire prin Internet replică și adaptează componentele demersului didactic tradițional (fata în fata): planificare, conținut specific și metodologie, interacțiune, suport și evaluare.

E-learning nu reprezintă altceva decât o modalitate nouă de a privi procesul de învățare, în care elementele de fond rămân aceleași, doar mijlocul de transmitere și însușire a cunoștințelor se schimbă. Utilizarea mijloacelor informatice în acest scop aduce cu sine libertatea de a învăța în locul și la momentul dorit. Radacinile sistemului educațional online se găsesc în învățământul la distanță practicat în anumite regiuni ale globului. Distanțele mari sau alte obstacole îi desparteau pe instructorii de cursanții lor. Cele mai utilizate și agreate căi de transmitere și recepționare a cursurilor au fost poșta și ulterior radioul. Deși apariția calculatoarelor personale a fost destul de timpurie, costurile ridicate ale tehnologiei au împiedicat dezvoltarea în această direcție.

După dezvoltarea semnificativă a TIC, promotorii noilor idei educaționale au început să-și pună în practică proiectele. Rampa de lansare pentru e-learning a constituit-o însă Internetul și tehnologia World Wide Web. Dezavantajul soluțiilor anterioare de învățământ la distanță și-a putut găsi rezolvarea: interactivitatea student-instructor a devenit posibilă. Realizările în domeniul software pentru procesele de e-learning permit comunicarea în timp real, dând naștere salilor virtuale (teleclasele). Pe plan mondial, bugetele alocate sectorului de e-learning vin să formeze imaginea asupra pieței existente, tehnologia și conceptele de e-learning fiind mult mai vehiculate în alte medii decât cele academice. Adoptarea de către organizații cu scop lucrativ a soluțiilor de e-learning permite o pregătire mult mai eficientă a propriilor angajați, în contextul în care informația devine elementul fundamental pentru orice afacere.

În acest context, piața românească surprinde prin deschiderea manifestată. Pe lângă numărul mare de universități și organizații care adoptă o astfel de soluție, infrastructura Internet promite o dezvoltare spectaculoasă. Dincolo de suportul tehnologic, elementul esențial îl constituie aspectul psihologic implicat: aplicând o metodologie de lucru clară și profesională, proiectele implementate se vor bucura de o mare receptivitate din partea utilizatorilor.

E-learning este o industrie relativ nouă și neexplorată, care presupune acoperirea unui set vast de aplicații și procese bazate pe învățarea cu ajutorul calculatorului. E-learning înseamnă distribuția conținutului informației pe cale electronică, fiind mai precis definit decât învățământul la distanță:

- e-learning înseamnă convergența dintre învățare și Internet;
- e-learning înseamnă folosirea TIC pentru a construi, livra, selecta, administra și extinde învățarea;
- e-learning înseamnă învățarea prin Internet, putând include informații în formate multiple și o rețea de comunicație între cei implicați;
- e-learning reprezintă cel mai rapid mod de învățare, cu cele mai reduse costuri, care permite creșterea accesului la educație pentru toți participanții.

Există numeroase semnificații pentru prefixul “e” în cazul paradigmei e-learning, dintre care cele mai importante sunt:

- explorare – cei care învață utilizează Internetul ca instrument de explorare pentru a accesa o multitudine de informații;
- experiență – WWW oferă posibilitatea de discuții online între participanții la cursuri;
- angajament – WWW îi captivează pe cursanți, oferindu-le posibilitatea învățării sincrone, colaborării și schimbului de idei;

- usurinta utilizarii – permite chiar si celor neinitiati in navigarea pe Internet accesarea informatiilor de pe orice tip de platforma tehnica.

Ca o definitie sinteza, se poate spune ca e-learning inseamna invatarea bazata pe tehnologii, o modalitate de difuzare a informatiei care foloseste toate mediile electronice, inclunzand Internetul, Intranetul, extranetul, satelitul de comunicatie, benzile video-audio, programele de televiziune interactive si CD-ROM-ul. Concepte ca e-learning, invatare bazata pe Web sunt definite si utilizate in mod diferit de orgaizatii si utilizatori.

Bibliografie

Ion Gh. Rosca, Bogdan Ghilic-Micu si Marian Stoica-INFORMATICA, SOCIETATEA INFORMATIONALA, eSERVICIILE, Editura Economica, Bucuresti 2006 ;

www.elearning-forum.ro;

www.worlds.net;

www.elearning.ro.

A FI PROFESOR ÎN ERA DIGITALĂ

Alecu Maria

Scoala Gimnaziala "Zaharia Stancu", Loc.Rosiorii de Vede, Jud.Teleorman

Câteva reguli pentru integrarea cu succes a TIC în activitatea didactică:

1. Fii sigur că deții controlul asupra materialului, atât din punct de vedere al conținutului, cât și al formei, chiar dacă te sprijină un specialist în TIC.
2. Fă-ți un plan pe hârtie, separat de materialul aflat pe suport digital.
3. Scopul și forma prezentării să-ți fie foarte clare
4. Nu fii sedus de stilul atractiv tehnologiei moderne, fie ea video sau audio, și nu face din aceasta un scop în sine. Concentrează-te asupra mesajului/a ideii principale și a limbajului adecvate vârstei/gradului de înțelegere al elevului.
5. Un bun prezentator nu are nevoie de o prezentare complicată tehnic. E mai important să fie atractivă prin idee, mod de structurare și grad de interactivitate. De exemplu, o prezentare trebuie să-l facă pe elev să gândească, nu trebuie să fie doar o înșiruire rapidă și amețitoare de slide-uri.
6. Mai presus de orice, concentrarea trebuie să fie asupra elevului și a nevoilor lui de învățare. Cel mai mare pericol în orice proiect de predare-învățare care include și TIC e să fie centrat mai mult pe tehnologie/creativitate, nu pe elevul-receptor și pe nevoile lui de învățare.
7. În școală, succesul tipului de predare bazat pe TIC se măsoară prin satisfacera nevoii de învățare. Care sunt dificultățile implementării TIC în procesul educativ?

Teoretic, n-ar trebui să fie dificultăți. În realitate, ele pot apărea. Pentru un test simplu, întrebați-vă colegii ce cred despre *integrarea TIC în procesul de învățare*.

Veți primi răspunsuri de genul:

"N-am auzit despre așa ceva!", "Am auzit ceva, dar nu știu prea clar ce este.", "Asta e chestia aia nouă adăugată?", "Cu ce e diferit de ceea ce știam deja, ce e nou în asta?", "Păi n-avem cum să facem asta, costă mult și fonduri nu prea sunt."

Unii profesori consideră că *anumite deprinderi mentale asociate tehnologiilor moderne n-ar ajuta în procesul de învățare*, în special atunci când elevii preiau fără discernământ informații de pe internet sau își însușesc mentalitatea de tip "cut and paste" în detrimentul stiloului și al hârtiei.

Ceea ce nu o să auzim prea des este o definiție clară sau măcar mai mult interes legat de potențialul acestui tip de învățare. Pentru înțelegerea și implementarea TIC în procesul clasic de

învățare e nevoie de entuziasm, energie și dedicare pentru a transforma teoria în soluții reale bazate pe nevoile individuale ale elevilor.

Alte dificultăți decurg din *lipsa informației cu conotații practice* imediate referitoare la TIC sau a unui *ghid care să-i informeze pe profesori cum pot ajunge la ea*.

De aceea, este nevoie stringentă de:

1. *instrumente pedagogice pentru formarea inițială și continuă a cadrelor didactice* care să implice utilizarea TIC.

2. *crearea și promovarea unei noi metodologii pentru disciplinele școlare*, bazată pe utilizarea TIC. Combinarea TIC cu metodele tradiționale pedagogice reprezintă o *schimbare de paradigmă cu implicații* asupra cunoașterii în societate în general și asupra învățării în special, de aceea disciplina pedagogică trebuie modificată în conformitate cu noul context în care trăim.

Folosirea TIC în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție elegantă la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrearea TIC în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra ultimele descoperiri tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere.

Înțelepciunea tradiției poate și trebuie să fie combinată cu soluțiile tehnologice moderne.

Bibliografie

1. Beetham, Helen & Sharpe, Rhona. *Rethinking Pedagogy for a Digital Age - Designing and delivering e-learning*, Routledge, 2007
2. Făt, Silvia & Adrian Labăr. Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație. EduTIC 2009. Raport de cercetare evaluativă. București: Centrul pentru Inovare în Educație, 2009. (Online: www.elearning.ro/resurse/EduTIC2009_Raport.pdf)
3. Istrate, Olimpius - *Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație* în *Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual*, Ediția a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare, Editura Universității din București, 2010
4. Thorne, Kaye. *Blended Learning - How to Integrate Online and Traditional Learning*, 2003, Kogan Page Limited
5. Wegerif, Rupert. *Expanding the Space of Learning*, Springer, 2007

A FI PROFESOR IN ERA DIGITALA

Alecu Orlando Daniel

COLEGIUL National "Anastasescu", Loc. Rosiorii de Vede, Judetul Teleorman

Folosirea tehnologiilor moderne în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție firească la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrearea acestora în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra inovațiile tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Nu este un proces ușor, dar dificultățile pot fi depășite având în vedere potențialul acestui tip de cunoaștere.

Elevii din ziua de astăzi sunt diferiți de generația părinților și a bunicilor lor. Majoritatea acestora, mai ales în mediul urban, au deja ca rutină folosirea internetului și a email-ului, a sms-urilor sau a rețelelor de socializare de tip Yahoo sau Facebook. Acest mod de comunicare se face simțit și în modul lor de a învăța. Chiar dacă profesorul folosește sau nu la clasă **tehnologia informației și a comunicării** (TIC), elevii menționați vor folosi cu siguranță acasă mijloacele moderne de informare ca sprijin pentru teme.

Comunicarea scurtă sau abreviată de tip chat sau sms se face simțită deja se la nivelul standardelor gramaticale și al ortografiei și este clar că folosirea TIC acasă deja crează inegalități între elevi. Că vrem sau nu, când se schimbă contextul de viață, se schimbă și felul în care elevul învață.

Profesorul trebuie să se simtă liber să răspundă *critic*, dar în același timp *creativ* noilor tehnologii și sub nici o formă nu poate să ignore acest aspect dacă vrea să comunice cu elevii.

De ce este important tipul de învățare care are care include TIC ?

Adevărata importanță a tipului de predare-învățare-evaluare care combină metodele pedagogice tradiționale cu TIC ține de **potențial**. Acest tip de învățare este o oportunitate în a crea experiențe care pot furniza *tipul de predare-învățare potrivit* într-un anumit moment, loc și pentru un anumit elev nu numai la școală, ci și acasă. Acest tip de învățare ar putea deveni global, ar putea transcede granițele formale ale țărilor și ar putea aduce împreună grupuri de elevi din culturi și meridiane diferite. În acest context, *generalizarea folosirii TIC în școală* ar putea deveni *una dintre realizările importante ale secolului nostru*.

În psihologia cognitivă tradițională, *cunoașterea* e văzută ca un fel procesare, adică pare simplu să spui că aceasta va atinge cote cu atât mai înalte cu cât mintea elevului va fi programată cu ajutorul cât mai multor strategii meta-cognitive. Într-un mod cu totul diferit, în tradiția socio-culturală de tip vigotskian, *cunoașterea* este înțeleasă în termeni de *învățare a folosirii instrumentelor culturale*. Ca o consecință a faptului că acestea sunt totdeauna specifice unor anumite contexte social-istorice este dificil de trasat modele de învățare care să fie general valabile, excepție fiind câteva instrumente culturale care traversează cel mult câteva contexte diferite.

În era digitală în care trăim, paradigma cunoașterii trebuie să fie una a **dialogului**, educația trebuie să meargă dincolo de instrumentele culturale specifice, dar fără a fi redusă la abstracția oferită de psihologia cognitivă.

Dezvoltarea educației în direcția **dialogului** nu poate fi decât rezultatul unui mod de predare-învățare-evaluare la un nivel de conceptualizare mai ridicat decât în trecut. Pentru că **dialogul** presupune deschidere, lărgirea orizontului și adâncime, acest mod de învățare este atât o direcție individuală pentru elev, cât și una socială pentru școală ca întreg.

Dezvoltarea în direcția unei gândiri creative libere poate fi promovată prin îndepărtare unor factori de constrângere și încurajarea schimbului de perspective între elevi.

În tradiția socio-culturală, **TIC** este definită ca *miloc de mediere pentru cunoaștere*, iar din perspectiva dialogică, e văzută ca mijloc de deschidere, adâncire și lărgire a spațiilor de dialog. Nu trebuie să uităm că învățarea nu presupune doar acumulare de cunoștințe, ci creștere, îmbogățire, evoluție.

Până la urmă, nu e nimic nou soare, deci nici tehnologiile moderne nu sunt ceva ieșit din comun. Papirus și hârtie, cretă și carte tipărită, retroproiectoare, jucării și emisiuni educative, toate au fost văzute ca inovații la început. PC-ul, Internetul, cd-ul și mai noile *tehnologii* complementare mobile sau wireless nu sunt decât cele mai noi dovezi ale creativității umane pe care le putem vedea în jurul nostru. Ca și celelate inovații menționate, acestea *pot fi asimilate în practica pedagogică fără să afecteze fundamentele învățării*.

Dezvoltarea în direcția unei gândiri creative libere poate fi promovată prin îndepărtare unor factori de constrângere și încurajarea schimbului de perspective între elevi.

În tradiția socio-culturală, **TIC** este definită ca *miloc de mediere pentru cunoaștere*, iar din perspectiva dialogică, e văzută ca mijloc de deschidere, adâncire și lărgire a spațiilor de dialog. Nu trebuie să uităm că învățarea nu presupune doar acumulare de cunoștințe, ci creștere, îmbogățire, evoluție.

Până la urmă, nu e nimic nou soare, deci nici tehnologiile moderne nu sunt ceva ieșit din comun. Papirus și hârtie, cretă și carte tipărită, retroproiectoare, jucării și emisiuni educative, toate au fost văzute ca inovații la început. PC-ul, Internetul, cd-ul și mai noile *tehnologii* complementare mobile sau wireless nu sunt decât cele mai noi dovezi ale creativității umane pe care le putem vedea

în jurul nostru. Ca și celelate inovații menționate, acestea *pot fi asimilate în practica pedagogică fără să afecteze fundamentele învățării.*

Bibliografie

1. Beetham, Helen & Sharpe, Rhona. *Rethinking Pedagogy for a Digital Age - Designing and delivering e-learning*, Routledge, 2007
2. Făt, Silvia & Adrian Labăr. Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație. EduTIC 2009. Raport de cercetare evaluativă. București: Centrul pentru Inovare în Educație, 2009. (Online: www.elearning.ro/resurse/EduTIC2009_Raport.pdf)
3. Istrate, Olimpius - *Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație* în Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual, Ediția a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare, Editura Universității din București, 2010
4. Thorne, Kaye. *Blended Learning - How to Integrate Online and Traditional Learning*, 2003, Kogan Page Limited
5. Wegerif, Rupert. *Expanding the Space of Learning*, Springer, 2007
6. Beetham, Helen & Sharpe, Rhona. *Rethinking Pedagogy for a Digital Age – Designing and delivering e-learning*, Routledge, 2007
7. Făt, Silvia & Adrian Labăr. Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație. EduTIC 2009. Raport de cercetare evaluativă. București: Centrul pentru Inovare în Educație, 2009. (Online: www.elearning.ro/resurse/EduTIC2009_Raport.pdf)
3. Istrate, Olimpius – *Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație* în Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual, Ediția a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare, Editura Universității din București, 2010
4. Thorne, Kaye. *Blended Learning – How to Integrate Online and Traditional Learning*, 2003, Kogan Page Limited
5. Wegerif, Rupert. *Expanding the Space of Learning*, Springer, 2007

ÎNVĂȚAREA COMBINATĂ

*Amza Aurelia-Simona
Școala Gimnazială Nr.6*

Învățarea combinată (en. blended learning) implică îmbinarea predării într-o sală de clasă cu soluțiile de tip eLearning.

În multe cazuri, învățarea mixtă poate reprezenta alegerea ideală, datorită numeroaselor avantaje pe care le prezintă. O poză valorează cât o mie de cuvinte, însă efectele unei animații asupra receptorilor unei informații este mult mai puternic decât cel al unei imagini statice. Din acest punct de vedere, unul dintre marile avantaje ale utilizării soluțiilor de tip eLearning este acela că pot fi incluse elemente vizuale dinamice, spre deosebire de manualele tradiționale, în care sunt prezente doar foi. Având în vedere accesibilitatea resurselor computerizate, este firesc să ne întrebăm dacă acestea vor ajunge, în cele din urmă, să înlocuiască profesorii cu totul și să transforme învățarea într-o activitate individuală în mediul online. Sub aspect teoretic, eficiența învățării mixte este dată tocmai de această alternanță dintre studiul desfășurat sub îndrumarea unui profesor și cel individual, realizat prin intermediul unei aplicații computerizate. Diverse studii comparative în acest sens au fost elaborate de profesori cu scopul de a identifica maniera ideală de predare care implică cele mai scăzute rezultate. Unul dintre aceste studii a fost realizat de Thomas J. Keefe, profesor de comportament organizațional la Universitatea din Indiana. Fiind publicat în anul 2003, studiul pornește de la concluzia unor cercetări anterioare, conform cărora nu există nicio diferență

semnificativă între învățarea mixtă și cea mediată în întregime de tehnologie. Drept urmare, prin înlocuirea celei dintâi cu cea de-a doua s-ar economisi timp și fonduri, iar eficiența ar fi nealterată. Pentru a testa veridicitatea respectivelor studii, Keefe și-a împărțit studenții în două grupe. Primei dintre acestea i s-a predat în stil tradițional, dar a avut de îndeplinit și anumite sarcini pe calculator, iar cea de-a doua fost asistată doar de computer la parcurgerea aceleiași materii, lecția fiind expusă prin intermediul unor prezentări în Power Point. Ambele grupe au fost testate prin aceleași metode. Presupoziția de la care pornise studiul a fost demontată, întrucât s-a remarcat, totuși, o diferență între cele două abordări. Grupa care a obținut cele mai bune rezultate a fost cea căreia i s-a predat față în față, diferența fiind de 8% față de celălalt grup de studenți. În anul 2004 a fost realizat un studiu de către C. R. Poirier și R. S. Feldman. Fiind vorba despre un curs de psihologie, studiul avea în vedere rezultatele a două grupe de elevi care au îmbinat tehnologia cu metodele tradiționale de învățare în grade diferite. Astfel, în cazul uneia dintre grupe, predarea a fost în mare parte față în față, dar a fost nevoie ca studenții să participe și la trei discuții în mediul *online* și să publice cel puțin două comentarii pe un site. Cealaltă grupă, în schimb, a avut parte de un curs desfășurat în întregime pe calculator, în care toate discuțiile au avut loc *online*. Aceste convorbiri dintre studenți și instructor aveau loc de două ori pe săptămână. Concluziile celor doi cercetători au fost diferite față de cele la care s-a ajuns în cazul primului studiu citat. Pe de o parte, notele cursanților care au luat parte la cursul în întregime pe calculator au fost considerabil mai bune față de cei din cealaltă grupă. Pe de altă parte, rezultatele au fost asemănătoare în cazul compunerilor sau eseurilor pe care le-a avut de redactat întregul colectiv. Așadar, maniera de predare nu a afectat în niciun fel abilitățile cursanților de a se exprima în scris. În cazul unui alt studiu în acest sens efectuat de către M. Campbell, cursanții și-au ales singuri grupul din care doreau să facă parte, iar celelalte condiții au fost asemănătoare studiilor anterioare, fiind vorba tot despre două grupe. Una dintre acestea a primit suportul teoretic al cursului pe internet, dar a purtat discuții pe marginea acestuia față în față. Cea de-a doua, însă, a primit atât suportul teoretic, cât și posibilitatea de a se implica în discuții numai în mediul *online*. Rezultatele au fost în favoarea elevilor care au folosit numai calculatorul în cadrul procesului de învățare, punctajul acestora la evaluare fiind mai mare. Numeroase alte studii au fost desfășurate de-a lungul timpului cu scopul de a determina care este metoda cea mai eficientă între învățarea mixtă și cea desfășurată în întregime în mediul *online*. Ele au fost întocmite pe baza a multiple comparații între diversele strategii de livrare a unui anumit conținut informativ, scopul fiind de a răspunde la aceeași întrebare: ar putea mijloacele computerizate să înlocuiască instrucția asistată de un profesor în totalitate? Un alt exemplu de studiu realizat în acest sens este unul din 2002 în care au fost confruntate toate cele trei metode de transmitere a informațiilor. Mai exact, s-a avut în vedere o grupă care a dobândit cunoștințe prin predarea tradițională, una instruită prin mijloace mixte, cea de-a treia urmând cursul pe calculator. Deși studiile au fost diverse, avându-se în vedere aspecte diferite la realizarea acestora, rezultatele obținute au fost asemănătoare. Astfel, nu au fost înregistrate diferențe prea mari în privința notelor obținute de către cursanți, indiferent de gradul de implicare al instructorilor sau al profesorilor. Având în vedere faptul că acele cursuri care au constituit suportul studiilor respective erau adresate adulților, înregistrarea unor valori asemănătoare ale notelor indiferent de metoda întrebuintată se explică prin motivația internă și deschiderea mai mare a acestora către materia în sine. Adulții urmează cursuri deoarece au ales singuri să facă asta, așadar elementul care sprijină achiziția de cunoștințe este interesul individual față de o anumită temă sau dorința de a aprofunda un subiect în toată complexitatea lui. Drept urmare, cheia pentru un proces de învățare eficient se află la cursant însuși. Cât timp cât interesul acestuia este viu, orice metodă are șanse mari de a funcționa.

Cu toate acestea, învățarea mixtă reprezintă opțiunea care funcționează cu siguranță, indiferent cărui tip de cursant i se adresează. Fie că învață mai bine singur, fie că are nevoie să fie ghidat de cineva, această metodă de predare cu siguranță nu va da greș, iar o parte dintre costurile implicate de instrucția față în față vor fi economisite.

Surse:

<https://www2.ed.gov/rschstat/eval/tech/evidence-based-practices/finalreport.pdf>

<http://duluth.umn.edu/~breeves/med/onlinecoursework/pwreadings/Using%20Tech.pdf>

<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/17306272>

GHIDAREA ELEVULUI ÎN ERA DIGITALĂ

*Profesor: Erina Elena Andrei
Liceul Teoretic "Eftimie Murgu" Bozovici*

Blending Learning recunoaște că acum trăim într-o era digitală și că modalitățile în care lucrăm, socializăm și învățăm sunt în schimbare. Este cel mai bine să considerăm blended learning ca fiind un element adițional la sala de clasă și unul care susține practicile didactice existente. Combină multe dintre cele mai bune elemente ale predării față în față (învățământul personalizat, interacțiunea socială și contactul direct cu limbajul) prin facilitarea unei mai mari varietăți și flexibilități decât într-o clasă tradițională, răspunzând nevoilor unui student modern. Folosirea unei abordări tip blended learning înseamnă că profesorii pot accesa conținutul online direct în clasele lor și să îl integreze astfel încât să se creeze o coeziune cu părți din lecție sau programă, decât să existe separat față de ceea ce predau.

Ceea ce, majoritatea cadrelor didactice, uită sau nu pun accentul asupra acestui aspect este : **COPILUL**, și nu faptul că acesta este "un burete care absoarbe toate informațiile" sau "o tablă rassa", având o singură menire : **ÎNVĂȚAREA**. Dragi profesori, expuneți informația folosind jocul și joaca, astfel conținutul va fi mai ușor de asimilat, fiind păstrat pentru o perioadă mai îndelungată. Nu „tocitul” sutelor de pagini și nici exersatul până la extenuare nu sunt metodele care ne lasă să acumulăm cele mai multe informații, în timpul copilăriei, ci joaca. **Rolul jocului**, în dezvoltarea noastră, ca oameni, este acela de a experimenta, prin metoda încercare – eroare, diferitele soluții pentru probleme diverse, dar și de a memora mai bine anumite aspecte. Gândiți-vă o secundă: care sunt amintirile pe care le aveți din copilărie? Sa fie, oare, cele în care ați trăit o emoție puternică sau cele monotone, în care nu faceți nimic altceva decât ceea ce va indicau părinții dumneavoastră? În cazul jocului, emoția care ajută la „instalarea” informației în memoria noastră este fericirea și bucuria pe care o resimte un copil care se distrează.

De ce este important tipul de învățare care include TIC ? Adevărata importanță a tipului de predare-învățare-evaluare care combină metodele pedagogice tradiționale cu TIC ține de **potențial**. Acest tip de învățare este o oportunitate în a crea experiențe care pot furniza *tipul de predare-învățare potrivit* într-un anumit moment, loc și pentru un anumit elev nu numai la școală, ci și acasă. Acest tip de învățare ar putea deveni global, ar putea transcede granițele formale ale țărilor și ar putea aduce împreună grupuri de elevi din culturi și meridiane diferite. În acest context, **generalizarea folosirii TIC în școală** ar putea deveni **una dintre realizările importante ale secolului nostru**. În cadrul orelor mele de TIC, bazându-mă tocmai pe cele explicate mai sus vis-à-vis de rolul jocului în viața copilului, cu ajutorul youtube-ului și a unui program pentru copii dezvoltat de MIT (Massachusetts Institute of Technology) numit **SCRATCH**, dezvoltăm împreună mici joculețe de care sunt foarte încântați când la final realizează că ei singuri și-au dezvoltat propriul joc pe care ulterior se și pot juca. Reușesc a le capta atenția imediat cu ajutorul acestui program și mai mult de atât cei mici își dezvoltă și o gândire în mediul programării, un mediu aflat în plină ascendență și de-a dreptul necesar în zilele noastre.

Un pas următor în planurile mele de a integra învățarea online cu cea tradițională este a folosi platforma **WAND** dezvoltată de SIVCO. Având la bază un efort de mai bine de doi ani de dezvoltare a produsului, Wand își propune să rezolve principalele probleme cu care profesorii se întâlnesc în utilizarea resurselor digitale la clasă. "Wand este o aplicație inovativă, creată special pentru a îmbunătăți calitatea procesului educațional. Am dezvoltat acest produs pornind chiar de la nevoile exprimate de profesori - de a motiva elevii să învețe cu plăcere, de a folosi

conținut educațional atractiv și personalizat de înaltă calitate și de a monitoriza procesul de învățare. Am decis să lansăm produsul la GESS Dubai, principalul punct de întâlnire al profesorilor și specialiștilor în educație din Orientul Mijlociu, punându-ne ștacheta cât mai sus cu putință. Este cunoscut că în țările din Golful Persic se investește enorm în educație și, de aceea, și exigențele privind produsele educaționale sunt foarte mari”, spune **Alexandru Coșbuc, vicepreședinte SIVECO pentru vânzări internaționale și director general al reprezentanței SIVECO din Emiratele Arabe Unite.**

Dacă am analiza situația învățământului românesc de azi, am putea afirma că s-a transformat destul de mult datorită tehnologiei care a evoluat într-un mod rapid, mai ales în rândul elevilor. Introducerea manualelor digitale era o necesitate ce se impunea, însă, numai în anumite unități școlare, din anumite zone ale țării, se putea realiza efectiv, dat fiind faptul că nu toate școlile din țară (aici mă refer la zonele defavorizate și la școlile din mediul rural) au dotările necesare desfășurării în condiții optime a unor astfel de lecții.

Elevii noștri nu duc lipsă de creativitate, iar din punct de vedere al inovației, noi, cadrele didactice suntem cele datoare să venim cu elemente cunoscute lor, elemente ce fac parte din mediul lor de viață, prin urmare trebuie să ne perfecționăm metodele de predare-învățare-evaluare pentru a putea depăși barierele de comunicare survenite în urma creșterii standardelor evoluției tehnologice și schimbărilor în așteptările elevilor. Metodele și mijloacele de învățământ tradiționale reprezintă baza sistemului de învățământ, acestea fiind absolut necesare pentru a putea dezvolta metode și mijloace moderne.

Tabelul de mai jos compară două mijloace de a trata educația: tradițional versus constructivist. Putem observa diferențe semnificative în cea ce privește ideile de bază despre cunoaștere, elevi și învățare.

<i>Clasa tradițională</i>	<i>Clasa constructivistă</i>
<i>Curriculum începe cu părțile din întreg</i>	<i>Curriculum pune accent pe conceptele principale, începe cu întregul pe care îl extinde pentru a include părțile</i>
<i>Respectarea strictă a curriculumului este foarte apreciată</i>	<i>Urmărirea intereselor și întrebărilor elevilor este favorizată</i>
<i>Materialele sunt preponderente extrase din manuale și cărți</i>	<i>Materialele includ surse primare de informare și materiale care pot fi manipulate</i>
<i>Învățarea se bazează pe repetiție</i>	<i>Învățarea este interactivă, se construiește folosindu-se de ceea ce cunoaște elevul</i>
<i>Profesorul furnizează informația elevilor, aceștia sunt recipiente pentru cunoaștere</i>	<i>Profesorii dialoghează cu elevii, ajutându-i să-și construiască singuri cunoștințele</i>
<i>Rolul profesorului este de direcționare, desprins din autoritarism</i>	<i>Rolul profesorului este de interacțiune, desprins din negociere</i>
<i>Evaluarea se realizează cu ajutorul testării răspunsurilor corecte</i>	<i>Evaluarea include activitățile elevilor, observațiile, punctele de vedere dar și testele de cunoștințe. Procesul de învățare este la fel de important ca și produsul învățării</i>
<i>Cunoașterea este considerată inertă</i>	<i>Cunoașterea este considerată dinamică, schimbându-se mereu odată cu experiențele cu care se confruntă elevii</i>
<i>Elevii lucrează preponderent singuri</i>	<i>Elevii lucrează mai mult în grup</i>

Profesorii constructiviști pun întrebări și probleme, apoi îi ghidează pe elevi pentru a găsi propriile răspunsuri. În acest scop utilizează numeroase tehnici în procesul de predare. De exemplu, ei pot:

- cere elevilor să formuleze propriile întrebări (investigația);
- permite interpretări și exprimări multiple ale învățării (inteligențe multiple);
- încurajează lucrul în echipă și utilizarea colegilor ca resurse pentru învățare.

În era digitală este nevoie de profesori constructiviști pentru a iniția elevii în această lume captivantă, o lume a internetului și a procesării informației rapide dar și a găsirii de informații eficiente din surse sigure.

„Școala nu poate avea decât două scopuri. Primul e să dăm copilului cunoștințele generale de care, bineînțeles, va avea nevoie să se servească: aceasta este instrucția. Cealaltă e să pregătim copilul de azi pentru omul de mâine, și aceasta este educația.” – **Gaston Berge**

BIBLIOGRAFIE:

- <http://www.siveco.ro/ro/despre-siveco-romania/presa>
- <http://www.capital.ro/educatia-in-era-digitala>
- <http://www.elearning.ro/a-fi-profesor-in-era-digitala>
- <http://iteach.ro/experientedidactice>
- Geografia lumii, Rodica Ciubrei (<http://rodika-nis.blogspot.ro>)

TEHNOLOGIILE INFORMAȚIONALE ȘI DE COMUNICARE ÎN EDUCAȚIE

*Prof. Anghelescu Matei,
C.S.E.I. „Constantin Pufan”, Drobeta – Turnu Severin*

În ultimele decenii tehnologiile informaționale și de comunicare (TIC) au revoluționat practic toate domeniile de activitate ale omului: industrie, agricultură, medicină, învățământ, comerț etc. Implementarea noilor tehnologii informaționale și de comunicare în sistemele educaționale din lumea întreagă conduce la schimbarea rolului profesorilor și studenților/elevilor în procesul de predare/învățare. Pentru a putea beneficia de posibilitățile pe care le oferă TIC în îmbunătățirea calității procesului de predare/învățare urmează a fi respectate următoarele condiții:

- Profesorii și studenții/elevii trebuie să aibă acces la tehnologiile informaționale și la Internet în sălile de curs sau de clasă, în școli și instituții de învățământ superior. Resursele digitale de conținut trebuie să fie disponibile atât pentru profesori, cât și pentru studenți/elevi.

Profesorii trebuie să posede competențe și deprinderi adecvate pentru utilizarea instrumentelor și conținutului digital.

Conform cercetărilor efectuate de UNESCO și publicate în raportul ”Profesorii și instruirea într-o lume în schimbare”, generația tânără intră într-o lume care suferă schimbări în toate sferile de activitate: știință, tehnologie, politică, economie, sfera socială și cultură. Societatea secolului XXI este o societate bazată pe cunoaștere. O societate bazată pe cunoaștere este una în care:

- baza mondială de cunoștințe se dublează la fiecare 2-3 ani.
- sunt publicate 7000 de articole științifice în fiecare zi.

- volumul de informații dobândit de absolvenții de școli medii din țările industrializate în anii de școală este mai mare decât cel acumulat de bunicii lor pe parcursul întregii vieți.
- în următoarele trei decenii se presupune că se vor produce tot atâtea schimbări câte au avut loc în ultimele trei secole.

Economia globală bazată pe noi tehnologii, de asemenea, este o provocare pentru toate țările, deoarece economiile naționale devin tot mai internaționalizate, în condițiile unui flux continuu de informații, tehnologii, produse, capital și forță de muncă care migrează din țară în țară. Noul mediu economic creează o competiție globală pentru bunuri, servicii și competențe. Toate aceste schimbări provoacă modificări esențiale în structura economică, politică și socială a multor țări de pe glob. În țările industrializate are loc trecerea de la economia bazată pe industrie la economia bazată pe tehnologii informaționale. Această tranziție pretinde de la forța de muncă noi cunoștințe și deprinderi. TIC au modificat natura muncii și tipul de deprinderi. Au fost create noi tipuri de locuri de muncă care nu au existat mai înainte, iar altele au dispărut sau au fost modificate esențial. Un studiu efectuat în Canada arată că în companiile bazate pe tehnologii doar 10% din forța de muncă revine muncitorilor de calificare joasă. Aceste tendințe impun sistemului de învățământ cerința de pregătire a unor specialiști care să posede cunoștințe și deprinderi competitive într-un mediu dinamic de schimbare tehnologică continuă și de producere accelerată a cunoștințelor. Multe țări fac eforturi pentru a introduce schimbări în procesul de predare/învățare care să contribuie la pregătirea studenților/elevilor pentru o societate bazată pe informații și tehnologii. În raportul UNESCO este specificat că TIC influențează conceptele de predare și învățare prin modul în care profesorii și studenții au acces la cunoștințe și pot transforma procesul de predare și învățare. TIC asigură un șir de instrumente și metode care pot facilita trecerea de la un mediu de învățare centrat pe profesor și pe manuale la un mediu colaborativ, interactiv care este centrat pe procesul de învățare. Pentru a putea beneficia de aceste oportunități, instituțiile de învățământ trebuie să implementeze și să utilizeze noile tehnologii în procesul de predare/învățare, precum și să adopte un concept diferit de cel tradițional de predare/învățare. Se are în vedere crearea unui mediu de învățare, în care studenții/elevii sunt implicați și motivați și își asumă propria responsabilitate pentru studiile făcute și cunoștințele însușite. Există o părere larg răspândită că experiența de învățare utilizată în multe școli nu condiționează pregătirea adecvată a studenților pentru viitor. Mulți profesori, oameni de afaceri și lideri din sectorul public cred că orientarea spre strategia de învățare îmbinată cu utilizarea noilor tehnologii informaționale poate avea un rol semnificativ în racordarea sistemelor de învățământ la cerințele societății informaționale bazate pe cunoaștere.

În multe țări în curs de dezvoltare tehnologiile informaționale și de comunicare se află în stadiul incipient de implementare în diverse domenii de activitate ale societății, inclusiv în învățământ. În acest context, este important de a elabora și implementa în sistemul de învățământ strategii de formare profesională a cadrelor didactice, care să includă TIC nu numai ca disciplină de studiu, ci și ca instrument de îmbunătățire a întregului proces didactic. Societatea pentru Informație și Formare a Profesorilor (Society for Information and Teacher Education – SITE) a identificat următoarele principii de bază de dezvoltare profesională a profesorilor prin utilizarea eficientă a TIC :

- *Tehnologiile informaționale trebuie implementate integral în programele de formare a profesorilor.* Pe tot parcursul studiilor studenții trebuie să învețe despre și cu utilizarea tehnologiilor informaționale și cum să le implementeze atunci când vor preda ei înșiși. Limitarea la un singur curs de utilizare a tehnologiilor informaționale în pregătirea studenților nu poate conduce la formarea unor profesori care să utilizeze tehnologiile informaționale în întreaga lor activitate. Studenții, viitorii profesori, trebuie să învețe despre un spectru larg de tehnologii educaționale pe

întreaga durată de pregătire profesională, începând cu cursurile introductive și fundamentale și terminând cu cursurile speciale de metodică a predării.

Tehnologiile informaționale trebuie implementate în context. Cursurile utilizate în pregătirea cadrelor didactice, sistemele de operare, procesoarele de texte, foile de calcul, bazele de date, – nu sunt suficiente. Ele oferă un nivel minim de cunoștințe necesare în utilizarea TIC. Pentru dezvoltarea profesională este necesar de a-i învăța pe viitorii profesori să utilizeze tehnologiile informaționale în sprijinul și facilitarea procesului de învățare. Acest lucru trebuie făcut în context. Ei trebuie să însușească diferite tehnologii informaționale, acestea fiind integrate în propriul proces de studiu și în lucrările de an; ei trebuie să vadă cum profesorii lor modelează utilizări inovative ale tehnologiilor și să le aplice în procesul de învățare proprie; ei trebuie să exploreze utilizări creative atunci când vor învăța pe alții.

- *Studentii trebuie să experimenteze diferite medii inovative de învățare, în care tehnologiile informaționale sunt integrate pe tot parcursul studiilor.* Tehnologiile pot fi utilizate pentru a susține formele tradiționale de învățare sau pentru a transforma strategia de învățare. O prezentare PowerPoint, de exemplu, poate diversifica o prelegere tradițională, dar ea nu transformă modelul de învățare. Pe de altă parte, utilizarea simulărilor multimedia pentru a elucida teme care prezintă dificultăți când sunt explicate doar verbal poate fi un exemplu de transformare a procesului de învățare.

Programa de studii a viitorilor profesori trebuie să includă ambele tipuri de utilizare a tehnologiilor, însă utilizarea efectivă a TIC în procesul de învățământ constituie un suport în strategiile inovative și creative de predare/învățare. Curricula de formare a cadrelor didactice ar trebui modificată astfel ca să țină seama de principiile menționate în formularea obiectivelor și a conținuturilor. Gradul de implementare a acestor principii depinde de nivelul actual de utilizare a tehnologiilor în procesul de învățământ, de resursele materiale disponibile și de gradul de competență al resurselor umane.

Bibliografie

- Teachers and Teaching in a Changing World*, UNESCO, 1998. <http://www.unesco.org/education/information/wer/PDFeng/wholewer98.PDF>
- Information and communication technologies in teacher education. A planning guide*, UNESCO, 2002. <http://unesdoc.unesco.org>
- Traditional Teaching Strategies*, <http://www.umdj.edu/meg/tradițional.htm>.
- Focus on Student-Centered Learning*, <http://www.ncrel.org/tplan/handbook/foc.htm>.
- Cole and Wertsch, *Beyond the individual-social Antimony in discussions of Piaget and Vygotsky*, <http://massey.ac.nz/~alock/virtual/colevyg.htm>.
- Jean Piaget Society. <http://www.piaget.org/>.
- Computer Support for Collaborative Learning (CSCL) theories*, <http://www.edb.utexas.edu/csclstudent/Dhsiao/theories.html>.
- International Society for Technology in Education, <http://www.iste.org>.
- Society for Information Technology and Teacher Education*, basic principles, 2002. <http://www.aace.org/site/>. *Teacher Education through Distance Learning: Technology-Curriculum-Cost-Evaluation*, UNESCO, 2001. <http://unesdoc.unesco.org>.
- The MirandaNet Community. <http://www.mirandanet.ac.uk>.
- Multimedia Applications for Telematic Educational Networks (MATEN)*.2002. <http://www.telematics.ex.ac.uk>.

EDUCAȚIA DIGITALĂ ÎN ȘCOALA ROMÂNEASCĂ

*Profesor Avramovici Lavinia Radinca
Școala Gimnazială Bala*

Acest secol este fără îndoială, secolul culturii digitale. Educația digitală este una din preocupările de bază ale învățământului românesc, prin formarea culturii informației și comunicării digitale la nivelul oricărui cetățean. Fără o populație educată, doritoare să folosească tehnologiile informației și comunicării, nici o comunitate nu poate participa în mod real în rețeaua globală. Integrarea computerului în procesul de învățământ nu mai este privită ca o mișcare avangardistă, ci ca o necesitate. În întreaga lume se observă convertirea conținutului cultural într-o formă digitală, făcând astfel produsele disponibile oricui, oriunde și oricând. Lecțiile digitale îi țin pe elevi la școală și îi fac să fie mai atenți la informații. Educația virtuală a devenit un adevărat fenomen în industria românească în ultimii ani.

În continuă dezvoltare, tehnologiile informației și comunicării au schimbat fundamental natura relațiilor globale, sursele de avantaj în competiție și oportunitățile pentru dezvoltare economică și socială. Tehnologii ca Internetul, computerele personale sau telefonii mobile au schimbat întreaga lume într-o rețea globală de persoane, firme, școli și guverne, ce comunică și interacționează între ele printr-o varietate de canale. Explozia acestei rețele globale mediate tehnologic a produs o lume în care oricine poate, virtual, să beneficieze de avantajele Integrării Digitale.

Școlile trebuie să integreze mecanismele ICT în procesul de învățare dacă doresc să fie parte a rețelei globale. Pregătirea unei școli în acest sens ar trebui să țină cont de următoarele aspecte: numărul de computere, accesul fizic la noi tehnologii, răspândirea rețelei, accesarea și organizarea conținutului electronic, calitatea și viteza conexiunii în școli. Profesorii trebuie instruiți la rândul lor pentru a folosi Internetul și computerele ca metode de predare în beneficiul elevilor. Elevii ar trebui învățați de la cele mai tinere vârste posibile să folosească tehnologiile informației și comunicării pentru îmbunătățirea performanțelor în studiu.

Este esențial ca în cadrul comunității să existe pentru viitorii specialiști ICT oferte de instruire bazică sau avansată în programare de software, hardware și design Internet. În acest sens, tehnologiile informației și comunicării sunt integrate în totalitate în curriculum, sunt predate în cursuri și sunt esențiale procesului de învățare.

În acest scop au fost create documente digitale, dar și aplicații dedicate învățării asistate de computer (dezvoltarea bibliotecilor digitale, crearea platformelor de e-learning, crearea rețelelor dedicate procesului educațional informatizat). Consider că orice inițiativă trebuie să aibă în vedere crearea și valorificarea unui conținut digital, altfel nu putem vorbi de digitalizarea actului educațional.

Însă, odată cu aceste preocupări, au apărut carențele la inițiativele de promovare a noilor tehnologii în învățământ. Aceste inițiative au luat-o adesea înaintea capacității multor dascăli de a înțelege și adapta cursurile la nevoile elevilor. Realitatea este că mulți profesori nu reușesc să folosească computerul ca suport didactic la clasă, iar formulele de predare-învățare de la noi trebuie radical modificate. Elevul trebuie pus să gândească, să se implice efectiv, să se autoevalueze, iar acest lucru se poate realiza numai dacă profesorul va deveni coordonator și evaluator, va antrena elevul în proiecte concrete, proiecte cu un profund conținut de viață reală.

SEI este un program complex inițiat de Ministerul Educației și Cercetării în 2001, al cărui obiectiv de bază este susținerea procesului de predare-învățare în învățământul preuniversitar cu

tehnologii de ultimă oră. Programul se focusează pe educația digitală a populației tinere, oferind acces egal tuturor elevilor și profesorilor din învățământul pre-universitar la instrumente moderne de predare/învățare. În prezent, școlile românești pun la dispoziția beneficiarilor laboratoare computerizate, dotate cu tehnologie de vârf, crescând astfel calitatea procesului educațional. Prin folosirea resurselor didactice interactive calitatea procesului de învățare crește. Elevul are la dispoziție nu doar ilustrații abstracte sau statice ale fenomenelor predate ci și simulări realiste și animații și experimente virtuale.

Proiectul SEI este considerat, la nivel european, pe baza rezultatelor obținute, drept unul din cele mai avansate proiecte de utilizare a tehnologiei informației în educație și poate constitui începutul uneia din cele mai reușite campanii de informatizare a învățământului de stat din lume.

Utilizarea platformelor virtuale pentru realizarea proiectelor educaționale reprezintă un concept nou abordat în mediul educațional. Învățarea nu este centrată pe obiecte de studiu, ci pe calitățile și abilitățile pe care cel care învață trebuie să și le dezvolte, stimulează lucrul în echipă, favorizează atașamentul grupului la valorile promovate de proiect. O serie de proiecte folosesc platforme de învățare virtuală – un spațiu comun de învățare, care poate fi accesat de la orice PC prin Internet.

Participanții în mediul virtual trebuie să aibă control, în orice moment, asupra propriului proces de învățare. Una dintre cele mai utilizate platforme virtuale este **Thinkquest**, dezvoltată și susținută de Fundația Oracle pentru Educație, ce permite schimbul de idei, inspiră creativitatea și vehiculează informația, îmbunătățind aptitudinile de comunicare în diverse limbi străine, de operare cu diverse softuri, lucrul în echipă și parteneriatul, oferă fiecărui membru al acestei comunități virtuale un cont de utilizator protejat și o pagină web personală. ThinkQuest oferă posibilități pentru: crearea de pagini web, publicarea lucrărilor pentru a fi vizualizate de alți elevi, crearea rapidă de lecții, transmiterea mesajelor protejate, crearea de grupuri de proiecte, colaborarea cu alte grupuri sau cu alte școli din lume.

O altă platformă virtuală este oferită de **eTwinning**, care face parte din Programul Lifelong Learning al Comisiei Europene, fiind măsură acompaniatoare pentru Programul Sectorial Comenius și promovează colaborarea între școlile europene prin intermediul tehnologiei informației și comunicării. Acțiunea eTwinning asigură asistență, instrumentele și serviciile necesare pentru a facilita inițierea de parteneriate pe termen scurt sau lung, în orice disciplină. Portalul eTwinning este principalul punct de întâlnire și spațiu de lucru al acțiunii. Disponibil în 23 de limbi, portalul are circa 50.000 de membri și peste 4.000 de proiecte cu doi sau mai mulți parteneri. Portalul oferă cadrelor didactice o gamă largă de instrumente online, cu ajutorul cărora pot găsi parteneri, pot iniția proiecte și pot face schimb de idei și de exemple de bună practică. Galeria de instrumente particularizate oferită de platforma eTwinning facilitează implicarea rapidă în activitățile de colaborare.

Un program pentru profesori - eTwinning facilitează accesul profesorilor la un mediu virtual de colaborare și de schimb de experiență, la parteneriate cu alți profesori și la activități de formare profesională, alături de colegi din țările europene.

Un program pentru elevi - Prin participarea la proiecte de eTwinning (înfrățire online între școli), elevii au posibilitatea să comunice cu alți elevi din țările participante, să afle elemente de specific cultural sau de specific al educației în țările partenere, să învețe utilizând noile tehnologii și să își perfecționeze competențele de comunicare în limbi străine.

Un program pentru comunitate - Înfrățirea online a școlilor poate fi însoțită de înfrățirea comunităților. Unele localități au decis să se "înfrățescă" și completeze comunicarea și cooperarea online prin alte proiecte – vizite, activități culturale pentru adulți etc.

iTeach este o platformă online pentru dezvoltarea profesională continuă a cadrelor didactice prin încurajarea participării și a schimbului de resurse, facilitarea colaborării, formarea competențelor pedagogice și de specialitate. iTeach propune crearea unui mediu virtual avansat destinat dezvoltării profesionale a cadrelor didactice, care integrează instrumente web și facilități specifice comunităților virtuale, pentru informare și formare, pentru facilitarea schimbului de

experiență, pentru dezvoltarea de proiecte didactice la distanță, pentru colaborare socio-profesională, pentru familiarizarea naturală cu noile tehnologii. Pe această platformă sunt disponibile cursuri online care vizează dezvoltarea competențelor pedagogice și de specialitate ale cadrelor didactice înscrise, reviste de specialitate, știri, informații și resurse pentru predare.

În concluzie, platformele virtuale de învățare pot oferi atât oportunitatea organizării de activități curente, curriculare, cât și dezvoltarea și implementarea de proiecte educaționale, formale curriculare sau extracurriculare, sau nonformale, asigurând astfel atingerea obiectivelor legate de integrarea educației digitale în activitatea de învățare.

Bibliografie

1. Magdas I., *Didactica informaticii, de la teorie la practică*, Editura Clusium, 2007
2. Simpozion Internațional ediția I, *Responsabilitate publică în educație*, Editura Crizon, Constanța, 2009
3. <http://www.acsoare.com/category/educatie>
4. <http://iteach.ro>
5. <http://portal.edu.ro>
6. <http://www.etwinning.ro>
7. <http://www.eos.ro/>
8. <http://www.elearningeuropa.info/ro>
9. <http://cyber.law.harvard.edu/readinessguide/downloads.html>

UTILIZAREA TIC ÎN EDUCAȚIE

*Prof. Balaci Ana-Maria
Colegiul Tehnic „Dierna” - Orșova*

Calculatorul este foarte util atât elevului cât și profesorului însă folosirea acestuia trebuie realizată astfel încât să îmbunătățească calitativ procesul instructiv-educativ, nu să îl îngreuneze. Calculatorul trebuie folosit astfel încât să urmărească achiziționarea unor cunoștințe și formarea unor deprinderi care să permită elevului să se adapteze cerințelor unei societăți aflată într-o permanentă evoluție. Aceștia trebuie să fie pregătiți, orientați cu încredere spre schimbare, ei vor simți nevoia de a fi instruiți cât mai bine pentru a face față noilor tipuri de profesii. Eșecul în dezvoltarea capacității de a reacționa la schimbare poate atrage după sine pasivitatea și alienarea. Profesorul trăiește el însuși într-o societate în schimbare, și din fericire, în prima linie a schimbării, astfel încât va trebui să se adapteze, să se acomodeze, să se perfecționeze continuu.

Deci, introducerea în școala a internetului și a tehnologiilor moderne duce la schimbări importante în procesul de învățământ. Astfel actul învățării nu mai este considerat a fi efectul demersurilor și muncii profesorului, ci rodul interacțiunii elevilor cu calculatorul și al colaborării cu profesorul.

Această schimbare în sistemul de învățământ vizează următoarele obiective :

1. Creșterea eficienței activităților de învățare
2. Dezvoltarea competențelor de comunicare și studiu individual

Atingerea acestor obiective depinde de gradul de pregătire a profesorului în utilizarea calculatorului, de stilul profesorului, de numărul de elevi, de interesul, cunoștințele și abilitățile acestora, de atmosfera din clasa și tipul programelor folosite, de timpul cât se integrează softul în lecție, de sincronizarea explicațiilor cu secvențele utilizate, de metodele de evaluare, de fișele de lucru elaborate.

Utilizarea la întâmplare, fără un scop precis, la un moment nepotrivit, a calculatorului în timpul lecției duce la plictiseală, monotonie, ineficiența învățării prin neparticiparea unor elevi la lecție, nerealizarea obiectivelor lecției și poate produce repulsie față de acest mijloc modern de predare-învățare-evaluare. Folosirea în exces a calculatorului poate duce la pierderea abilităților practice, de calcul și de investigare a realității, la deteriorarea relațiilor umane. De asemenea individualizarea excesivă a învățării duce la negarea dialogului elev-profesor și la izolarea actului de învățare în contextul său psihosocial. Materia se segmentează și se atomizează prea mult, iar activitatea mentală a elevilor este diminuată, ea fiind dirijată pas cu pas.

Totuși utilizarea calculatorului are numeroase avantaje :

- Stimularea capacității de învățare inovatoare, adaptabilă la condiții de schimbare socială rapidă;

- Consolidarea abilităților de investigare științifică;

- Întărirea motivației elevilor în procesul de învățare ;

- Stimularea gândirii logice și a imaginației ;

- Instalarea climatului de autodepășire, competitivitate;

- Formarea deprinderilor practice utile ;

- Asigurarea unui feed-back permanent, profesorul având posibilitatea de a reproiecta activitatea în funcție de secvența anterioară;

- Facilități de prelucrare rapidă a datelor, de efectuare a calculelor, de afișare a rezultatelor, de realizare de grafice, de tabele ;

- Ajută elevii cu deficiențe să se integreze în societate și în procesul educațional ;

De asemenea calculatorul este extrem de util deoarece stimulează procese și fenomene complexe pe care nici un alt mijloc didactic nu le poate pune atât de bine în evidență. Astfel, prin intermediul lui se oferă elevilor, modelări, justificări și ilustrări ale conceptelor abstracte, ilustrări ale proceselor și fenomenelor neobservabile sau greu observabile din diferite motive. Permite realizarea unor experimente imposibil de realizat practic datorită lipsei materialului didactic, a dotării necorespunzătoare a laboratoarelor școlare sau a pericolului la care erau expuși elevii și profesorul. Elevii au posibilitatea să modifice foarte ușor condițiile în care se desfășoară experimentul virtual, îl pot repeta de un număr suficient de ori astfel încât să poată urmări modul în care se desfășoară fenomenele studiate, pot extrage singuri concluziile, pot enunța legi.

De asemenea, calculatorul este folosit pentru dezvoltarea capacităților de comunicare, pentru colectarea, selectarea, sintetizarea și prezentarea informațiilor, pentru tehnoredactarea unor referate. Astfel elevii își dezvoltă capacitatea de a aprecia critic acuratețea și corectitudinea informațiilor dobândite din diverse surse.

Prezentarea materialelor pe module cu grade diferite de dificultate permite elevului să cunoască exact la ce nivel este situat, să își recunoască limitele și posibilitățile.

Astfel se dezvoltă conștiința de sine și dorința de a reuși. Va cerceta, va învăța motivat devenind astfel o ființă capabilă de autoinstruire.

Utilizarea calculatorului și a Internetului permit o înțelegere mai bună a materiei într-un timp mai scurt. Se reduce timpul necesar prelucrării datelor experimentale în favoarea unor activități de învățare care să implice procese cognitive de rang superior: elaborarea de către elevi a unor softuri și materiale didactice necesare studiului. Se dezvoltă astfel creativitatea elevilor. Aceștia învață să pună întrebări, să cerceteze și să discute probleme științifice care le pot afecta propria viață. Ei devin persoane responsabile capabile să se integreze social.

În cazul evaluării se elimină subiectivitatea umană, elevul fiind protejat de capriciile profesorului. Poate chiar să se autoevalueze. Este redusă starea de stres și emotivitatea elevilor. Există posibilitatea evaluării simultane a mai multor elevi cu nivele de pregătire diferite, deoarece testele de evaluare sunt realizate de asemenea pe nivele de dificultate diferite.

Elevii pot realiza pagini web de prezentare a școlii, a orașului, a țării (cu obiective turistice), a culturii, obiceiurilor și tradițiilor poporului român, a materialelor didactice elaborate de ei și de

profesorii lor, de informare (subiecte și bareme de corectare pentru diferite examene și concursuri școlare, manifestări științifice și cultural artistice, cărți și reviste școlare, cursuri de pregătire și perfecționare pentru elevi și pentru profesori, grafice de desfășurare a olimpiadelor și examenelor, documente oficiale, forum de discuții, note ale elevilor și date despre activitatea lor în școală, anunțuri și mica publicitate, statistici realizate de elevi pe diverse teme, mesaje, cursuri opționale, facultăți și colegii).

Se poate spune deci că utilizarea Internetului și a tehnologiilor moderne reprezintă cea mai complexă formă de integrare a educației informale în educația formală.

Deși avantajele utilizării TIC în educație sunt numeroase, elevul nu trebuie transformat într-un “robot” care să știe doar să folosească calculatorul. El trebuie să realizeze atunci când este posibil experimentele reale, deoarece îi dezvoltă spiritul de observație, capacitatea de concentrare, răbdarea, atenția, abilitățile practice.

Utilizarea calculatorului în școală nu trebuie să fie limitată doar la un anumit domeniu, de exemplu informatica; calculatorul trebuie să-și găsească loc și în cadrul altor discipline, într-un mod rațional și bine gândit! Voi da exemplu de câteva materii la care, consider eu, este nevoie de lucrul cu calculatorul.

Cred că instruirea asistată de calculator la lecțiile de matematică are următoarele avantaje:

- contribuie la eficiența instruirii, este un rezultat al introducerii treptate a informatizării în învățământ;
- pune accentul pe participarea elevilor, îi dă elevului un rol activ în procesul de învățare;
- elevii lucrează în ritmul propriu;
- învățarea este individualizată, nu standardizată;
- stimulează interesul față de nou;
- stimulează dezvoltarea imaginației;
- permite aprecierea obiectivă a rezultatelor și progreselor obținute de elev.

Printre caracteristicile instruirii programate și asistate de calculator la biologie, istorie, geografie se pot menționa:

- Asigură unitatea organică între funcțiile de comunicare, stocare și control determinând ameliorarea învățării prin manifestarea fenomenului de feedback.
- Instruirea programată și asistată de calculator necesită îmbinarea studiului prin intermediul manualului sau calculatorului cu lectura altor materiale bibliografice și cu experimentul, menținând rolul suplă al relației elev-profesor.
- Diferitele aplicații multimedia ajută la crearea unei imagini de ansamblu asupra evenimentelor sau locurilor.

La fizică, chimie se utilizează calculatorul în următoarele situații:

- Ca tablă electronică, pentru prezentarea graficelor, a desenelor, cu animare pentru evidențierea soluției formelor;
- Pentru comunicarea de informații, prin extensia de memorie dată de unitatea de disc sau dischetă;
- Ca mijloc de cercetare, prin urmărirea evoluției unor funcții la modificarea parametrilor, a câmpului electric sau magnetic etc.;
- Pentru rezolvarea de probleme, unde se pot da schițe ale sistemului fizic din diverse sisteme de referință și la diferite momente;
- Pentru verificarea rezultatelor, cu insistare pe deprinderile și abilitățile de aplicare a cunoștințelor, ca și pe aspectele de bază;
- Pentru jocuri, care să dezvolte gândirea strategică.

TIC nu trebuie să fie doar un instrument pentru a prezenta conținuturile existente într-o altă manieră, trebuie să ducă la modificarea modului de gândire și stilului de lucru la clasă al profesorilor, cristalizate în secole de învățământ tradițional, prea puțin preocupat de personalitatea și de posibilitățile elevului.

Utilizarea TIC nu trebuie să devină o obsesie deoarece fiecare elev are dreptul la succes școlar și la atingerea celor mai înalte standarde curriculare posibile de aceea trebuie găsite metodele pedagogice adecvate în fiecare caz în parte. Nu trebuie deci să renunțăm la cretă, tablă și burete, la lucrul cu manualul, la rezolvarea de probleme și la efectuarea experimentelor reale deoarece prin realizarea unei legături directe între experiența practică și ideile teoretice, studiul fizicii contribuie la formarea competențelor necesare dezvoltării personale a elevului și a societății în care trăiește.

În concluzie putem spune că pentru a realiza un învățământ de calitate și pentru a obține cele mai bune rezultate trebuie să folosim atât metodele clasice de predare, învățare, evaluare cât și metodele moderne!

BIBLIOGRAFIE

Miron Ionescu, Ioan Radu, Didactica moderna, Editura Dacia, Cluj Napoca, 2004.

Romita Iucu, Marin Manolescu, Elemente de pedagogie, Editura Credis, Bucuresti 2004.

Doina Giurgea, Ghid metodologic pentru disciplinele optionale. D&G EDITUR 2006

E-LEARNING ȘI MOODLE ÎN ÎNVĂȚĂMÂTUL PREUNIVERSITAR

*Bancă Anca Ronița
Cioara Gabriela
Școala Gimnazială „Simion Balint”
Rosia Montana, Alba*

”Învățarea este deosebit de eficientă, atunci când se construiește și se experimentează ceva împreună cu ceilalți într-un mediu împărtășit, care încetează așadar să fie numai un simplu mediu de strângere de informații predefinite, devenind astfel un loc al experiențelor în măsură să ofere diferite posibilități și oportunități de construire a informațiilor și a cunoașterii”. (Jean Piaget)

E-learning și Moodle

E-learning înseamnă învățarea într-o lume virtuală, în care calculatorul colaborează cu elevul cu scopul de a ușura și a grăbi cunoașterea disciplinei studiate.

Moodle este un Learning Content Management System (LCMS), care încorporează toate funcțiile necesare gestionării contextelor de învățare la distanță. Moodle permite colaborarea dintre cursanți și profesori și transmiterea cunoștințelor între aceștia. Moodle este un mediu de învățare modular, orientat pe obiective sau, mai bine spus, permite organizarea cursurilor pe diferite module, favorizând așadar, gestionarea unui proces de formare în rețea (Bonaiuti).

Resursele electronice sunt importante surse bibliografice și imagistice pentru prezentarea lecțiilor și pregătirea temelor. Orice elev poate avea acces la resursele digitale de oriunde din țară sau din lume. Internetul va îmbunătăți educația și va schimba stilul actual de învățare. Grupele de elevi pot comunica online cu alte grupe de elevi din orice locație, profesorul poate să urmărească și să discute deosebirile socio-culturale.

Moodle este un pachet software pentru producerea de site-uri și cursuri pe Internet. Oricine folosește Moodle este un Moodler.

Moodle în educație

Principalele cinci elemente cheie în Moodle sunt:

1. Suntem cu toții potențiali profesori și elevi: în Moodle, rolul tradițional a celui care predă și a celui care învață poate fi modificat, inversat, se pot schimba între ele drepturile de editare a unui

curs sau a unei activități. Elevii pot, de exemplu, să fie moderatori de forumuri și pot să contribuie la îmbunătățirea cursului în sine.

2. Învățăm să creăm și să exprimăm pentru alții: un Wiki cooperativ construit pentru a răspunde la o întrebare complexă în favoarea grupului este un mod eficace de a învăța, creând cu și pentru ceilalți.

3. Se învață mult, privindu-i pe ceilalți: citirea și trimiterea de mesaje în forum ne permite relevarea capacității noastre de gândire în profunzime.

4. Înțelegerea altora ne transformă: prin conversația online în mod privat (de exemplu, mesageria internă), un profesor descoperă aspirațiile de carieră și dificultățile unui elev foarte timid și rezervat, stabilind astfel abordarea didactică de urmat.

5. Învățăm bine, atunci când mediul de învățare este flexibil și potrivit nevoilor noastre:

- profesorul multimedia iubește media și utilizarea link-urilor;
 - profesorul de matematică propune provocări pentru soluționarea problemelor dificile prin forum;
 - studenții apreciază realizarea temelor de limbă străină prin lecții;
 - profesorul de economie iubește sursa RSS pentru a putea consulta ultimele date de piață.
- Câteva recomandări pentru profesori:
- înscrieți-vă la toate forumurile în curs pentru a rămâne în contact cu clasa dvs. în vederea unei gestionări optime a activităților;
 - încurajați toți studenții să își completeze propriul profil utilizator (inclusiv prin includerea unei fotografii) și citiți-le pe toate:
 - pentru a-i înțelege mai bine pe elevii dumneavoastră.;
 - pentru a răspunde corespunzător nevoilor lor;
 - răspundeți imediat elevilor voștri pentru că:
 - este ușor să fii depășit de volumul de activitate;
 - este esențial să construiești și să menții sentimentul de comunitate.
 - nu vă temeți să experimentați: simțiți-vă liberi să încercați și să schimbați lucrurile, chiar dacă se vor comite erori; este ușor să propui remedii;
 - utilizați meniul de navigare din partea superioară a fiecărei pagini, deoarece vă va ajuta să vă amintiți în ce punct al cursului vă aflați și vă ajută să nu vă pierdeți.

Hot Potatoes și Moodle

Aplicația de testare online – Hot Potatoes constă conține un set de șase instrumente de editare a testelor de diferite tipuri:

1. Jquiz – permite crearea de teste-grilă, de mai multe tipuri: multiple choice: întrebări cu mai multe variante de răspuns, dintre care una singură este corectă; short-answer: întrebări cu răspuns scurt; multi select: întrebări cu mai multe variante de răspuns, dintre care o parte sunt corecte; hybrid: întrebări la care răspunsul trebuie să aibă una dintre formatele predefinite;
2. Jmatch – pentru crearea de itemi de asociere (de tip pereche), de stabilirea legăturilor dintre două coloane: dintre cuvintele cheie (termeni) și descrierea acestora.
3. JMix – permite generarea de exerciții de așezarea în ordine a cuvintelor dintr-o frază sau a literelor unui cuvânt;
4. Jcross – este folosit la crearea de teste de tip cuvinte încrucișate: integrale sau rebusuri; trebuie completate liniile rebusului pe orizontală și pe verticală;
5. Jcloze – este utilizat pentru crearea de teste cu fraze din care lipsesc unele cuvinte;
6. The Masher – permite îmbinarea testelor de diferite tipuri și parcurgerea pe rând a acestora.

Testele de tip Hot Potatoes pot fi salvate în diferite formate: *.zip; *.htm. Formatul *.htm permite parcurgerea testului pe un sistem de calcul și afișarea rezultatului fără a fi necesară

conectarea la Internet. Punctajul obținut este vizualizat pentru câteva minute, până la închiderea aplicației. Formatul *.zip este recunoscut de platforma Moodle și poate fi implementat pe aceasta. Utilizatorul poate parcurge testul ca vizitator sau ca student. În cazul în care utilizatorul este înscris pe platformă și este asociat unei grupe, punctajul obținut la test rămâne înregistrat în carnetul lui electronic și în catalogul electronic al profesorului.

Un fisier de test.zip poate fi încărcat pe platforma Moodle ca resursă - IMS contet package. În acest caz elevul poate parcurge resursa cu rol de fixare a cunoștințelor noi predate în lecția curentă; punctajul nu va fi înregistrat în carnetul electronic și acest lucru îl ajută pe elev să parcurgă resursa de un număr suficient de ori până la fixarea cunoștințelor.

Un fisier de test.zip poate fi încărcat pe platforma Moodle și ca activitate – SCORM/AICC.

În acest caz punctajul obținut, după parcurgerea testului, va fi înregistrat în carnetul electronic și în catalogul electronic. Dacă profesorul consideră că este necesar atunci poate seta un număr limitat pentru parcurgerea testului și metoda de notare: nota medie a încercărilor.

Bibliografie

MOODLE. Administrare, utilizare, evaluare - Liliana Ursache; GeorgeVăju; Cătălin Donici; Cosmin

Herman – Arad 2011- Publicat de: Moodle România - August 2011

Instrumente pentru e-learning: ghidul informatic al profesorului modern – Mihaela Brut – Iași – Editura Polirom – 2006

SISTEMUL BLENDED LEARNING - CUM SĂ INTEGREZI ÎNVĂȚAREA ONLINE ȘI ÎNVĂȚAREA TRADIȚIONALĂ

prof. Bilavu Mioara

Blended Learning este un concept de învățare modern, foarte flexibil, dezvoltat cu scopul de a oferi fiecărui cursant un nivel avansat de cunoștințe de nivel tehnic ridicat. Sistemul este bazat pe concepte și metode noi de studiu, incluzând: studiu în sala de clasă asistat de trainer, studiu individual și studiu online.

Blended learning reprezintă îmbinarea învățării online cu învățarea clasică. Practic, un program de blended learning reunește avantajele celor două tipuri de învățare: calitate și flexibilitate + memorabilitate.

Prin intermediul eLearning, cursanții au acces nelimitat (de pe orice calculator, iPhone sau iPad și la orice ora) la resurse de referință și pot învăța în ritmul propriu, în timp ce prin întâlniri de grup pot dezbate noile concepte învățate, pentru o asimilare mai bună și pentru aplicarea lor în activitatea curentă.

Din perspectiva realității curente, „blended learning” nu numai că răspunde programelor zilnice greu de anticipat, încărcate, nevoii de spațiu adecvat, dar adaugă avantajelor unui program online clasic și factorul uman: un tutore la dispoziția participantului 24 de ore pe zi.

Participanților care învață cel mai bine când simt și privesc, care sunt interesați de aspectele culturale, care își folosesc imaginația pentru a rezolva probleme și preferă să primească feedback personal, un proiect de „blended learning” le oferă biblioteca virtuală și resursele culturale. La acestea se adaugă și exercițiile practice de situație unde, de fapt, chiar ei generează conținutul. Au alături tutorele care le monitorizează și maximizează progresul, le oferă feedback cu frecvența și sub formă aleasă de ei. În plus, sesiunile de grup le oferă interacțiunea și lucrul în comun.

Dacă cei implicați în proiectul de „blended learning” au o abordare mai degrabă rațională, logică, sunt atrași de idei și concepte, ei pot profita din plin de faptul că fiecare activitate, de orice

fel, este dublată de explicarea structurilor de limbă și de accesul la glosarele gramaticale complete. Tutorele personal le oferă pe tot parcursul programului răspuns la întrebările suplimentare și le creează tiparul de învățare adecvat.

Dacă intuiția primează, iar participanții sunt adepții provocărilor, ai experiențelor noi sau le place lucrul în echipă, un proiect „blended learning” implică tutorele cu rol de antrenor, astfel încât să se ridice ștacheta tot mai sus, cu variante multiple de formare a unui plan de învățare. Totul se dublează, cum menționăm mai sus, de întâlnirile de grup cu un grad foarte ridicat de interactivitate.

Putem schimba perspectiva, că să privim lucrurile din punctul de vedere al celui care face alegerea proiectului „blended learning” și din al celui care îl folosește (chooser și user). Pentru primul, această alegere înseamnă control și garanție; este vorba, de exemplu, despre rapoartele complexe generate de sistemele platformelor online, dar și despre un feedback al tutorelui foarte personalizat. Participantul direct beneficiază, la rândul său, de acces nelimitat la o varietate extrem de mare de activități, are expunere la limbaj nativ și exersează pronunția prin cele mai inovatoare tehnici. Procesul de învățare este permanent facilitat, modificat și personalizat de către un tutore. Întâlnirile față în față, comunicarea continuă între cele trei părți activ implicate în proiect-tutore, „user” și „chooser”, au drept unic scop atingerea obiectivelor proiectului în cel mai eficient mod.

Provocarea pe care o poate întâmpina un astfel de proiect o constituie ritmul alert al schimbărilor tehnologice. El poate avea un impact negativ asupra eficienței platformei online a programului. Chiar dacă uneori componentele IT nu funcționează la parametri optimi, o analiză atentă a lor detectează aceste disfuncționalități și le remediază la timp. În ceea ce privește motivația participanților la aceste proiecte, de cele mai multe ori ea depinde în mod esențial de implicarea tutorelui și a „chooser”-ului. De aceea, este vital că aceștia să își înțeleagă și să își asume rolul de factori motivaționali pe tot parcursul proiectului.

Un anume amestec de esențe poate crea parfumul perfect pentru o anumită persoană, la fel cum amestecul perfect balansat al ingredientelor poate exploda aroma unei cafele. Amestecul potrivit de forme și conținut de învățare, folosirea activă a factorilor motivaționali și implicarea participanților încă de la primul pas al proiectului asigură succesul unui proiect „blended learning” în învățarea permanentă.

Resursele Web au devenit aproape indispensabile în predare, învățare și evaluare. Noile tehnologii oferă o gama variată de aplicații, metodele convenționale de predare având din ce în ce mai mult o alternativă viabilă. Aplicațiile Web sunt mult mai complexe, accesibile și variate, astfel cei care învață pot accesa de acasă resursele necesare, doar cu câteva click-uri.

Dezvoltarea tehnologiei informației și comunicațiilor a condus la nuanțarea modului clasic de a învăța. Astfel putem observa că ne îndreptăm spre o revoluție în educație; rolul actual al profesorului, acela de intermediar al cunoașterii, își pierde mult din pregnanță. Învățarea este orientată către persoană, permițând elevilor/ studenților să-și aleagă conținutul și instrumentele corespunzătoare propriilor interese.

Deși învățământul prin intermediul resursele web prezintă numeroase avantaje față de învățământul tradițional, putem afirma faptul că nu întotdeauna metodele de e-learning sunt cele mai eficiente. Este evident faptul că numărul utilizatorilor de resurse web este în ascensiune iar odată cu aceștia și calitatea învățământului crește. Putem remarca de asemenea valențele benefice pe care internetul le are în predarea, învățarea sau evaluarea disciplinelor școlare și faptul că nu mai există multe domenii în care resursele web să nu joace un rol fundamental în rezolvarea problemelor curente. Învățământul de tip e-learning câștigă teren în fața celui tradițional iar elevii aproape că asociază internetul cu un veritabil profesor.

BIBLIOGRAFIE

Holotescu, C., *Ghid eLearning*, Editura Solness Timișoara, 2004.

Oprea, C.-L., (2006) *Strategii didactice interactive*, Editura Didactică și Pedagogică, București;

Pânișoară, I.-O., (2008) *Comunicarea eficientă, Metode de interacțiune educațională*, Polirom;
Blended Learning – Wikipedia - http://en.wikipedia.org/wiki/Blended_learning

ATUURI ȘI PUNCTE SLABE PENTRU PROFESORUL EREI DIGITALE

*Bîrdac Doina
Grădinița Punghina*

În era digitală în care trăim, paradigma cunoașterii trebuie să fie una a dialogului, a comunicării sub toate formele, da, chiar și prin intermediul tehnologiei, iar educația trebuie să meargă dincolo de instrumentele culturale specifice, în așa fel încât educație să însemne nu doar asimilare, ci și îmbogățire.

Elevii din ziua de astăzi sunt diferiți de generația părinților și a bunicilor lor. Majoritatea acestora, mai ales în mediul urban, au deja ca rutină folosirea internetului și a email-ului, a sms-urilor sau a rețelelor de socializare de tip Yahoo sau Facebook. Acest mod de comunicare se face simțit și în modul lor de a învăța. Chiar dacă profesorul folosește sau nu la clasă tehnologia informației și a comunicării (TIC), elevii menționați vor folosi cu siguranță acasă mijloacele moderne de informare ca sprijin pentru teme.

Comunicarea scurtă sau abreviată de tip chat sau sms se face simțită deja se la nivelul standardelor gramaticale și al ortografiei și este clar că folosirea TIC acasă deja crează inegalități între elevi. Că vrem sau nu, când se schimbă contextul de viață, se schimbă și felul în care elevul învață.

Profesorul trebuie să se simtă liber să răspundă *critic*, dar în același timp *creativ* noilor tehnologii și sub nici o formă nu poate să ignore acest aspect dacă vrea să comunice cu elevii și, mai ales, dacă vrea să obțină cele mai bune rezultate prin desfășurarea activității sale. Pentru aceasta, integrarea mijloacelor tehnologice în activitatea sa didactică este destul de importantă, deși nu este un fapt destul de ușor.

Teoretic, n-ar trebui să fie dificultăți. În realitate, ele pot apărea. Pentru un test simplu, întrebați-vă colegii ce cred despre integrarea TIC în procesul de învățare. Veți primi răspunsuri de genul: "N-am auzit despre așa ceva!", "Am auzit ceva, dar nu știu prea clar ce este.", "Asta e chestia aia nouă adăugată?", "Cu ce e diferit de ceea ce știam deja, ce e nou în asta?", "Păi n-avem cum să facem asta, costă mult și fonduri nu prea sunt."

Unii profesori consideră că anumite deprinderi mentale asociate tehnologiilor moderne n-ar ajuta în procesul de învățare, în special atunci când elevii preiau fără discernământ informații de pe internet sau își însușesc mentalitatea de tip "cut and paste" în detrimentul stiloului și al hârtiei.

Ceea ce nu o să auzim prea des este o definiție clară sau măcar mai mult interes legat de potențialul acestui tip de învățare. Pentru înțelegerea și implementarea TIC în procesul clasic de învățare e nevoie de entuziasm, energie și dedicare pentru a transforma teoria în soluții reale bazate pe nevoile individuale ale elevilor.

Alte dificultăți decurg din lipsa informației cu conotații practice imediate referitoare la TIC sau a unui ghid care să-i informeze pe profesori cum pot ajunge la ea.

În mod surprinzător, sunt și atuuri de care profesorul acestei ere superdigitale, așa cum devine pe zi ce trece, destul de luat în calcul. Profesorul este persoana vesnic disponibilă pentru formare și inovare. Pentru el, sunt foarte importante rezultatele activității sale și ale elevilor săi, iar faptul că aceștia din urmă sunt implicați mult în utilizarea tehnologiei, reprezintă pentru profesor un

îmbold pentru a se implica la randul lui. Si evident, si profesorii au familii, iar generatia copiilor lor este negresit inclusa in generatia elevilor sai , deci nici de aceasta data nu poate sa ignore mijloacele tehnologice de comunicare. .Iar cerintele din alte domenii in obliga sa se imblice in utilizarea TIC, chiar si cunoastintele minime de care dispune.

De aceea, este nevoie stringentă de:

1. instrumente pedagogice pentru formarea inițială și continuă a cadrelor didactice care să implice utilizarea TIC.

2. crearea și promovarea unei noi metodologii pentru disciplinele școlare, bazată pe utilizarea TIC.

Mulți profesori folosesc în activitatea lor modele de instruire care au fost construite treptat, pe baza propriei experiențe didactice. Apariția noilor cerințe și adoptarea noilor metode și strategii didactice, explorarea și experimentarea unor noi strategii bazate pe rezolvarea de probleme reprezintă o sarcină dificilă. Renunțarea la stilul academic clasic și adaptarea la un stil de muncă în echipă (echipă multidisciplinară) reprezintă o altă barieră greu de trecut de către unii profesori.

Schimbările în stilul de instruire nu se realizează peste noapte, ci este nevoie de mult calm și conștientizare, pentru că învățământul viitorului trebuie să se axeze pe schimbare continuă. Pretențiile sunt cu totul altele în prezent. Asta nu înseamnă că vechile metode trebuie considerate aprioric greșite. Dar prezentul și viitorul oferă o altă perspectivă, bazată pe informatizare, pe implementarea de noi tehnologii.

Combinarea TIC cu metodele tradiționale pedagogice reprezintă o schimbare de paradigmă cu implicații asupra cunoașterii în societate în general și asupra învățării în special, de aceea disciplina pedagogică trebuie modificată în conformitate cu noul context în care trăim.

Folosirea TIC în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție elegantă la provocările moderne adresate învățării.

Bibliografie

1. Beetham, Helen & Sharpe, Rhona. *Rethinking Pedagogy for a Digital Age – Designing and delivering e-learning*, Routledge, 2007
2. Făt, Silvia & Adrian Labăr. Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație. EduTIC 2009. Raport de cercetare evaluativă. București: Centrul pentru Inovare în Educație, 2009. (Online: www.elearning.ro/resurse/EduTIC2009_Raport.pdf)
3. Istrate, Olimpius – *Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație* în *Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual*, Ediția a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare, Editura Universității din București, 2010
4. Thorne, Kaye. *Blended Learning – How to Integrate Online and Traditional Learning*, 2003, Kogan Page Limited
5. Wegerif, Rupert . *Expanding the Space of Learning*, Springer, 2007

CONCEPTUL DE E-LEARNING ȘI PLATFORMELE ACESTUIA

Blendea Irina

În zilele noastre, când timpul este din ce în ce mai limitat, iar volumul de informație este foarte mare, platformele e-learning își fac destul de repede loc în sistemul de învățământ deoarece permit utilizarea mai eficientă a resurselor materiale cât și umane. În sens larg, prin e-learning se înțelege totalitatea situațiilor educaționale în care se utilizează semnificativ mijloacele Tehnologiei Informației și Comunicațiilor. Termenul, preluat din limba anglo-saxonă, a fost extins de la nivelul primar, etimologic, de învățare prin mijloace electronice, acoperind aria de intersecție a acțiunilor educative cu mijloace informatice moderne.

Platformele de învățare online, sau așa-numitele platforme e-learning, sprijină procesul de învățare individuală și permit utilizatorilor să acceseze o serie de surse de informare sau de medii online de dezbateri, pe teme diverse. Platformele de învățare online îmbunătățesc calitativ conținutul învățământului, conducând la ameliorarea procesului instructiv-educativ prin însușirea unor procese de învățare active și autonome, creșterea interesului elevilor pentru instruire, crearea unor medii noi de învățare formală sau nonformală, individuală și în grup. E-learning-ul nu dorește să înlocuiască sistemele educaționale tradiționale ci să întărească procesul de învățare. A fost adoptat de unitățile de învățământ ca o alternativă la educația tradițională, ea poate completa activitatea didactică din școală, dar nu o poate înlocui. Acest tip de platforme este destinat învățării active din partea elevilor, având în vedere că generațiile actuale sunt obișnuite cu lucrul pe calculator încă de mici. Ca profesori, putem să utilizăm această abilitate a elevilor pentru a-i determina să-și folosească constructiv timpul liber, cu activități specifice fiecărei discipline sau arii curriculare în parte. Platformele educaționale oferă oportunități de învățare, instruire și programe cu ajutorul mijloacelor electronice care sunt pe placul elevilor. De asemenea, platformele e-learning sunt ușor accesibile, stimulează învățarea, interacțiunile și colaborarea.

Platforme de tip e-learning:

- Moodle - Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment
- Platforma AeL- Advanced eLearning
- Wikispaces
- eTwinning
- iTeach
- Frog
- Blackboard - portal.compendiu.ro

Avantajele e-learning-ului față de sistemul tradițional de învățământ:

- accesibilitate, flexibilitate și confort;
- independența geografică, mobilitatea;
- prezentare concisă și selectivă a conținutului educațional;
- metode pedagogice diverse – programele elearning au la bază diverse metode pedagogice, deoarece s-a ajuns la concluzia că, în general, un material educațional diversificat este reținut în proporție de 80% prin ascultare, vizionare și interactivitate;
- individualizarea procesului de învățare (fiecare instruit are un ritm și stil propriu de asimilare), parcurgerea cursurilor poate fi făcută treptat și repetat, beneficiind de un feedback rapid și permanent.

Există și câteva dezavantaje ale e-learning-ului:

- necesită experiență în domeniul utilizării calculatoarelor;
- costuri mari pentru proiectare și întreținere.

Învățământul electronic (e-learning) poate fi caracterizat astfel:

- procesul de învățare este orientat către instruit și se realizează într-o locație virtuală;
- resursele educaționale sunt accesibile pe Web și distribuite prin utilizarea, integrarea, accesarea bibliotecilor și materialelor multimedia, prin antrenarea specialiștilor în discuțiile subiecților ;
- instruiții beneficiază de orientarea unui tutore care planifică activitatea grupului de participanți;
- prin interacțiune și colaborare, grupul de participanți formează pe parcursul cursului o comunitate virtuală;
- materialul cursului are o componentă statică, cea pregătită de tutore împreună cu o echipa specializată, și una dinamică, rezultată din interacțiunea participanților din resursele aduse de aceștia;
- cele mai multe medii de e-learning permit monitorizarea activităților; participanților, iar unele permit și simulări, lucrul pe grupuri, audio, video.

În accepțiunea modernă, procesul de învățământ bazat pe resurse utilizează atât modele clasice cu suporturi cunoscute, cât și modele virtuale aparținând tehnologiei multimedia. Actualmente, termenul e-learning a ajuns să înlocuiască practic toți termenii care desemnau o nouă manieră de integrare a mijloacelor TIC în procesul de instruire.

În concluzie, e-learning reprezintă o componentă a modelului bazat pe tehnologie.

Bibliografie:

<http://www.competente-it.ro/content/despre-e-learning-general%E2%80%A6>

<https://www.moodle.ro/preparandia/images/docs/DrugCrina.pdf>

RESURSELE EDUCAȚIONALE DESCHISE – OPORTUNITĂȚI PENTRU UN SISTEM EDUCAȚIONAL PERFORMANT

*Prof. Boariu Rodica,
Școala Gimnazială Eșelnița*

Ce înseamnă Resurse Educaționale Deschise?

Resursele educaționale deschise (*Open Educational Resources*) se referă la accesul deschis la resurse educaționale, facilitat de tehnologiile informației și comunicațiilor, pentru consultare, utilizare și adaptare de către comunitatea utilizatorilor, în scopuri necomerciale. Termenul a fost adoptat în anul 2002, la Forumul UNESCO de la Paris, la care s-a analizat impactul pe care proiectele *Open Courseware* îl au asupra învățământului superior. Pentru a fi catalogate resurse educaționale deschise, acestea trebuie să fie gratuite sau să aibă un cost redus, să fie accesibile de oriunde din lume și de pe orice tip de tehnologie, plus să aibă o licență liberă. Totuși, acesta nu este un punct de vedere universal acceptat. De exemplu, în definiția adoptată de UNESCO este cuprinsă și partea de licențiere liberă, în schimb OER Commons nu menționează tipul de licență pe care ar trebui să-l aibă resursele. Resursele educaționale deschise cuprind:

- materiale pentru predare – învățare: proiecte deschise (open courseware și open content), cursuri free, directoare de obiecte de învățare (learning objects), jurnale educaționale;
- software *open source* – pentru dezvoltarea, utilizarea, reutilizarea, căutarea, organizarea și accesul la resurse; includ și medii virtuale de învățare (LMS – Learning Management Systems), comunități de învățare;
- licențe de proprietate intelectuală care promovează publicarea deschisă a materialelor, principii de design și bune practici, localizarea conținutului.

Putem compara conceptele de *Resurse Educaționale Deschise* cu *Open Source Software*. Așa cum Open Source permite utilizatorilor reutilizarea / modificarea software-ului, **resursele educaționale deschise** permit utilizatorilor adaptarea materialelor și sistemelor pentru necesitățile de predare / învățare proprii.

Coaliția RED România



Coaliția pentru Resurse Educaționale Deschise a apărut ca urmare a recunoașterii rolului important pe care îl au materialele educaționale pentru creșterea calității în educație și având în vedere inițiativa europeană privind „*deschiderea educației*” precum și dezvoltarea competențelor prin utilizarea tehnologiilor informației și comunicațiilor. Ea a fost înființată la propunerea a 3 organizații: **Fundația Soros România, Asociația pentru Tehnologie și**

Internet și Asociația Națională a Bibliotecarilor și Bibliotecilor Publice din România, care pe 30 octombrie 2013 au semnat la București, un *Memorandum de Înțelegere*. În cele 6 articole, părțile semnatare își propun să sprijine accesul deschis la resursele educaționale; să coopereze în vederea desfășurării unor activități de informare și promovare a producerii și utilizării de materiale educaționale, sub o licență deschisă; să atragă și alte persoane sau organizații ce sprijină și promovează conceptele de *acces deschis* și *resurse educaționale deschise* în România.

Preocupată de soarta învățământului românesc, Coaliția RED România a conceput și propus ministrului educației, patru proiecte care vizează *educația deschisă* și *folosirea resursele educaționale deschise*: *Transparență și date deschise în educație*, *Biblioteca Școlară Virtuală și manuale deschise*, *Acces deschis la rezultatele cercetării finanțate din fonduri publice* și respectiv, *Activarea și popularea platformei pentru publicarea tezelor de doctorat (DOCT) și extinderea ei la lucrări de licență și masterat*. Pornind de la principiul că orice sistem deschis este caracterizat

printr-un **grad înalt de transparență**, care atrage după sine și **integritate**, Coaliția RED propune publicarea datelor despre sistem colectate de Minister și instituțiile coordonate, prin intermediul **portalului național de date deschise** și afișarea pe pagina de internet a fiecărei școli a bugetului instituției respective, într-un format pre-definit, care poate fi preluat și centralizat automat. De câțiva ani, Ministerul educației a început procesul de înnoire a manualelor școlare, adăugând și versiunea digitală a acestora. Un rol important în producerea de resurse deschise și în stimularea utilizării acestora îl are **Biblioteca Școlară Virtuală (BȘV)**, a cărei creare este stipulată și în Legea Educației Naționale. Ea poate deveni **portalul național de resurse educaționale deschise**, cu un efort mai degrabă de organizare administrativă decât financiar.

Avantajele aplicării Resurselor Educaționale Deschise

Există numeroase studii care relevă importanța **resurselor educaționale deschise** pentru învățământul de bază, dar și pentru educația continuă, pentru dobândirea de către profesori, elevi / studenți, adulți, de competențe și cunoștințe care să le permită participarea activă în societatea și economia bazate pe cunoaștere.

Tehnologiile informaționale permit educatorilor accesul și schimbul de resurse online. Până în urmă cu câțiva ani, majoritatea materialelor create erau protejate, necesitând autentificarea utilizatorilor. Astăzi cele mai multe resurse sunt create și publicate liber pe Web, făcând uz de sistemele colaborative Web 2.0. Conform *Ghidului de bune practici* „Resurse educaționale deschise”, RED constituie primul „**bun comun**” (adică acel „commons” pe care licențele Creative Commons îl doresc a se dezvolta), la care profesorii, elevii, studenții și sfera academică ar trebui să aibă acces.

Resursele educaționale deschise reprezintă un subiect de interes major pentru **comunitatea pedagogică**, deoarece presupun o reducere a costurilor pentru învățământ și o îmbunătățire a performanțelor elevilor. Aceste resurse oferă conținuturi cărora pot fi elaborate noi generații de modele educaționale, care vor contribui la asigurarea calității învățământului, la o dezvoltare socială și economică. Astfel, în România există comunități online de profesori pun în comun planuri de lecții, prezentări, teme pentru chestionare, activități în clasă sau în laborator, jocuri, simulări, teste, toate reutilizabile. Utilizarea acestor materiale didactice, aduc elevilor numeroase beneficii, cum ar fi: calitate sporită și flexibilitate a resurselor educaționale; aplicare a cunoștințelor într-un context mai larg; libertatea de acces (de exemplu, la locul de muncă / acasă) și oportunități sporite pentru învățare; suport pentru abordări centrate pe elev, individualizate, nonformale; dezvoltarea abilităților (de exemplu, aritmetica), prin elaborarea de RED generice care pot fi reutilizate și recontextualizate în diferite domenii; posibilitatea de a testa materialele înainte de predare și a le compara cu altele de la cursuri similare; experiențe autentice de „viață reală” ce asigură legătura cu eventualii angajatori.

RED aduce multiple beneficii și autorului (prima sursă ce stă la originea RED), precum: oferire de feedback din partea utilizatorilor; recunoaștere profesională și creșterea reputației; beneficii (de eficiență și culturale) asigurate prin abordarea colaborativă în procesul predării/învățării; oportunități de a lucra în toate sectoarele, instituțiile și domeniile abordate; sporirea competențelor digitale; acces la un număr mai mare de cursanți etc.

Dar, care sunt riscurile utilizării RED? Unul dintre argumentele împotriva RED cel mai des întâlnit este cel al absenței standardelor de calitate. Surprinzător, pe termen lung acest aparent dezavantaj se transformă într-un uriaș avantaj. Internetul ne arată puterea a ceea ce numim **peer-evaluation**, adică o evaluare între egali. Chiar și în cazul unor comunități spontane precum didactic.ro sau calificativ.ro observăm o participare bună, voluntară, care conduce la **validarea unor resurse prin contribuțiile membrilor**. Este un mecanism prin care, pe termen lung, se obțin



în baza

sporită.
care
acasă,

materiale

rezultate remarcabile, precum: dezvoltarea și îmbunătățirea programei și a materialelor didactice; organizarea programelor și a cursurilor în desfășurare; dezvoltarea unor materiale și tehnici de predare de calitate; găsirea unor modalități eficiente de evaluare.

Revenind la avantajele RED, avantajul cel mai vizibil, care ține de gratuitatea accesului este **accesul la educație de calitate pentru un număr mai mare de persoane**. Se respectă astfel, unul dintre principiile de bază ale educației: asigurarea de șanse egale la o educație de calitate.

Absența comunității – în primul rând a părinților, în învățământul preuniversitar – din viața școlii este o realitate tristă a zilelor noastre. O parte din problemă este dată de lipsa de informare despre ce se întâmplă la școală și este un punct în care folosirea RED poate să aducă beneficii, să contribuie la **creșterea interesului comunității față de educație**. Nu doar profesorii sau alți specialiști vor avea acces la resursele deschise, ci și publicul larg - dar mai ales, actori sociali care au legături speciale cu școala: antreprenori, cei ce vor angaja absolvenții; organizații comunitare și alte organizații ale societății civile, cei care facilitează integrarea civică a elevilor; instituții și autorități publice, cei ce construiesc politici publice ce trebuie să țină cont de nivelul de educație al societății.

În concluzie, RED implică o schimbare fundamentală în procesul educațional, contribuind și la calitatea resurselor umane, și la îmbunătățirea curriculumului și la accesul la educație.

Bibliografie:

1. Creative Commons (n.d.). About the licences
2. <http://wiki.eanswers.com/>
3. <http://creativecommons.org/choose/>
4. <http://www.fundatia.ro/blog/doar-manuale-digitale-sau-manuale-deschise>

“EDUCATOR ÎN ERA DIGITALĂ”

Bobîlcă Anamaria Dorina
Grădinița Nr.1 Strehaia

Folosirea tehnologiilor moderne în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție firească la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrarea acestora în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra inovațiile tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Nu este un proces ușor, dar dificultățile pot fi depășite având în vedere potențialul acestui tip de cunoaștere. Metodele tradiționale de învățare sînt utile și necesare în procesul de instruire, însă în contextul modernizării, digitalizării sistemului educațional și accesului sporit la informație, în era digitală, ele nu mai au nici o valoare dacă nu sînt combinate cu acele metode moderne care captează atenția elevului și îl implică nemijlocit în procesul de predare-învățare-evaluare.

Un profesor constructivist este întotdeauna superior în comparație cu cel tradițional, el fiind considerat acela care deschide ușa elevilor și îi lasă să intre singuri totodată ghidîndu-i prin discuții constructive cu implicare tuturor părților. Metodele și instrumentele tradiționale de educație nu sînt adecvate ritmului lor, nu îi motivează să învețe pentru că nu au nicio legătură cu stilul lor de viață. În fond, problema este metoda. Și pentru asta există soluții. Calculatorul a intrat deja în școală și în educație. Sunt profesori care folosesc materiale educaționale în format electronic și care predau la clasă cu ajutorul lecțiilor pe calculator, atragându-i astfel pe copii.

Copiii generației de azi cresc expuși la o imensitate de mesaje și stimuli fără a fi deranjați în vreun fel de acest lucru. Dacă noua ne-ar fi greu ca în timp ce citim, să ascultăm muzica și să discutăm cu prietenii pe chat, copiii zilelor noastre fac acest lucru în mod natural. Sunt atrași să facă

mai multe activitati in acelasi timp si reusesc sa isi distribuie atentia atata timp cat au un interes. Astfel, cresc inconjurati de imagini, filme, muzica, animatii si devin atrasi din ce in ce mai mult de acestea, iar mintea lor cauta informatii asemanatoare celor cu care sunt deja obisnuiti. Metodele si instrumentele traditionale de educatie nu sunt adecvate ritmului lor, nu ii motiveaza sa invete pentru ca nu au nicio legatura cu stilul lor de viata. In fond, problema este metoda. Si pentru asta exista solutii. Calculatorul a intrat deja in scoala si in educatie. Sunt profesori care folosesc materiale educationale in format electronic si care predau la clasa cu ajutorul lectiilor pe calculator, atragandu-i astfel pe copii. Lectia devine o poveste, cu personaje haioase, animatii si simulari, iar copilul invata prin descoperire. Predarea interactiva cu ajutorul continutului multimedia transmite informatia imbinand elementele atractive pentru copii: animatie, text si sunet. Daca ne gandim la metodele traditionale de invatare intelegem ca nu raspund cerintelor generatiei actuale, nevoilor si ritmului ei. Informatiile pur teoretice si notiunile abstracte nu au nicio legatura cu limbajul digitalilor, nu au corespondenta in lumea lor plina de culori si miscare. Folosirea tehnologiei moderne in educatie transforma invatarea intr-o experienta adecvata stilului de viata al copiilor digitali. In momentul in care informatiile teoretice devin experimente, simulari virtuale sau animatii, iar profesorul foloseste calculatorul pentru a face lectia interactiva, copiii devin atenti si activi la ore.

Utilizarea calculatorului în educatia preșcolară permite transmiterea și asimilarea noilor cunoștințe într-un mod atractiv pentru copii. Procesul de educatie este mult mai eficient. Copiii învață jucându-se, sunt puși în situația de găsi repede soluții și de a lua decizii pentru rezolvarea problemelor. Calculatorul este un mijloc de instruire care ține atenția copilului activă pe tot parcursul activității de învățare

Imaginația, la vârsta preșcolară, intră într-o nouă fază de dezvoltare, capătă noi aspecte. Formarea competențelor descrise prin programa școlară nu este posibilă doar prin utilizarea unor strategii clasice de predare-învățare-evaluare. Instruirea diferențiată individuală, pe nivel de vârstă, cu ajutorul softului educațional, poate fi o alternativă de succes. Folosirea calculatorului în grădiniță constituie o modalitate de creștere a calității predării și învățării. Operarea pe calculator reprezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei cu copiii, prezintă importante valențe formative și informative, este un nou mod de instruire. Prin intermediul computerului se oferă copiilor justificări și ilustrații ale proceselor și conceptelor abstracte, ale fenomenelor neobservate sau greu observabile. Alături de mijloacele didactice clasice, calculatorul este un instrument didactic ce poate fi folosit în scopul eficientizării tuturor activităților din grădiniță. Interesului copiilor se menține pe tot parcursul activităților, folosind acest mijloc didactic. În învățământul preșcolar, jocul este principala formă de organizare a procesului instructiv-educativ, iar calculatorul, este pentru copil, un alt mod de a învăța jucându-se, este parte din spațiul socio-cultural al lui, care îl pun în situația de a găsi rapid soluții, de a se adapta la o lume în care informația circulă, îi influențează limbajul și comunicarea non-verbală și totul cu pași repezi.

Învățarea asistată de calculator reprezintă o cale de instruire eficientă. Experiențele cognitive și de exprimare care îi introduc pe copii în lumea oferită de programele multimedia trebuie să fie în concordanță cu mediul educațional din care provin ei. Prin aceste activități, oferim copiilor șanse egale la educație, indiferent de mediul în care cresc și se dezvoltă. Prin utilizarea calculatorului, procesul de predare-învățare-evaluare capătă noi dimensiuni și caracteristici, permite transmiterea de noi cunoștințe și sugerează semnificațiile acestora. Strategiile de predare-învățare folosite pot sprijini și stimula procesele învățării active. Cunoașterea este un drum ce se deschide pe măsură ce înaintăm. Procesul de învățare devine mai interesant și mai plăcut prin intermediul calculatorului. Imaginile viu colorate, însoțite de texte sugestive, permit dezvoltarea limbajului și a vocabularului celor mici. Bagajul de cunoștințe generale crește, pornind de la noțiuni simple, cum ar fi culorile și ajungând până la cunoașterea de poezii, cântece, precum și a unor proverbe și zicători. Noțiunile elementare, cum ar fi animale domestice și sălbatice, anotimpuri, etc., încep să aibă înțeles de la vârste fragede, dându-le astfel posibilitatea să le învețe mult mai ușor. Soft-ul

educațional realizat pentru copii poate fi educativ, distractiv și interactiv. Unul dintre obiectivele importante ale învățământului preșcolar este pregătirea pentru școală, cu multe aspecte pe care le îmbracă: motivațional, intelectual, afectiv, fizic, completate și prin activități comune, complementare, individuale, în care este utilizat calculatorul, ca mijloc de învățământ integrat în acestea. Folosind tastele, copiii se familiarizează cu literele, încep să scrie cuvinte simple, numele și prenumele, învață mult mai ușor cifrele și rezolvă probleme simple de adunare și scădere cu 1-2 unități, într-un mod foarte plăcut de ei.

Jocurile de orientare de tip labirint îl ajută pe copil să folosească tastele de deplasare stânga-dreapta, sus-jos, să-și dezvolte viteza de reacție, coordonarea oculo-motorie, dar și spiritul de competiție, capacitatea de a acționa individual. Am observat o îmbunătățire a capacității de concentrare a atenției, creșterea stabilității în acțiune, chiar și la unii copii, care, în alte activități, au o slabă concentrare a atenției.

Prezentarea și organizarea conținuturilor, în situații de învățare asistate de calculator, trebuie să se facă în funcție de cerințe instructive, care facilitează și optimizează învățarea. În învățământul tradițional, profesorul dispune de posibilități multiple pentru a verifica și stimula învățarea. Rostul unui program de învățare, este de a formula sarcini, de a oferi scheme de abordare a informației, de a realiza feed-back-ul, dar și de a motiva copilul pentru continuarea instruirii. Materialele audio-vizuale pun la dispoziție resurse valoroase pentru sistemul de învățare. Instruirea asistată de calculator este folositoare, dacă copilul este activ și motivat, el învață fiind implicat și provocat să se gândească la ceea ce i se prezintă.

Cum folosim noi calculatorul? Deși nu avem internet în gradinita, asta nu este un impediment, deoarece realizăm acasă materialele necesare și le aducem la clasă pe un stick. Astfel prescolarii au posibilitatea de a viziona diverse filmulete sau imagini ,care sunt mult mai atractive decât planșele care erau folosite în anii trecuți. Un exemplu concret ar fi următorul:

” În cadrul activităților de la domeniul științe prescolarii au putut viziona mai multe filmări ale fenomenelor naturii, atât cele întâlnite la noi în țară cât și pe cele de pe teritorii mai îndepărtate (tornade, tsunami), imagini cu animale sălbatice, cu roci sau diferite minereuri. La lecția „Planetele Sistemului Solar” au fost foarte atent urmărite prezentările power point descărcate de pe didactic.ro. Ordinea planetelor a fost mai bine reținută atunci când le-am citit despre fiecare planetă în parte câteva cuvinte și au văzut imaginea ei, nu doar o reprezentare a acesteia printr-un cerc.”

Pedagogia modernă pune în prim plan copilul, cu trebuințele și nevoile lui de dezvoltare. Copiii vor să se descurce singuri și vor în același timp ca persoanele în care au încredere să-i orienteze și să-i ocrotească.

Bibliografie

1. Ordean, Grațian. Primii pași în lumea calculatoarelor. Editura Sigma Plus, Deva, 2001.
2. MECT. Curriculum pentru învățământul preșcolar. MECT, 2008.
4. Neacșu, I. Metode și tehnici de învățare eficientă. Editura Militara, București, 1990.
5. Oprea, C. L. Strategii didactice interactive. Editura Didactică și Pedagogică, București, 2007.

ÎNVĂȚAREA PRIN E-LEARNING: AZI O PROVOCARE, MÂINE NORMALITATE

*Prof.înv.primar Botea Lucreția
Școala Gimnazială Nr.3*

E-learning este un termen prin care se descrie procesul de învățare cu ajutorul unui calculator conectat la internet.

E-learning are la bază o clasă virtuală, un instructor (tutor) care planifică activitatea grupului din clasa virtuală. Învățarea prin e-learning poate fi la fel de valoroasă ca și învățarea din sala de clasă tradițională dacă nu chiar mai valoroasă.

Termenul e-learning este cunoscut și sub numele de învățământ online; e-learning vine de la “electronic learning”.

Așadar materialul educațional este accesibil pe internet, pe o așa numită platformă e-learning. Cel ce dorește să învețe pe o astfel de platformă, intră pe un site specializat, se înscrie cu datele personale de identificare și devine utilizator. Accesul ulterior se face pe baza unui nume de utilizator și parolă.

În România există aprox. 20 platforme e-learning. Fiecare platformă e-learning are o ofertă de cursuri, specializări și domenii. De exemplu:

- limbi străine: - nivel începători, mediu, avansați → engleză, franceză, italiană, etc.
- cursuri de calculatoare: → Windows, Word, Excel, baze de date, web design, etc.

În țări precum SUA, Canada, țările Uniunii Europene, unde e-learningul are deja o vechime de 3-4 ani, un elev își poate completa oferta educațională din școală înscriindu-se în câteva clase virtuale.

În fiecare clasă virtuală, cursantul aprofundează câte o disciplină, fiecare clasă are elevii săi și tutorele său. Astfel, oferta educațională este mult mai bogată.

Se poate afirma că e-learningul se înscrie pe o nouă orbită educațională, reprezintă o nouă paradigmă a învățării.

E-learning fiind un sistem organizat de educație / formare, acesta include componentele unui demers didactic și anume:

- conținut specific;
- metodică;
- interacțiune;
- suport;
- evaluare.

În ultimii ani se vorbește tot mai mult despre învățarea online și cum o afectează pe cea clasică astfel încât, în timp, s-au format mai mult sau mai puțin două grupuri: pro și contra. Chiar dacă aceste stiluri educaționale au ambele limitări, dar și puncte forte, consider un mix al acestora ca fiind abordarea ideală pentru dezvoltarea optimă a copiilor noștri.

Zilele noastre au devenit treptat mai greu de gestionat și ne este din ce în ce mai greu să avem un management al timpului bine definit. De aceea, când vine vorba de educație și de volumul impresionant de informație, un sistem online/digital de predare al acestuia devine pentru noi din ce în ce mai atractiv, mai ales pentru cei mici.

Ca orice părinte, ne dorim să putem face mai multe pentru copiii noștri pentru a ne asigura că au parte de o dezvoltare completă și o educație cât mai variată. Soluția pentru toate aceste lucruri o reprezintă platformele online care sprijină procesul de învățare individuală școlară și permit copiilor să acceseze o serie de surse de exerciții, curiozități sau chiar jocuri educative.

Folosirea acestor platforme online de educație oferă o serie de beneficii și avantaje celor mici spre mulțumirea părinților:

- Rapoartele părinților: urmărirea progresului copilului, testarea și evaluarea activităților, preferințele celui mic din punct de vedere al jocurilor și materialelor educative, etc.
- Completează educația clasică: animații educative, jocuri de dezvoltare a logicii, exerciții de antrenare a Inteligenței Emoționale, și nu numai!
- Lecțiile virtuale și jocurile educaționale reprezintă un avantaj: oferă copiilor o vedere realistă asupra materiei repetate sau activităților întreprinse.
- Posibilitatea de a accesa conținutul vast, ludic și formator de oriunde și oricând, cu ajutorul computerului personal, tabletei sau chiar și a telefonului.
- Folosirea sistemului de feedback imediat: în timp real copilul își poate da seama ce greșește sau ce a realizat corect! Învățarea este realizată astfel într-un mod activ ce permite evaluări formative și sumative, calitative și cantitative, realizate într-un mod pe înțelesul și placul lor.

Consider folosirea platformelor online de educație ca fiind o metodă bună pentru copiii isteți ce sunt puternici motivați, ele venind în completarea activităților didactice din sistemul de învățământ. Alegeți să îmbinați tehnologia și jocurile online cu educația folosind produse de învățare inovatoare, special create pentru noua generație digitală de copii.

Până nu demult, atitudinea părinților și dascălilor față de relația dintre copii și tehnologie era foarte diferită față de cum este în acest moment.

Entuziasmul exagerat al tinerilor în fața noilor „jucării digitale“ împiedica un dialog netensionat între copii și adulți (care invocau numeroase pericole pe lista dezavantajelor acestor gadgeturi: strică ochii, descurajează socializarea și petrecerea de timp în aer liber, iar jocurile online nu au niciun beneficiu).

Până ca societatea să înțeleagă că problema era, de fapt, un bun echilibru între jocurile online, școală și sporturile în aer liber, tehnologia și-a continuat ritmul alert, surprinzând cu alte inovații spectaculoase, de această dată în domeniul educației.

Din fericire, boom-ul tehnologic din ultimii ani n-a adus doar jocuri pe calculator, console futuriste, aplicații sau gadgeturi spectaculoase, ci și inovații eficiente în ceea ce privește educația. Astăzi, telefonul, tableta sau laptopul nu mai reprezintă doar un marcator de status (la care aspiră fiecare adolescent dintr-un automatism specific vârstei), ci și o altă abordare a procesului de învățare. De exemplu, sunt produse online de învățare pe care tinerii le pot accesa foarte ușor, cu o îmbunătățire vizibilă a performanțelor școlare. Pe www.examenultau.ro elevii de gimnaziu găsesc lecții video sau filme de predare pe care le pot urmări de câte ori vor, pot lucra atunci când au timp și se pot testa fără probleme pentru a-și cunoaște exact nivelul de cunoștințe fie la limba română, fie la matematică.

Bibliografie:

- Bernat, S.-E, (2003), Tehnica învățării eficiente, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca;
- Chiș, V., (2002), Provocările pedagogiei contemporane, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca;
- Chiș, V., (2001), Activitatea profesorului între curriculum și evaluare, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca.

BLENDED LEARNING SAU ÎNVĂȚAREA COMBINATĂ: DEFINIȚII, DESCRIERE, AVANTAJE

*Prof. Bianca Bulata,
Liceul Teoretic „Dr. Victor Gomoiu” Vânu Mare*

Dezvoltarea tehnologiilor de învățare și în special utilizarea tehnologiilor și comunicării web au oferit pedagogilor o multitudine de oportunități pentru a cerceta cel mai potrivit mediu de învățare pentru diversele stiluri de învățare ale studenților și elevilor (Akkoyunlu, B., Solylyu, M. Y, 2008, p. 188).

Ce este blended-learning? Potrivit dicționarului, înseamnă combinarea învățării în clasă cu învățarea online (<http://www.thefreedictionary.com/Blended-learning>). O altă definiție este dată de cercetători de la Universitatea Western Sydney. Astfel, blended learning reprezintă o abordare strategică și sistematică ce combină modalități de învățare tradiționale, în cadrul clasei, și modalități de învățare online (Saliba, Rankine, Cortez, 2013. p. 4).

Termenul blended learning este utilizat atât în mediul academic, cât și în mediul corporatist (Bonk, C. J. & Graham, C. R., 2004, p. 1). Bonk și Graham (2004, p. 2) încearcă să explice prin ce anume se deosebește blended learning de alte sisteme de învățare precum e-learning, învățare deschisă, învățare flexibilă sau cursuri hibride. Studiul preia și explică definiții ale altor cercetători. Astfel, blended learning înseamnă combinarea modalităților instructive (Bersin & Associates, 2003; Orey, 2002a, 2002b; Singh & Reed, 2001; Thomson, 2002, apud Bonk, C. J. & Graham, C. R., 2004, p. 3), combinarea metodelor instructive (Driscoll, 2002; House, 2002; Rossett, 2002, apud Bonk, C. J. & Graham, C. R., 2004, p. 3) sau combinarea învățării online cu învățarea față în față (Reay, 2001; Rooney, 2003; Sands, 2002; Ward & LaBranche, 2003; Young, 2002, apud Bonk, C. J. & Graham, C. R., 2004, p. 3).

Akkoyunlu și Solylyu (2008, p. 188) prezintă asemănările și deosebirile dintre e-learning și blended learning. Astfel, e-learning reprezintă un mediu educațional în care materialele utilizate pentru învățare sunt transferate electronic, prin intermediul Internetului sau prin intermediul unui curs pe suport digital, cu ajutorul computerului, și în care profesorul și educabilul se află în medii fizice diferite. E-learning este o metodă care prezintă conținutul unui curs pe o perioadă îndelungată de timp prin comparație cu mediul clasei sau alte metode (Akkoyunlu & Solylyu, 2008, p. 188). Akkoyunlu și Solylyu (2008, p. 188) oferă de asemenea o definiție a metodei blended learning. Astfel, metoda respectivă integrează avantajele metodei e-learning cu alte aspecte ale metodelor tradiționale, precum interacțiunea față în față (Akkoyunlu & Solylyu, 2008, p. 188). Cu alte cuvinte, blended learning integrează orele tradiționale cu elemente virtuale (Finn & Bucci, 2004, apud Akkoyunlu & Solylyu, 2008, p. 188).

Garrison și Kanuka (2004, p. 1) susțin faptul că metoda blended learning este o strategie de învățare eficientă și care prezintă un nivel scăzut de riscuri, punând accentul pe tehnologie. În același timp, este o metodă simplă și complexă (Garrison & Kanuka, 2004, p. 1). Pe de o parte este simplă deoarece integrează experiențele de învățare tradiționale, față în față (sincrone), din cadrul clasei, cu experiențele de învățare online (asincrone). Pe de altă parte este complexă deoarece poate fi aplicată în variante nelimitate de design precum și într-o multitudine de contexte (Garrison & Kanuka, 2004, p. 2). Este important de reținut faptul că blended learning nu reprezintă mai mult din aceeași experiență. Nu înseamnă doar găsirea amestecului de tehnologii sau creșterea accesului la educație. Înseamnă regândirea și reconstruirea procesului de predare-învățare (Garrison & Kanuka, 2004, p. 5). Garrison și Kanuka (2004, p. 5) îl parafrazează pe Marshall McLuhan și afirmă că nu e suficientă furnizarea unui conținut vechi într-un mediu nou, ci e importantă construirea și furnizarea unei educații de calitate.

După ce am stabilit ce este blended learning, ne putem orienta către procesul de învățare-predare prin intermediul Internetului. Astfel, în momentul creării unei unități de învățare cu ajutorul acestei metode, trebuie să avem în vedere mai multe aspecte precum rolul spațiului fizic, planificarea și crearea conținutului care va fi prezentat în cadrul cursului, utilizarea spațiului online, furnizarea feedbackului, flexibilitate versus structură, participarea clasei, orele suplimentare (Saliba, G., Rankine, L., Cortez, H., 2013, p. 8).

Planificarea, crearea și dezvoltarea, implementarea, evaluarea, îmbunătățirea sunt aspecte ale sistemului blended learning pe care le regăsim în abordarea cercetătorilor de la Griffith University (Bath & Bourke, 2010, p. 16).

Literatura de specialitate aduce în discuție atât importanța informației furnizate de Internet, cât și a tehnologiei comunicației pentru a sprijini experiențe educaționale semnificative (Garrison & Kanuka, 2004, p. 4). Garrison și Kanuka (2004, p. 4) susțin această teorie cu ajutorul unui exemplu și anume conferințele asincrone mediate cu ajutorul computerului care susțin aspecte precum flexibilitatea, reflecția, dezvoltarea abilităților interpersonale și bazate pe lucrul în echipă, motivarea, mediul de învățare bazat pe colaborare.

Marsh (2012, p.9-10) a identificat mai multe puncte tari ale acestei metode: oferă o experiență individualizată de învățare, oferă suport de învățare personalizat, sprijină și încurajează învățarea independentă și prin colaborare, sporește angajarea elevului în procesul de învățare, cuprinde o varietate de stiluri de învățare, oferă un spațiu pentru a practica limba țintă dincolii de sala de clasă, oferă un mediu de practică mai puțin stresant pentru limba țintă, prevede ca activitatea de studiu să fie flexibilă, oricând și oriunde, pentru a satisface nevoile elevilor, ajută elevii să-și dezvolte abilități de învățare specifice și necesare momentului actual.

Învățarea combinată nu este un concept nou. Noutatea constă în gama de oportunități și medii diferite de învățare, posibilă prin utilizarea tehnologiei cu scopul de a sprijini învățarea și predarea. O altă noutate o reprezintă așteptările cursanților în ceea ce privește utilizarea tehnologiei în interiorul și în afara sălii de clasă ca parte a procesului de învățare (Marsh, 2012, p. 2).

Bibliografie:

- Akkoyunlu, B., Solylyu, M. Y. (2008). A study of Student's Perceptions in a Blended Learning Environment Based on Different Learning Styles. *Journal of Educational Technology & Society*, 11 (1), 183-193, preluat de la http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31129278/10.1.1.134.7965.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1488549747&Signature=ANiC77V2igFah3smgtODz%2Fdi8JA%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DA_Study_of_Students_Perceptions_in_a_Ble.pdf#page=188, accesat la 03.03.2017
- Bath, D., Bourke, J. (2010). Getting Started With Blended Learning, Griffith Institute for Higher Education, preluat de la https://www.griffith.edu.au/data/assets/pdf_file/0004/267178/Getting_started_with_blended_learning_guide.pdf, accesat la 03.03.2017
- Bonk, C. J., Graham, C. R. (2004). Handbook of blended learning: Global Perspectives, local designs. San Francisco, CA: Pfeiffer Publishing, preluat de la http://oldwww.sd91.bc.ca/frenchj/My%20Pages/e-articles/graham_intro.pdf, accesat la 03.03.2017
- Garrison, D. R., Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *Internet and Higher Education* 7 (2004), 95-105, doi:10.1016/j.iheduc.2004.02.001
- Marsh, D. (2012). Creating Learning Opportunities for Language Learners, Cambridge University Press, preluat de la http://www.cambridge.org/download_file/851168/126722/, accesat la 03.03.2017

Saliba, G., Rankine, L., Cortez, H. (2013). Fundamentals of Blended Learning, University of Western Sydney, preluat de la https://www.westernsydney.edu.au/_data/assets/pdf_file/0004/467095/Fundamentals_of_Blended_Learning.pdf, accesat la 03.03.2017
<http://www.thefreedictionary.com/Blended-learning>

CALCULATORUL IN VIATA UNUI COPIL

Butaru Marinela
Scoala Gimnaziala Husnicioara
Jud Mehedinți

Copiii de azi cresc practic cu un calculator in casa. Ce facem insa noi parintii ca acesta sa nu devina singura sursa de invatare si educatie pentru ei?

In ultimii ani, calculatorul a devenit un obiect tot mai des intilnit intr-o casa. Posibilitatea si dorinta de a transmite si primi informatii cu usurinta pune in inferioritatea grija facturii de telefon, tot mai incarcata. Stiri, vreme, sport, informatii medicale, jocuri prin internet au devenit tot mai accesibile si tot mai multi adulti le prefera.

Toate aceste oportunitati le extindem si le transmitem si copiilor, uneori fara sa ne dam seama. Le aratam cat de convenabil este un calculator si ometem uneori sa-i indrumam sa treaca prin procesul de invatare clasic (ex. aranjarea cuburilor sau constructiile LEGO, betisoare de numarar, carti de colorat si desenat, scrierea de mana etc.).

Unii copii invata sa scrie si sa citeasca cu jocuri de calculator mai degraba, in loc sa foloseasca mai intai carti cu imagini si cuvinte corespunzatoare fiecarei varste. Acesti copii isi citesc povestile la culcare on-line, in loc sa o faca impreuna cu parintii, in pat. Incet, traditiile se rup si calculatorul devine unul din elementele principale in procesul de invatare pentru un copil. Multi parinti prefera sa cumpere **jocuri educative pentru copii** la calculator in loc sa opteze pentru jocuri traditionale si carti de colorat sau cu imagini in relief.

Parintii lasa procesul de invatare in seama calculatorului si petrec tot mai putin timp de calitate cu proprii copii. Cea mai importanta treapta in procesul de invatare si educatie a copiilor este insa interactiunea cu cei din jur. In cazul in care copiii isi petrec toata ziua in fata unui monitor, ei nu vor invata sa-si imparta lucrurile, sa-si astepte randul, si uneori nu vor cunoaste lucruri de baza, simple, precum bunele maniere. Copiii au nevoie sa interactioneze cu alti copii, adulti si animale. Ei au nevoie sa experimenteze lucrurile mai intai cu mana si nu in fata unui monitor de calculator.

Calculatorul are si un beneficiu - copiii care-l folosesc sunt mai inteligenti sau cel putin asa spun statisticile din ultimii ani. Cei care stiu sa foloseasca foarte bine un calculator au avantajul de a-si gasi un serviciu in domeniu mult mai usor si se adapteaza repede schimbarilor tehnologice.

Copiii pot sa-si completeze temele on-line. In unele parti ale lumii, daca un copil pierde o zi de scoala, el poate gasi lectiile si temele din ziua respectiva publicate pe internet. Acest lucru este binevenit cand copilul este bolnav, dar oare este normal ca acesta sa-si inchipuie ca este normal sa lipseasca de la scoala, atata timp cat va gasi informatiile necesare pe internet?

Si sa nu uitam insa de un mare dezavantaj al calculatorului - cand copiii se autentifica on-line, inocenta lor este usor de depistat. Copiii devin astfel tinte usoare pentru adultii care se dau drept copii de aceeasi varsta. Obsedatii sexuale de multe ori ajung sa discute on-line cu copii, sa le sustraga usor informatii despre ei si familie si chiar sa le propuna intalniri in realitate. Copiii sunt

inocenti și cinstea pe internet poate crea probleme grave. De multe ori copiii nu înțeleg sau nu știu acest lucru și finalul discuțiilor on-line poate deveni uneori nefericit.

Ca o *concluzie* - copiii se pot bucura de calculator dacă acesta este folosit cu cap. Părinții care își supraveghează copiii când aceștia utilizează calculatorul pot fi mai liniștiți ca aproape totul este în siguranță.

Calculatorul face parte din valul viitorului, dar tehnicile vechi de învățare și educație nu trebuie uitate sau date deoparte. Un copil trebuie să interacționeze fizic cu alți oameni și nu trebuie să învețe absolut totul la calculator.

Exista anumiti factori care ar trebui luati in considerare cand decizi sa aduci un calculator in viata copilului.

Cand are nevoie copilul de propriul calculator?

Un copil mai mic de 10 ani poate împărtăși calculatorul împreună cu părinții. Un copil care folosește des calculatorul familiei pentru a-și rezolva temele - începând cu clasa a 7-a sau a 8-a de multe ori - poate beneficia de un calculator propriu. Nu cumpăra un calculator prea devreme, ca acesta să crească cu el. Când copilul va mai crește și va dori să-l folosească s-ar putea ca software-ul să fie depășit și viteza mult prea mică pentru utilizare.

Ce ar trebui să știi despre continutul unui joc de calculator pentru copii?

Mai întâi trebuie să cunoști despre ce anume este vorba în joc și ce caractere/personaje sunt implicate în el și care le sunt reacțiile. Comportamentul lor este conform cu ceea ce crezi că este normal să vadă copilul tău? Elementele pe care este construit jocul sunt prea intense (prea multe acțiuni) pentru copil? Singurul mod prin care poți depista acest lucru este să joci tu jocul mai întâi, de la un capăt la altul și toate variantele pe care le are. Clasificarea jocurilor după vârsta utilizatorilor (ca și cea făcută în cazul audienței la TV) poate să îți ofere informații generale, dar numai tu ești în măsură să decizi dacă într-adevăr jocul este conform cu vârsta copilului. De asemenea, acordă o atenție deosebită reclamelor incluse de anumite companii în jocurile pe calculator sau cele video prezente pe piață. Produse comerciale de genul cerealelor sau dulciurilor sunt transformate în personaje ale unui astfel de joc. Fi atent la mesajul pe care aceste personaje îl transmit copilului.

Ce limite ar trebui să impună în folosirea calculatorului și a jocurilor video?

Este un lucru bun ca în jurul tehnologiei să existe reguli impuse de părinți, dar nu există nici un număr magic al minutelor alocate jocului. Părinții trebuie să-și evalueze proprii copii și comportamentul lor înainte de a stabili reguli. Dacă un joc pe calculator sau video duce la un comportament agitat, violent atunci trebuie stabilită o limită de timp sau o regulă care să restricționeze utilizarea acestuia înainte de culcare. Dacă îți faci probleme să expui copilul unui joc mult prea violent pentru vârsta lui, nu uita să-l verifici personal înainte de a-l pune la dispoziție. Odată ce stabilești limite atât de timp cât și asupra tipului de joc pe calculator sau video, asigură-te că toți adulții prezenți în viața copilului, inclusiv bunici sau bone, cunosc aceste reguli și le acceptă.

INTEGRAREA LECȚIEI DE ISTORIE ÎN ÎNVĂȚAREA ONLINE

*Calea Ionel Fănel
Școala Gimnazială Eșelnița*

Conform didacticii contemporane elevul viitorului este “caracterizat ca o personalitate cu capacitate de adaptare la noi condiții economice, sociale și culturale, cu capacitatea de a învăța independent și permanent, elevul fiind capabil să compare culturi și civilizații diferite, să-și poată evalua poziția”. În cadrul noilor cerințe ale societății moderne se impune și diversificarea mijloacelor folosite de către cadrele didactice atât în predare cât și în evaluare.

Noile instrumente utilizate prezintă avantajul că se pot aplica mult mai rapid, sunt mai atractive pentru elev dar și pentru profesor, acoperă o rază mai mare de cunoștințe și în același timp contribuie la realizarea unuia dintre obiectivele activității didactice: elevul dintr-un element pasiv devine un element activ care participă la propria sa formare și evoluție. Noua metodologie didactică pune accent pe metodele activ-participative, care măresc potențialul intelectual al elevilor, prin angajarea unui efort personal în actul învățării. Prin intermediul acestor metode, elevul este pus în ipostaza de căutător, de cercetător al cunoștințelor istorice, nu doar de consumator al acestora. De ceva vreme se vorbește tot mai des despre aplicarea noilor tehnologii în procesul de învățare-predare, care să faciliteze trecerea de la învățământul tradițional și abordarea pedagogică închisă la un sistem educațional centrat pe elev. Educația online, de tip e-learning, a devenit astăzi o metodă utilizată de universități de top din străinătate, oferind multiple avantaje, de la înlesnirea interacțiunii între cursanți, până la faptul că permite personalizarea informațiilor sau învățarea pe tot parcursul vieții.

Pentru ca o lecție să fie “activă”, ea trebuie să fie interesantă și antrenantă în același timp, să creeze o atmosferă captivantă în care timpul să treacă repede și eficient în folosul cunoașterii, lăsând deschis „apetitul” pentru descoperirea noului.

Pentru a atinge acest deziderat, în demersul didactic, elevilor trebuie să li se ofere posibilitatea de a utiliza diverse tipuri de dovezi și surse istorice, (ilustrații, desene, imagini, hărți, fișe, fotografii, filme, seturi arheologice, monumente, ruine) pe care elevii trebuie să le cerceteze, să le analizeze, pentru a obține informații, pentru a înțelege evenimentele, și pentru a fi capabil să anticipeze posibilitatea declanșării unor evenimente.

Singurul mod în care putem asigura în cadrul orei de predare, evaluare aceasta multitudine de surse și dovezi este prin utilizarea calculatorului, de preferabil și conectat la internet. În acest moment calculatorul, internetul, a ajuns să aibă un loc salutar de spectacole sau film, bibliotecilor sau galeriilor de artă. Care ar fi beneficiile elevilor dacă ar rezolva **teste online**? În primul rând, **testele online** pot fi o modalitate interactivă de a aprofunda noțiunile dobândite în clasă. Elevii exersând într-un mediu diferit și dinamic care să îl atragă, copilul învață, practic, să învețe prin joacă. În felul acesta, pregătirea suplimentară nu i se va mai părea o corvoadă, ajungând, în timp, să înțeleagă și să rețină noțiunile mult mai ușor.

În al doilea rând, **testele online** îi oferă copilului avantajul de a se putea evalua singur, fără îndrumarea permanentă a unui adult. Realizând singur care îi sunt greșelile, acesta le va îndrepta singur, dobândind, astfel, independență și stimă de sine.

Aproape nimic nu mai poate fi conceput că va funcționa în viitor fără a nu se ține seama de noile tehnologii ale informației și comunicațiilor. Odată cu impunerea calculatorului în peisajul habitual al școlii s-au creat și condiții pentru a diversifica și a moderniza mijloacele utilizate atât de către cadrele didactice cât și de către elevi, în activitatea școlară. Învățarea asistată de calculator și multimedia, îmbinarea activității frontale cu cea individuală și pe grupe, realizarea diferențierii și

personalizării activității de instruire constituie direcții importante ale modernizării strategiilor didactice.

Noile instrumente utilizate prezintă avantajul că se pot aplica mult mai rapid, sunt mai atractive pentru elev dar și pentru profesor, acoperă o rază mai mare de cunoștințe și în același timp contribuie la realizarea unuia dintre obiectivele activității didactice : elevul dintr-un element pasiv devine un element activ care participă la propria sa formare și evoluție. Datorită legăturii la Internet există posibilitatea de a apela la o multitudine de surse de informații utile în lecțiile de istorie, deși multe din aceste informații necesită o verificare atentă din partea profesorului deoarece pot conține erori de conținut

Lecția poate fi acum realizată în forme mult mai atractive pentru elevi, cu hărți active care pot fi preluate din alte surse, animație, atașare fond muzical, mici filme privind unele evenimente (darămarea zidului Berlinului în 1989), sau secvențe de filme din arhive (scene cu regele Carol I, filmări din primul război mondial etc.) Profesorul poate realiza, ordona, pe loc, în timpul predării, conținutul lecției în funcție de necesitățile momentului, sau a posibilităților elevilor.

Se poate suplini cu succes lipsa manualului, elevii având posibilitatea să copieze conținutul lecției pe suport magnetic. Aceasta, cu atât mai mult cu cât în școlile românești au pătruns tablele interactive care oferă condiții de vizionare mult superioare unui televizor iar spre deosebire de videoproiector se poate și interveni în cadrul imaginii, a hărții, cu noi elemente, la sfârșit existând posibilitatea salvării modificărilor.

Cunoștințele elevilor în informatică pot fi valorificate pentru a realiza cu ajutorul lor materiale utile în ora de istorie, diverse proiecte pentru care să utilizeze informații, imagini, animație, documentare, preluate de pe internet. Se pot crea și folosi diverse teste de evaluare, sau se pot folosi teste existente pe internet pe site-urile de profil: didactic.ro sau lecțiile AEL. Se pot prelua sau realiza evaluări interactive de tipul: hărți oarbe, teste, care să poată fi completate direct de către elevi pe tablete interactive sau pe calculatoare, cu obținerea imediată a rezultatelor, sau relaționarea evenimentelor cu datele etc., dar realizarea acestor teste cere cunoștințe de informatică destul de avansate.

Concluzii

În urma unei activități de câțiva ani în care am încercat utilizarea, implementarea utilizării calculatorului și a facilităților oferite de internet, a tablei interactive, în lecțiile de istorie, putem creiona câteva concluzii:

Este importantă educarea capacității elevilor de verificare a informațiilor, utilizând mai multe surse, deoarece pot să apară informații false, fără dovezi plauzibile. Acest tip de realizare a lecțiilor de istorie rămâne în continuare o activitate care cere multă energie și timp.

Pe de altă parte există și avantaje reale pentru profesor care, după efortul inițial de realizare a lecțiilor, le poate folosi, modifica, dezvolta, adapta, după necesități, în acest moment existând în baza de date personală, materiale pentru aprox. 60% din conținutul lecțiilor de istorie. În cazul testelor, acestea pot contribui la simplificarea muncii de corectare a profesorului ceea ce conduce la o mare economie în timp. De asemenea, o parte a elevilor, pentru care realizarea unui proiect la istorie este o activitate interesantă, pe care nu o mai percep ca pe o obligație neplăcută, au devenit participanți activi la realizarea lecției de istorie.

Platforma cu lecții de istorie îți urmărește evoluția și îți identifică nivelul de pregătire în funcție de notele obținute la testele pe capitol, multicapitol, din întreaga materie și notele obținute la simulările de examen, iar apoi îți oferă recomandări specifice nivelului tău de pregătire. Astfel, se va afla cu precizie care îți sunt minusurile și vei învăța exact lecțiile la care întâmpini dificultăți. Rapoartele de activitate te ajută să urmărești câte notiuni istorice ai reușit să acoperi din anumite capitole, pentru a-ți ghida pașii spre parcurgerea completă a materiei. Urmarindu-ți tot timpul

rapoartele de evoluție, vei fi mereu la curent cu stadiul tau de pregătire, controlând astfel în ce direcție trebuie să continui procesul de pregătire.

Bibliografie

Băluțoiu Valentin, 2001 „Utilizarea calculatorului la lecția de istorie”, în Studii și articole de istorie LXVI, Editura Curtea Veche, București,
 Ghid de evaluare pentru științe socio-umane, 2000, Serviciul național de evaluare și examinare, București
 Ghidul examenatorului, 2001, Serviciul național de evaluare și examinare, București, Mariana Dragomir, Adriana Plesa, “Mic dicționar de management educațional, 2001, Editura Hiperboreea, Centrul regional Cluj

Surse electronice

http://www.didactic.ro/materiale-didactice/132040_evul-mediu
<http://webdidacticanova.blogspot.ro/2008/11/sa-invatam-istoria-pe-internet.html>
<http://ael.ctcnvk.ro/eContent-Istorie/PL-IST-7-1-4%20lectii>

ROLUL ȘI IMPORTANȚA PLATFORMEI MOODLE ÎN EDUCAȚIA COPILOR CU DIZABILITĂȚI

Cartoi Ion - Liceul Tehnologic Halanga

1. Platforma Moodle

Platforma educațională Moodle este un instrument IT, util procesului didactic, ce poate fi definită ca o învățare la distanță într-un mediu educațional evolutiv, bazat pe colaborare, care îmbină metodele didactice tradiționale cu metodele bazate pe instrumente IT. Este o platformă e-learning, care permite accesul la diferite cursuri.

Platforma Moodle oferă profesorilor oportunități precum:

- Organizarea ierarhică a informațiilor.
- Utilizarea de la Grădiniță până la Universitate.
- Pune la dispoziție clasa virtuală sau webinarul prin intermediul cărora profesorul poate comunica audio și video cu elevul.
- Pune la dispoziție instrumente precum forumul și chatul.
- Oferă modalități variate de elaborare a testelor, a caror corectare este automată, fiind eliminat factorul subiectiv.

În România la platforma Rețelei EDU Moodle România sunt afiliate peste 350 de școli din învățământul preuniversitar.

2. Formarea eLeSI

Accesul gratuit la platforma e-learning (Moodle) de către cadrele didactice interesate în vederea formării eLeSI (e-Learning pentru o Societate Incluzivă) favorizează activitatea lor, cu copii și adulții, cu deficiențe intelectuale, tulburări din spectrul autist (TSA) și/sau tulburări psihice. Cursanții învață să identifice factorii ce pot favoriza incluziunea socială a acestor persoane.

Acest program de formare este realizat de către un Consorțiu format din:

- **Fundația “ Des Amis de l’ Atelier ”** (Franța)-coordonator.- cea care primește și acompaniază peste 2000 de copii și adulți cu handicap având 60 de centre.
- **Universitatea din Chester** (Regatul Unit)-realizator,-echipa specializată în susținerea persoanelor cu dificultăți de învățare și comportament.

- **Universitatea din Mons** (Belgia)-realizator-activează prin serviciile sale de ortopedie clinica si departamentul de Stiință si Tehnologia Educatiei.
- **INS HEA** (Franta)-realizator-instituție de cercetare si formare care vizează școlarizarea si formarea publicilor in centre educative speciale.
- **Asociatia “ Alternativa 2003 “** (Romania) Co-constructor-are ca obiectiv ameliorarea calitații vieții persoanelor cu handicap si favorizarea integrării lor sociale.
- **Aociatia Miwadagbe** (Benin)-Co-constructor-asociație de parinți pentru incluziunea persoanelor cu handicap intelectual și/sau mental din Benin.
- **Universitatea din Fribourg** (Elvetia)-partener asociat-responsabil cu cercetarea,formarea teoretică si practică pedagogică curativă.

In urma frecventării unui modul de formare eLeSI ,este posibilă obținerea unui atestat care poate fi: atestat de reușită (60% raspunsuri corecte la testul final)sau atestat de frecventare.

ÎNVĂȚAREA MIXTĂ - ONLINE ȘI TRADIȚIONALĂ

*Prof. Căvescu Cristina
Colegiul Tehnic Decebal, Drobeta Turnu Severin*

Învățarea mixtă este privită ca o abordare flexibilă a cursurilor care susțin participarea în momente și locuri diferite, combinând avantajele cursurilor online fără a pierde contactul cu profesorul. Învățarea mixtă are loc atunci când un profesor combină două metode de predare, termenul aplicându-se îndeosebi în cazul utilizării tehnologiei ca un ajutor în predare. Învățarea poate fi văzută ca o combinație a metodelor de predare și învățare multiple care se realizează folosind alternative mediului virtual și resursele fizice. Un exemplu tipic este predarea unei lecții introductive față în față și apoi furnizarea materialelor pentru continuare învățării online. Învățarea mixtă este chiar mai mult decât efectuarea unor activități online și a unor activități în clasă, implicând o schimbare semnificativă în metodologie cu scopul de a crea un context ce se adresează nevoilor elevilor.

Învățământul tradițional stimulează competiția între elevi cu scopul ierarhizării acestora. Competiția cultivă efortul și productivitatea individului și pregătește elevii pentru viață, dar are și dezavantaje , pentru că poate genera comportamente agresive, lipsă de comunicare între colegi, marginalizarea nedreaptă a unora dintre aceștia, cultivă egoismul și amplifică anxietatea și teama de eșec.

Învățământului online promovează învățarea prin colaborare, pune accentul pe dezvoltarea gândirii în confruntarea cu alții. Munca în echipă stimulează interacțiunea dintre elevi, creșterea stimei de sine, încrederea în forțele proprii, diminuează anxietatea față de școală și intensifică atitudinile pozitive față de cadrele didactice. În același timp, munca în echipă, prin colaborare, nu pregătește elevii pentru viața care este foarte competitivă, metodele activ – participative aplicate în activitatea pe grupe sunt mari consumatoare de timp și necesită experiență din partea cadrului didactic, iar elevilor le trebuie timp ca să se familiarizeze cu acest nou tip de învățare.

Diferențele sunt semnificative, nu de puține ori, modelul tradițional de predare fiind identificat ca fiind unul informativ, pe când cel online este definit ca un proces activ.

În școlile din țara noastră se utilizează în proporție mare modelul tradițional față de cel online, făcându-se eforturi pentru implementarea celui din urmă, dar fără anularea primului, ci realizarea unei simbioze structurale între cele două. Modelul modern nu va putea supraviețui fără fundamentul celui tradițional.

Profesorul trebuie să aibă deprinderi pentru a putea combina cele două tipuri de învățare și a le demonstra eficiența și aplicabilitatea lor în diverse situații. Este unanim acceptat faptul că, din

punct de vedere al elevilor, balanța se înclină în favoare metodei de învățare moderne. .
 Avantajele învățării online și cu ajutorul platformelor educaționale sunt:

- autonomie, elevii putând accesa platforma când au timp;
- elevii pot revedea un film explicativ de câte ori au nevoie pentru a înțelege noțiunile dificile;
- costurile sunt mult mai reduse față de meditațiile clasice cu un profesor;
- caracterul interactiv care încurajează gândirea și raționamentele logice

BIBLIOGRAFIE:

Radu I.T. - *Evaluarea în procesul didactic*, Editura Didactica si Pedagogica, Bucuresti, 2000;
 Păcurari, Otilia, Târcă, Anca, Sarivan, Ligia, *Strategii didactice inovative*, suport de curs, Centrul Educația 2000+, București, 2003
 Dulamă, Maria Eliza, *Strategii didactice*, Ed. Clusium, 2000

REDEFINIREA METODELOR DE PREDARE/ÎNVĂȚARE PRIN E-LEARNING

Cernăianu Elena Rodica, Școala Gimnazială Voloiac

Procesul de e-Learning înglobează metode și tehnici tradiționale sau moderne de transmitere a cunoștințelor. Folosind tehnologii IT&C (procesare multimedia și comunicare asincronă sau sincronă), el permite persoanei care îl utilizează să înțeleagă și să stăpânească cunoștințe și îndemânări într-un domeniu al cunoașterii.

e-Learning reprezintă un mediu de educație cu tendință continuu ascendentă, un proces colaborativ, orientat spre creșterea performanței individuale și organizaționale. În esență, succesul său rezultă din accesul prietenesc și eficient la informațiile și cunoștințele cele mai noi, la formele cele mai evoluate de prezentare, de asimilare și de evaluare a cunoștințelor, asigurând acces diferențiat celor mai diverse categorii de cursanți, adresare către cele mai diverse categorii de largă instruire și formare permanentă, folosirea unor instrumente precum: platforme web, sisteme de comunicare, elaborare de documente și managementul cunoștințelor.

Instruirea interactivă de tip e-Learning include mai multe categorii de activități precum: cursuri, instruire de tip informal, instruire indirectă, integrare în comunitate, managementul cunoștințelor, instruire prin lucru în rețea, instruire bazată pe activități practice. Figura 1 oferă o imagine sugestivă asupra diversității și complexității interconexiunilor activate în cadrul sistemului de instruire interactivă.

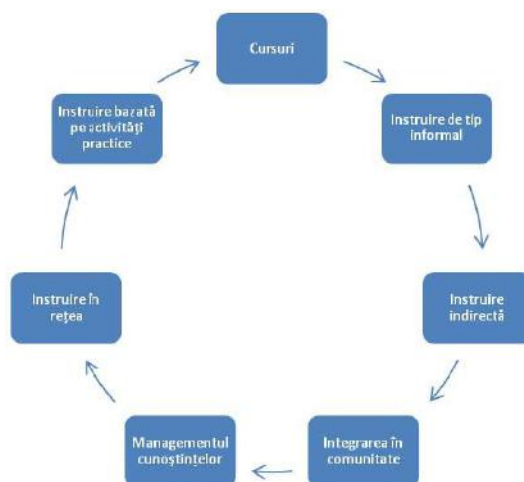


Fig.1. Categoriile de activități promovate în cadrul instruirii interactive

Activitatea de tip e-Learning beneficiază de impactul major al unor factori cum sunt: omniprezența computerelor, folosirea de instrumente și suporturi dedicate. Categoriile de e-Learning descrise mai sus pot fi influențate de mai mulți factori precum: accesibilitatea, calitatea platformelor de curs sau a instrumentelor aferente.

Accesibilitatea se referă la posibilitatea de „instruire pretutindeni” în sensul că internetul și, respectiv, conținutul programului de instruire trebuie să fie continuu la dispoziția cursantului.

Prin diferite modalități de accesare ca de exemplu PDA, celular, laptop etc. cursantul trebuie să fie în măsură să procedeze la prelevarea și folosirea informațiilor care îi sunt destinate. Acest mod de realizare a instruirii are la bază pe conceptele: oricând, oriunde, în orice context.

Platforma de curs și instrumentele pentru furnizarea serviciului de e-Learning pot fi organizate în funcție de nivelul de complexitate al tehnologiilor de comunicare folosite. Exemple de astfel de platforme și de instrumente sunt:

- sistem de management al instruirii (Learning Management Systems – LMS);
- sistem de management al conținutului instruirii (Learning Content Management Systems – LCMS);
- managementul identității și a dreptului de proprietate asupra componentei digitale a e-Learning-ului ca alcătuire și mod de folosire legală;
- sisteme de gestionare a bazei de date, cu mențiunea că aceasta poate fi partajată și gestionată sub formă de subsisteme;
- instrumente de comunicare, cu mențiunea că instrumentele de uz general cum este de exemplu Skype pot afecta calitatea comunicării; alte instrumente ușor de utilizat precum blog-urile au fost adoptate cu succes.

Comunicarea poate fi sincronă sau asincronă. Forma sincronă se referă la comunicarea în timp real, de exemplu sub formă de acces direct al cursantului la conferințe sau prezentări. Furnizarea de informații cu decalaj în timp presupune punerea în valoare a sistemelor de management (LMS), a suporturilor colaborative sau a discuțiilor de tip secvențial.

Procesul de predare-învățare-examinare capătă noi dimensiuni și caracteristici prin utilizarea tehnologiilor e-Learning. Sistemul de învățământ din țara noastră este în mod direct și determinant implicat în fundamentarea și construirea societății informaționale. O societate informațională se naște într-un mediu în care marea majoritate a membrilor ei are acces la tehnologii IT&C și utilizează frecvent tehnologiile informaționale, atât pentru instruire și perfecționare profesională, cât și pentru activități personale privind rezolvarea unor probleme economice, sociale, etc.

Software Educațional reprezintă orice produs software, în orice format (exe sau nu), care poate fi utilizat pe orice calculator și care reprezintă un subiect, o temă, un experiment, o lecție, un curs, etc., fiind o alternativă sau unica soluție față de metodele educaționale tradiționale (tabla, creta, etc).

Tehnologiile de e-Learning utilizate în prezent sunt rezultatul evoluției metodelor pedagogice și psihologice din educație, precum și a tehnologiilor IT&C (tehnologii Web, tehnologii multimedia, tehnologii de comunicație). Astfel, utilizarea sistemului Internet, a programelor de elaborare a produselor Web, a înregistrărilor audio/video, a stocării informațiilor pe CD-uri, a implementării rezultatelor din domeniul graficii pe calculator au făcut posibilă elaborarea de cursuri online, de software educațional pentru diverse discipline, de biblioteci și campusurilor virtuale.

Este de așteptat ca în viitor să apară platforme ce au la bază arhitecturi de management care folosesc servicii Web (format XML). Componentele de software și de sisteme ce se vor auto-descrie, adică printr-un protocol standard vor putea fi accesate și deschise comod și eficient. Exemple de astfel de platform pot fi: Smart Display, Tablet PC, Media Center, SPOT(Smart Personal Object Technology).

În viziunea europeană, sistemul e-Learning este considerat ca o componentă cheie a tuturor acțiunilor care vizează realizarea obiectivelor de la Lisabona, susținerea creșterii economice, precum și a numărului și calității oferelor de muncă.

E-Learning-ul nu este considerat ca obiectiv în sine, ci mai degrabă o modalitate de a face sistemul de educație și de instruire mai eficace, mai universal. Ca motor puternic al societății bazată pe cunoaștere, sistemul e-Learning are capacitatea de a transforma educația, generând inițiative majore, necesare în identificarea de noi abilități și comportamente. Acest sistem se extinde dincolo de procesul educațional bazat pe cursuri, folosind noi tehnologii, cum ar fi software-ul de colaborare și de comunicare, mesagerie internet și blog-uri sau rețele de socializare, pentru a da numai câteva exemple. Noul sistem cuprinde concepte precum management de conținut, management de cunoaștere, suport de performanță, practică de producție și cooperare virtuală.

Într-un mediu în continuă schimbare, modalitățile tradiționale de instruire și de formare nu mai sunt adecvate pentru înzestrarea cetățenilor cu abilitățile și cunoștințele necesare pentru a deveni competitivi pe piața forței de muncă. Procesul de instruire continuă este un imperativ al perioadei actuale, care necesită noi căi de abordare. În acest context, instruirea interactivă în sistemul e-Learning se afirmă ca un factor cheie în societatea viitorului. În paralel, dezvoltarea și îmbunătățirea continuă a infrastructurii ITC și a rețelelor de înaltă performanță vor fi factori de succes în societatea cunoașterii și, prin urmare, pentru competitivitatea europeană. Tehnologia este suportul care permite transformarea modului în care se muncește, se învață și se valorifică timpul liber. Accesul la instruire trebuie să fie universal, în timp ce învățatul trebuie personalizat, iar conținutul multimedia îmbogățit și transformat într-o experiență personalizată. Aceasta se va întâmpla pe deplin în momentul în care nevoia de instruire va fi reală și accesul va fi disponibil în orice loc, datorită noilor platforme mobile de muncă și instruire. Impactul se va resimți la nivelul tuturor grupurilor din economie și societate - mari corporații și IMM-uri, elevi, profesori și părinți.

Bibliografie

Workshop, „TIC et reorganisation spațiale des activites economiques”, ENST Bretagne, Brest, 21-22 noiembrie 2002.

Stancu, Alexandru, 1997, „Învățământul deschis la distanță”, in Stancu Alexandru (coord.), Tehnologii educaționale moderne, Universitatea „Al.I. Cuza”, Iași, Centrul pentru învățământ Deschis la Distanță

*** AEL. Platformă universală de E-learning, 2006, SIVECO România SA, http://www.siveco.ro/products_ael.jsp.

*** Conseil de l'Europe, 2005, Apprendre et enseigner dans la societe de communication, Les Editions du Conseil de l'Europe, Strasbourg (autori: Pierre Chauve, Gilles Ferreol, Adrian Neculau, Emil Păun, Thamas Hadzilacos, Sonner Yildirim, Chronis Kynigos, Dan Potolea, Bernard Dumont, Ștefan Aufenanger).

SIEMENS, G. e-Learnspace everything elearning – Categories of e-Learning, oct. 2004

VLADA, M. e-Learning și software, Conf. Națională de Învățământ Virtual, Ed. Universitatea din București, 2003, ISBN 973-575-822-9

2010: Fosternig European e-Learning Content to Make Lisbon a Reality, European e-Learning Industry Group, oct. 2005 (www.elig.org)

*** LEGE nr.128 din 12 iulie 1997 privind Statutul personalului didactic

*** Hotărârea de Guvern nr. 1101 din 8 octombrie 2001 privind Învățământul la distanță

CEA MAI PUTERNICĂ ARMĂ-EDUCAȚIA, ARIPI SPRE VIITOR!

Cheia Florin

Școala Gimnazială „Cristofor Simionescu-Plopeni”

Importanța educației în formarea personalității individului și dezvoltarea societății este unanim recunoscută, atât de către specialiști, cât și la nivelul cunoașterii comune (sub acest ultim aspect, proverbul *"Ai carte, ai parte!"* își găsește aici pe deplin aplicabilitatea). Ca definiție ce invocă o perspectivă generală, educația este un fenomen social ce presupune transmiterea de date și trăiri existențiale, a generalităților despre cultură și societate.

Totodată, educația este universal recunoscută ca unul dintre fundamentele dezvoltării umane, dar și unul dintre cele mai puternice instrumente pe care o societate le are pentru reducerea sărăciei, cât și pentru o dezvoltare durabilă pe termen lung. Astăzi, educația este văzută ca o cheie a succesului în viață, iar dobândirea de cunoștințe și informații a devenit o preocupare permanentă. Cu toate că ne naștem în medii diferite, cu norme sociale și culturale diferite, educația produce efecte pozitive asupra societății.

În contextul dinamicii sociale actuale, într-un mediu cultural divers, provocările la care trebuie să răspundă societatea exced sistemului educațional tradițional și reclamă abordarea și promovarea unor modele construite prin participarea/ implicarea mai multor actori: mediul academic, instituții și servicii publice, mediul de afaceri, societatea civilă, asociații profesionale etc. Aceasta în condițiile în care acumulările formalizate în diplome și certificări trebuie să capete și o legitimitate dată de cerințele reale ale pieței muncii, iar acumulările rezultate (competențe + abilități) trebuie să fie valorizate. *"A învăța să-ți vinzi marfa"* (conform înțelepciunii populare) reclamă inteligență socială, inclusiv capacitatea de a valorifica oportunități, demonstrată de persoanele preocupate de dezvoltarea carierei lor profesionale. Nu este mai puțin adevărat faptul că este nevoie și de suportul instituțional prin care indivizii învață cum să-și valorifice stocurile de capital social (educație, experiență, valori etc.).

Prin urmare, orice autoritate și instituție publică se poate înscrie în competiție cu unul sau mai multe cazuri de bună practică pe această tematică, în cazul în care a demarat/ desfășurat acțiuni care au presupus implementarea și/ sau susținerea unor mecanisme de formare și dezvoltare educațională, respectiv:

- Acțiuni/ proiecte vizând incluziunea socială prin intermediul educației
- Demersuri cultural-educative, în contextul dezvoltării comunitare/durabile
- Contribuții vizând dezvoltarea de inițiative civice și/ sau politici publice locale care promovează educația nonformală și/sau dezvoltarea personală
- Inițiative de sprijin pentru reformarea politicilor în domeniul educației
- Proiecte sociale vizând facilitarea schimburilor de practici educaționale, ca diversitate de exprimare (inclusiv din perspectivă interdisciplinară)
- Promovarea unor modele educaționale și a unor politici publice în domeniul educației
- Derularea de proiecte educaționale privind schimbarea percepției societății românești asupra educației
- Dezvoltarea unor proiecte privind mobilitatea persoanelor în scopul învățării (parcurs educațional și profesional, mobilitate ocupațională)
- Investiții publice de la bugetul local pentru realizarea de proiecte cu scopul de a beneficia de impactul economic, social și educațional asociat unei vitalități culturale ridicate
- Includerea mediului academic în procesul de luare a deciziilor administrative locale
- Adoptarea de politici multiculturale prin intermediul educației

- Îmbunătățirea capacității instituționale de a utiliza resursele existente în vederea facilitării dialogului intercultural
- Inițierea și implementarea de proiecte și inițiative privind cooperarea pentru inovare prin educație și schimbul de bune practici (stagii de practică/ internship, parteneriate, studii, analize etc.)

Secolul XXI este caracterizat de profunde și rapide schimbări ale societății. Educația trebuie să vină în ajutorul omului prin orientarea școlii spre o modalitate nouă de învățare care să-i asigure individului posibilitatea de a răspunde unor evenimente neprevăzute. Învățarea trebuie să fie inovatoare prin participare și anticipare. Participarea însemnând conștientizarea drepturilor și responsabilităților fiecărui individ, precum și cultivarea capacității de comunicare, de cooperare și de empatie. Anticiparea se referă la capacitatea individului de a răspunde adecvat în fața unor evenimente pe care societatea le va genera.

În epoca contemporană educația se raportează nu numai la condițiile și cerințele prezente ci și la cele din viitor, fiind o consecință firească a ritmului accelerat de evoluție și transformare.

Pentru acest nou tip de educație metodele și tehnicile trebuie aplicate în viitor, presupune mutarea accentului pe metode euristice de predare-învățare și pe mijloace tehnice.

Conținutul educației trebuie schimbat prin selectarea și prelucrarea cunoștințelor după principiul interdisciplinarității. Obiectivul principal fiind sporirea capacității de adaptare a individului.

Încă de la începutul secolului al XX-lea au apărut o serie de programe pedagogice circumscrise curentului „educației noi” în Franța, Germania, Anglia, Italia etc. Multitudinea de alternative în ceea ce privește procesul educațional au fost îmbrățișate cu entuziasm de către sistemul de învățământ din România.

Alternativele educaționale sunt variante de organizare școlară, care propun modificări ale anumitor aspecte legate de formele oficiale de organizare a activității instructiv-educative. Există o altă modalitate de abordare a procesului educațional, anume aceea a pedagogiei de reformă care are atenția concentrată pe copil, pe progresele sale. Tot pedagogia de reformă introduce ideea învățării prin acțiune, învățarea autonomă și individualizarea programului educațional.

RESURSE EDUCATIONALE DESCHISE ȘI ORA DE LITERATURĂ ROMÂNĂ

*Prof. Cîțaru Marioara Viorica
Colegiul Național Pedagogic „Șt. Odobleja”*

Conceptul de resurse educaționale deschise este relativ nou în dezbateră internațională, nu doar în România. A apărut în această formă pentru prima dată în 2002, în cadrul Forumului UNESCO2. În materialele acestei organizații s-a cristalizat și o definiție lămuritoare: „orice fel de resurse educaționale (proiecte didactice, materiale de curs, manuale, materiale video, aplicații multimedia, fișiere multimedia care pot fi distribuite pe internet, precum și orice alte materiale care au fost proiectate pentru a fi utilizate în procesul de predare-învățare), care pot fi accesate gratuit de către profesori și elevi, care nu implică niciun cost pentru drepturi de autor sau pentru cumpărarea licenței de utilizare”. UNESCO a devenit și a rămas principala instituție internațională preocupată de subiectul RED, contribuind constant cu puncte de vedere și facilitând un dialog internațional pe această temă. La zece ani de la menționatul Forum, în 2012, UNESCO a organizat Congresul Mondial pentru Resurse Educaționale Deschise (RED), care s-a finalizat cu adoptarea Declarației de la Paris privind RED3. Aici găsim și definiția de referință a conceptului: „Resursele educaționale deschise sunt materiale de învățare, educaționale și de cercetare care se află în orice mediu, digital sau de altă natură și care se află în domeniul public sau au fost puse la dispoziție sub o licență liberă, care permite accesul gratuit, utilizarea, adaptarea și redistribuirea de către alții fără restricții sau cu restricții limitate”. Abordările recente fac distincția între resurse educaționale deschise (Open Educational Resources – OER) și practici educaționale deschise (Open Educational Practices – OEP). Acestea din urmă sunt ansamblul de proceduri și metode de lucru pentru crearea, utilizarea și managementul RED. Este o distincție utilă atunci când sunt formulate planuri de acțiune și proiecte concrete. Atunci când ne referim la RED avem în vedere atât resursele în sine, cât și practicile asociate lor.

Extrem de important este faptul că RED se utilizează în orice context de învățare. Cu toate acestea, auzim uneori opinia că resursele deschise sunt strâns legate de educația non-formală. Acest lucru nu este adevărat. Totuși, nu orice resursă deschisă este automat una educațională. Trebuie să aibă calitățile necesare pentru a fi utilă într-un proces de învățare. Atunci când vorbim de educație formală, cu atât mai mult aceste calități trebuie să respecte standardele în domeniu. Cu siguranță, unul dintre argumentele împotriva RED cel mai des întâlnite este cel al absenței standardelor de calitate. Resursele educaționale propuse vor fi validate chiar de către utilizatorii lor primari. Este necesar desigur ca aceștia să fie stimulați să participe în discuție. Totuși, chiar și în cazul unor comunități precum *didactic.ro* sau *calificativ.ro* observăm o participare bună, voluntară, care conduce la validarea unor resurse prin contribuțiile membrilor. Este un mecanism prin care, pe termen lung, se obțin rezultate remarcabile în domenii precum: dezvoltarea și îmbunătățirea programei și a materialelor didactice; organizare programelor și a cursurilor în desfășurare; organizarea de sesiuni de interacțiune cu studenții și între aceștia; dezvoltarea unor materiale și tehnici de predare de calitate; găsirea unor modalități eficiente de evaluare.

Fără să fie o condiție exclusivă, mediul digital rămâne catalizatorul RED. Atât definiția dată de Declarația de la Paris, cât și majoritatea textelor de specialitate subliniază că, cel puțin teoretic, RED nu sunt legate de noile tehnologii și de Internet. Adevărul acestei afirmații este evident și nu trebuie argumentat: de bună seamă că un material tipărit poate avea toate caracteristicile descrise în definiția resurselor deschise. Totuși, nu putem să ignorăm faptul că discuția despre RED a apărut și s-a dezvoltat în același timp cu progresul rapid al acestor noi instrumente. Mediul digital este cel care facilitează accesul rapid și la costuri scăzute la resurse, și tot cel ce potențează caracterul reutilizabil despre care am arătat că este parte intrinsecă a deschiderii resurselor. Ținând cont că

mediul digital reprezintă catalizatorul RED și în același timp noile tehnologii joacă un rol din ce în ce mai important în viața noastră, inclusiv în educație, este limpede că nu putem imagina educația contemporană fără resurse digitale.

În calitate de profesor de literatură, constat că e tot mai frecvent fenomenul vizionării unei ecranizări a unei opere literare decât citirea unei cărți, a unui roman. Elevii preferă varianta cinematografică pentru a-și simplifica efortul intelectual și pentru a-și proteja starea de confort. De fapt, în procesul educațional valorificăm acest sincretism al artelor, literatura și cinematografia, dar nu încurajăm neglijarea lecturii sau chiar renunțarea la aceasta, pe considerentul că există varianta cinematografică sau diverse alte resurse educaționale deschise: rezumate, comentarii, referate, care pot înlocui activitatea individuală. Cu siguranță, manualul în format digital, cartea în format pdf, revistele on-line, filmele artistice sau educaționale, documentarele, interviurile, o conferință de tip TED sau un profesor filmat în timp ce ține o lecție în fața unei clase – toate acestea sunt exemple de resurse educaționale alternative, absolut necesare în lumea actuală a internetului și a tehnologiilor avansate. Ele reprezintă niște pandante ale manualelor și ale cărților în format clasic.

Realitatea este că internetul și noile tehnologii, precum ebook-urile, reprezintă resurse educaționale extrem de utile, dar riscă să înlocuiască, treptat, interesul elevilor pentru cărți, lectură și bibliotecă, în sens tradițional. Pentru mine, ca profesor de literatură, acest aspect nu este îmbucurător, deși sunt conștientă de faptul că avantajul cel mai vizibil al RED ține mai ales de accesul la democratizarea și simplificarea informației. Uneori, aici poate fi vorba și despre o calitate sporită a actului educațional.

Personal, consider că ar fi absolut necesară existența unei Biblioteci Școlare Virtuale, pentru uzul elevilor/studentilor. Aceasta ar reprezenta un beneficiu indiscutabil pentru îmbunătățirea procesului de receptare și de interpretare a operelor literare. De fapt, unul dintre documentele strategice, care premerge discuția despre RED, este regăsit în Legea Educației Naționale nr. 1/2011 sub denumirea de Biblioteca Școlară Virtuală. Articolul 70 al legii vorbește despre biblioteci școlare, iar alineatul (2) are următorul conținut: *Se înființează Biblioteca Școlară Virtuală și Platforma școlară de e-learning, care includ programe școlare, exemple de lecții pentru toate temele din programele școlare, ghiduri metodologice, exemple de probe de evaluare.* Aceste resurse digitale vor fi protejate de Legea nr. 8/1996 privind dreptul de autor și drepturile conexe, cu modificările și completările ulterioare, Ministerul Educației, Cercetării, Tineretului și Sportului obținând dreptul de publicare din partea autorilor, astfel încât aceste resurse să fie accesibile permanent și gratuit oricărui elev sau profesor. Alineatul (4) al aceluiași articol stabilește și responsabilitatea pentru gestionarea Bibliotecii Virtuale, în sarcina MEN: *Înființarea, gestiunea și îmbogățirea permanentă a Bibliotecii Școlare Virtuale și a Platformei școlare de e-learning intră în responsabilitatea Ministerului Educației, Cercetării, Tineretului și Sportului.* Fără să folosească conceptul de RED, acest articol identifică nevoia de resurse digitale accesibile, stabilește că este o prioritate, desemnează instituția responsabilă și ia în considerația chestiunea drepturilor de autor, ridicând implicit problema licențelor. Dacă România ar fi mers pe acest drum, elaborarea și adoptarea metodologiilor de implementare a unei Biblioteci virtuale și a unor manuale digitale ar fi fost posibilă. Totuși, acest fapt ar fi trebuit să devină o prioritate a Ministerului Educației.

A fi profesor într-o eră digitală reprezintă o provocare intelectuală și cognitivă permanentă, deoarece este necesar să rămâi *open mind* față de cerințele actuale ale procesului de învățământ, să asumi noile resurse educaționale în activitatea didactică.

Bibliografie:

OVIDIU VOICU - „RESURSE EDUCAȚIONALE DESCHISE: OPORTUNITĂȚI PENTRU ROMÂNIA”

([HTTP://WWW.FUNDATIA.RO/SITES/DEFAULT/FILES/RED%20%20OPORTUNITATI%20PENTRU%20ROMANIA.PDF](http://www.fundatia.ro/sites/default/files/red%20%20oportunitati%20pentru%20romania.pdf))

Rima Bezede - „Promovarea Educației Deschise și a resurselor educaționale libere”, articol publicat în *Didactica Pro...*, nr. 1 (89) 2015;

PROFESORUL-CREATOR DE SOFT EDUCAȚIONAL ÎN CONTEXTUL DIGITAL ACTUAL

*Prof. Ciobanu Elena-Corina
Liceul Teoretic Buziaș*

Educația asistată de calculator nu mai e de mult un vis, ci o realitate de succes. Astfel, profesorii își largesc granițele creativității în procesul de predare-învățare-evaluare. Aceștia facilitează procesul de învățare, aplică, evaluează și proiectează lecțiile pe care le susțin. Prin intermediul unui asemenea tip de învățare se dezvoltă cunoștințe și capacități într-un anumit domeniu prin sarcini de lucru extensive, care promovează investigația și demonstrații autentice ale învățării ca rezultate și performanțe. Tehnologia informației are puterea de a stimula imaginația elevilor și de a le facilita transferul achizițiilor învățării în viața de zi cu zi. Profesorul are rolul de a pune resursele la dispoziția elevilor pentru ca aceștia să lucreze pe cont propriu. Resursele trebuie organizate în așa fel încât să inspire elevii, să-i ajute în învățare, să le stimuleze formarea de capacități de gândire de ordin superior și să susțină practicile de instruire. Tehnologia modernă este folosită în scop de resursă și trebuie să fie conectată elementelor de conținut disciplinar și să țintească realizarea obiectivelor urmărite prin unitatea de învățare

În acest secol este resimțită, mai mult ca oricând, nevoia de a asista învățarea prin intermediul tehnologiei informatice și comunicaționale, iar cel mai adesea dascălii se întrebă cum pot utiliza într-un mod cât mai eficient tehnologia pentru a sprijini și a evalua performanțele elevilor. Se are în vedere îmbunătățirea capacităților de a utiliza metode interactive de predare-învățare pentru a contribui la formarea și dezvoltarea competențelor cheie ale elevilor și asigurarea unui înalt nivel de educație. La ora actuală, softul educațional este integrat în structura unui demers tradițional, dar direcția de mișcare facilitată de TIC este de la centrarea pe predare/pe activitatea profesorului la centrarea pe elev, pe învățare, pe construirea de către elev a cunoașterii.

La începuturile instruirii asistate de calculator dominau programele de tip Drill-and-Practice – care valorifică resursele dezvoltate prin exercițiu și algoritmizare. Ultima perioadă este marcată prin softuri complexe ce încurajează construcția activă a cunoștințelor, asigură contexte semnificative pentru învățare, promovează reflecția, eliberează elevul de multe activități de rutină și stimulează activitatea intelectuală asemănătoare celei depuse de adulți în procesul muncii. Utilizarea calculatorului/computerului a condus la dezvoltarea unui sistem de instruire extrem de flexibil, cunoscut sub numele de instruire asistată de computer (IAC). Această flexibilitate se datorează: elaborării softului educațional; organizării interacțiunii dintre elev și program; a individualizării parcursului în raport cu reacțiile elevului, și a proiectării întregului demers utilizând cea mai eficientă strategie pedagogică în raport cu obiectivele planificate. Prin „soft educațional” înțelegem, un program proiectat să rezolve o sarcină/ problemă pedagogică, adică softul proiectat pentru a fi utilizat în instruire/ învățare. Softurile educaționale pot fi grupate în mai multe categorii raportându-ne la funcția pedagogică specifică pe care softul o îndeplinește în cadrul unui proces de instruire:

-softurile interactive sunt folosite pentru însușirea unor cunoștințe noi ce creează un dialog între educabil și programul respectiv. Interacțiunea poate fi controlată de computer sau de educabil. Un tutor preia una din funcțiile profesorului, fiind construit pentru a-l conduce pe educabil, pas cu pas, în procesul de învățare după o strategie stabilită de proiectantul softului.

-softul de investigare folosește o altă strategie: elevului nu i se indică calea de parcurs – informațiile deja structurate, ci un mediu de unde elevul poate să-și extragă toate informațiile necesare pentru rezolvarea sarcinii, pe baza unui set de reguli; calea parcursă depinde într-o mare măsură de cel care învață (atât de nivelul propriu de cunoștințe, cât și de stilul de învățare).

-softurile de exersare realizează exersarea individuală pentru însușirea unor date, procedee, tehnici sau formării unor deprinderi specifice; sunt de obicei, un supliment al lecției tradiționale. Acestea îl ajută pe profesor să realizeze activitățile de exersare, permițând fiecărui elev să lucreze în ritm propriu și să aibă mereu aprecierea corectitudinii răspunsului dat.

-softurile de simulare permit reprezentarea controlată a unui fenomen sau sistem real, prin intermediul unui model cu comportament analog. Se oferă astfel posibilitatea modificării unor parametri și observării modului cum se schimbă comportamentul sistemului. Experimentul reprezintă o metodă didactică în care predomină acțiunea de cercetare directă a realității în condiții specifice de laborator și poate fi desfășurat cu succes și cu ajutorul softurilor de simulare. Simulările pot conține o prezentare inițială a fenomenului, procesului sau echipamentului; ghidează activitatea educabilului; oferă situații practice pe care educabilul trebuie să le rezolve și atestă nivelul de cunoștințe și deprinderi pe care acesta le posedă după parcurgerea programului de instruire. Avantajele utilizării activităților de simulare pe calculator sunt numeroase: creșterea motivației; învățarea eficientă; controlul asupra unor variabile multiple; prezentări dinamice și reluarea simulării în ritmul propriu al elevului, atât timp cât este necesar, pentru înțelegerea fenomenului.

-softuri pentru testarea cunoștințelor - specificitatea acestora depinde de mai mulți factori: momentul testării, scopul testării, tipologia interacțiunii (feedback imediat sau nu). Aceste softuri apar uneori independente, altele făcând parte integrantă dintr-un mediu de instruire complex; rezultatul evaluării este afișat la terminarea testului și asigură reconcentrarea atenției elevului asupra elementelor incorecte din răspuns. Asociere incorectă este însoțită de o atenționare „Mai încearcă o dată!”. Caracterul corectiv al acestui test este ilustrat în această manieră.

-jocurile educative sunt softuri care sub forma unui joc îl implică pe elev într-un proces de rezolvare de probleme. De obicei se realizează o simulare a unui fenomen real, oferindu-i elevului diverse modalități de a influența atingerea scopului. Jocul didactic reprezintă o metodă de învățământ în care predomină acțiunea didactică simulată.

Este necesar ca profesorul să cunoască diferența între un soft și un soft utilitar sau soft tematic; numai softul educațional cuprinde în el și o strategie pedagogică (concretizată în sarcinile de lucru) care determină modul de interacțiune al elevului cu programul. Softurile utilitare sau softurile tematice pot fi utilizate în demersul instruirii, numai pentru aspecte punctuale ale demersului didactic. Un soft tematic cuprinde informația structurată în jurul unui domeniu, fenomen, eveniment și pot oferi date, procedee, simulări, dar nu se adresează unei anumite categorii de utilizatori care urmăresc un anumit obiectiv. Profesorul este cel care decide modul în care elevii vor interacționa cu ceea ce poate oferi un soft tematic. Aceste softuri prezintă un conținut disciplinar și pot fi utile în instruire, ca urmare, se folosește și pentru ele sintagma de „softuri educaționale”. Și softurile utilitare – editoare de texte, tabele matematice, instrumente grafice etc. – pot fi folosite în practica procesului educațional.

Softurile recomandate sunt cele care integrează cunoștințele disciplinare transmise printr-o strategie pedagogică, concretizându-se într-un demers interactiv elev – soft (program), demers care solicită din partea elevului o procesare mintală a informației, rezolvarea unor sarcini de lucru, și care ar trebui să-l conducă spre construirea/ dezvoltarea cunoașterii intenționate descrise de obiectivele curriculare ale programelor școlare.

Integrarea tehnologiei informatice și comunicaționale în procesul de predare-învățare-evaluare, atrage după sine mai mult decât utilizarea softurilor educaționale și nu înseamnă numai utilizare exclusivă în scop de informare. Într-o societate globalizată, orientată înspre inovație și cunoaștere, se impune cu prioritate ca școala românească de azi, privită atât ca instituție, cât și ca organizație, să cunoască și să răspundă nevoilor de educație formală și nonformală, astfel încât învățarea ca proces și produs să se constituie în experiențe durabile și comportamente, dezirabile certificate ca eficiență și relevanță pe durata întregii vieți. În condițiile unei motivații suficiente, orice elev care are acces la un calculator poate obține o educație cel puțin egală cu unul care beneficiază de un program tradițional.

Bibliografie

1. *** (2004). Impactul formativ al utilizării AEL în educație. București: TEHNE. Centrul pentru Dezvoltare și Inovare în Educație.
2. *** (2007) Programul Intel-Teach. Cursul Intel Teach – Instruirea în societatea cunoașterii. Versiunea 10.
3. *** (2002). Tehnologia informației și a comunicațiilor în procesul didactic – gimnaziu și liceu. Ghid metodologic. București: Aramis Print.
4. Cerghit, I. (2002). Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri și strategii. București: Aramis
5. Noveanu, E. & Istrate, O. (2005). Proiectarea pedagogică a lecțiilor MM. Modulul II. Problematika obiectivelor. București: Preprint.
6. Noveanu, G.N, Vlădoiu, D., Folosirea TIC în procesul de predare-învățare, București, Educația 2000+, 2009
7. Radu, I. T. (2000). Evaluarea în procesul didactic. București: Editura Didactică și Pedagogică. 8. Vlădoiu, D. (2005). Didactica Tehnologiei Informației și Comunicării. București: Ministerul Educației și Cercetării. Proiectul pentru Învățământul Rural.
9. Vlădoiu, D. (2005). Instruirea asistată de calculator. București: Ministerul Educației și Cercetării. Proiectul pentru Învățământul Rural.

<http://educate.intel.com/en/assessingprojects/>

http://educate.intel.com/en/AssessingProjects/AssessmentStrategies/ap_planning_assessment.htm

<http://educate.intel.com/en/AssessingProjects/AssessmentStrategies/> <http://www.classroom20.com/>

<http://grupintel67.21classes.com/>. <http://virtuallearning.ning.com/> <http://edublogawards.com/and-the-2008-winners-are/> <http://www.wikispaces.com/>

http://grupintel4.wik.is/Bine_ati_venit!/Materiale_utile. <http://www.edublogs.org>.

UTILIZAREA TIC ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE

*Prof. Nicolina Ciobanu
Școala Gimnazială Pristol*

Utilizarea calculatorului în procesul de învățământ devine o necesitate în condițiile dezvoltării accelerate a tehnologiei informației. Pentru noile generații de elevi, deja obișnuiți cu avalanșa de informații multimedia, conceptul de asistare a procesului de învățământ cu calculatorul este o cerință intrinsecă.

Calculatorul este perceput pe rând, ca o jucărie, o unealtă, o resursă de informații.

A intrat deja în obișnuința zilnică utilizarea calculatorului, pentru comunicare, informare, instruire.

Conceptul de asistare a procesului de învățământ cu calculatorul include:

- predarea unor lecții de comunicare de cunoștințe;
- aplicarea, consolidarea, sistematizarea noilor cunoștințe;
- verificarea automată a unei lecții sau a unui grup de lecții.

Numită de unii ca “inovația tehnologică cea mai importantă a pedagogiei moderne”, instruirea asistată de calculator (IAC) contribuie la eficiența instruirii, este un rezultat al introducerii treptate a informatizării în învățământ.

Interacțiunea elev-calculator permite diversificarea strategiei didactice, facilitând accesul elevului la informații mai ample, mai logic organizate, structurate variat, prezentate în modalități diferite de vizualizare. De fapt, nu calculatorul în sine ca obiect fizic, înglobând chiar configurație

multimedia, produce efecte pedagogice imediate, ci calitatea programelor create și vehiculate corespunzător, a produselor informatice, integrate după criteriile de eficiență metodică în activitățile de instruire.

Modernizarea pedagogică implică deci, existența echipamentelor hardware (calculator), a software-ului (programelor) și a capacității de adaptare a lor, de receptare și valorificare în mediul instrucțional.

Numită și « *inovația tehnologică cea mai importantă a pedagogiei moderne* », instruirea asistată de calculator – IAC – contribuie la eficiența instruirii, este un rezultat al introducerii treptate a informatizării în învățământ.

Calculatorul poate fi utilizat în procesul de predare – învățare de către profesor și elev în scopul intermediării activității de predare interumană ce are loc între cei doi poli educaționali : profesor și elevi.

Învățământul programat permite două modalități de programare pedagogică :

- Programare liniară (tip Skinner)
- Programarea ramificată (tip Crowder)

În „Dicționarul de pedagogie contemporană” se regăsesc următoarele principii, ce stau la baza instruirii programate :

Metoda instruirii programate dezvoltă propriile sale principii, valabile la nivel strategic în orice variantă de organizare cibernetică a învățării, într-o structură liniară sau ramificată :

- *Principiul pașilor mici* – se referă la divizarea materiei în unități de conținut, care asigură elevului șansa reușitei și a continuității în activitatea de predare – învățare – evaluare ;
- *Principiul comportamentului activ* – vizează dirijarea efortului elevului în direcția selecționării, înțelegerii și aplicării informației necesare pentru elaborarea unui răspuns corect ;
- *Principiul evaluării imediate a răspunsului* – înseamnă întărirea pozitivă sau negativă a comportamentului elevului în funcție de reușita sau nereușita în îndeplinirea sarcinii de învățare corespunzătoare fiecărui « pas ».

Reușita acestei metode, în varianta sa liniară, ramificată sau combinată, depinde de calitatea mijloacelor didactice necesare pentru proiectarea și realizarea activității de predare – învățare – evaluare în spiritul principiilor cibernetice și pedagogice evocate anterior: *manualele programate și mașinile de instruire*. În toate situațiile, însă, rolul profesorului rămâne determinant.

1.1 Avantajele și dezavantajele instruirii asistate de calculator

Această metodă depinde nu numai de calitatea calculatorului ci și de condiția pedagogică asumată la nivelul programelor elaborate special pentru :

- Conștientizarea valorii interactive a informației alese ;
- Sistemizarea rapidă a unui volum mare de informații ;
- Difuzarea eficientă a unor informații esențiale solicitate de un număr ridicat de participanți la actul didactic ;
- Individualizarea reală și completă a actului învățării, adaptabilă la ritmul fiecărui elev prin „asistență pedagogică imediată, realizată/realizabilă de/prin calculator ;
- Stimularea capacității profesorului de a deveni un adevărat educator : ghid și animator, evaluator și îndeosebi formator preocupat de cultivarea atitudinilor superioare”

În instruirea asistată de calculator rolul esențial revine educatorului. Pe lângă o serie de avantaje, această modernă și eficientă formă de învățare are și anumite limite :

- ✓ Individualizarea excesivă a învățării duce la negarea dialogului elev-profesor și la izolarea actului de învățare în contextul său psihosocial ;
- ✓ Segmentează și atomizează prea mult materialul de învățat ;
- ✓ Duce prea mult la „tutelare,” dirijând pas cu pas activitatea mentală a subiectului și, prin aceasta, împiedicându-l să-și dezvolte capacitățile creatoare.

1.2 Modalități de utilizare a calculatorului electronic în procesul de predare – învățare – evaluare

Calculatorul oferă posibilități reale de individualizare a instruirii. El nu este doar un mijloc de transmitere a informației ci poate oferi programe de învățare adaptate conduitei și cunoștințelor elevului.

Realizarea unei *metodologii* care să facă eficientă asistarea procesului de învățămînt cu calculatorul a solicitat folosirea instrumentelor *psihopedagogiei*. Conceptul de *asistare a procesului de învățămînt cu calculatorul* include :

- Predarea unor lecții de comunicare de noi cunoștințe ;
- Aplicarea, consolidarea, sistematizarea noilor cunoștințe;
- Verificarea automată a unei lecții sau a unui grup de lecții ;
- Verificarea automată a unei discipline școlare sau a unei anumite programe școlare.

Utilizarea calculatorului în procesul de învățămînt devine din ce în ce mai importantă (chiar indispensabilă) deoarece :

- Are loc o informatizare a societății;
- Mediile de instruire bazate pe informatică oferă un puternic potențial educativ.

Activitățile școlare care pot fi realizate de către elevi cu ajutorul calculatorului ca instrument de lucru sunt următoarele:

1. realizarea sau analiza unui document scris, de orice natură (referat, portofoliu), cu ajutorul unui editor de text;
2. prezentarea informației sub formă grafică sau realizarea unor desene;
3. efectuarea unor calcule numerice în scopul formării deprinderilor de calcul, de prelucrare a unor date;
4. realizarea și utilizarea unor baze de date;
5. învățarea unui limbaj de programare;
6. laborator de chimie asistat de calculator;
7. realizarea unor modele spațiale a particulelor studiate (atomi, ioni, molecule, rețele atomice, ionice, moleculare).

1.2.1 Calculatorul – instrument didactic

Din acest punct de vedere remarcăm mai multe modalități de apariție a calculatorului în demersul didactic :

- ❖ Utilizarea calculatorului pentru tehnoredactarea computerizată a documentelor școlare cum ar fi cele care reprezintă rezultate ale proiectării didactice la nivel micro, adică : planificări, proiecte de unități de învățare, proiecte de lecție, cît și a unor documente de evidență școlară cum ar fi cele legate de prezența la anumite activități didactice sau notarea evoluției elevilor la activitățile de verificare și evaluare a cunoștințelor ;
- ❖ Utilizarea calculatorului ca mijloc de predare în cadrul lecțiilor de comunicare de noi cunoștințe, de recapitulare sau a prelegerilor în care calculatorul poate reprezenta suport al unor sinteze, imagini, figuri ce pot fi proiectate în scopul transmiterii de cunoștințe. În felul acesta elevii au posibilitatea să vizioneze o expunere concretă și clară a teoremelor, pot să aibă pe ecran imaginea unor fenomene sau procese simulate pe calculator ;
- ❖ Realizarea unor calcule numerice, mai mult sau mai puțin complicate, în scopul formării deprinderilor de calcul sau al eliberării de etapa calculatorie în rezolvarea unor probleme, prelucrarea unor date ;
- ❖ Realizarea unor *bănci de date*, adică stocarea de informații dintr-un domeniu oarecare într-o modalitate care să permită ulterior regăsirea informațiilor după anumite criterii ;
- ❖ Învățarea unui limbaj de programare ;
- ❖ Realizarea unor laboratoare asistate de calculator

1.2.2 Calculatorul – mijloc didactic

Acceptînd ideea civilizației informatice trebuie admisă și aceea a instruirii în spiritul interesului pentru informație (aceasta fiind privită ca resursa cea mai de preț a omenirii,

neconsumabilă și conștientizată doar de puțin timp ca resursă naturală). Deci informația a devenit un element al infrastructurii și aceasta a determinat apariția unui fenomen important : *comanda socială* a societății impune tot mai mult însușirea unei cât mai largi culturi generale informatice. Adică, luând în seamă necesitățile automatizării, robotizării, cibernetizării pe scară largă a proceselor economice rezultă imperativul familiarizării, încă de pe băncile școlii cu modul de lucru și cu facilitățile oferite de tehnica de automatizare.

Se diferențiază mai multe *nivele de asimilare* a calculatorului în învățământ :

⇒ Nivelul inițierii și acomodării (ciclul primar și gimnazial) ;

În literatura de specialitate se disting două moduri, nu neapărat exclusive de intervenție a computerului în instruire :

- Direct – când computerul îndeplinește principala sarcină a profesorului, adică predarea ;
- Indirect – computerul funcționează ca manager al instruirii;

Posibilitățile mediilor bazate pe computer în ceea ce privește tratamentul, înregistrarea și regăsirea informației vor determina introducerea în practica pedagogică a situațiilor în care elevul va dobîndi cunoștințe și competențe în mod autonom, în conformitate cu interesele și aspirațiile proprii, prin intermediul unor instrumente informatice.

Bibliografie

1. C. Oprișor – Despre învățarea asistată de calculator și softul educațional;
2. C. Oprișor – Instruirea asistată de calculator – definiție și caracteristici;
3. C. Oprișor – Teoria și metodologia instruirii – Instruirea Asistată de Calculator;
4. Gabriela Moise – Modele de instruire asistată de calculator din generația a cincea;
5. I. Neacșu – Instruire și învățare;
6. Internet

SOFTURI UTILE ÎN ȘCOALĂ

*Prof. Ciocan Valentina-Vali
Școala Gimnazială Nr. 3*

Crocodile Clips reprezintă un set de pachete software pentru modelare și simulare care acoperă domenii specifice științelor exacte (fizică, chimie, TIC (Tehnologia Informației și Comunicațiilor), matematică, informatică), proiectare și tehnologie. Aceste instrumente software ușor de utilizat, complexe și precise permit experimentări realizate în mod flexibil în laboratoare virtuale. Experimentele virtuale pot fi create cu ușurință de către elevi, studenți și profesori.

Crocodile Clips a fost creat în mod special pentru mediul educațional și este focalizat pe elemente utile profesorilor și elevilor în activitățile pe care le desfășoară. Crocodile Clips poate fi folosit atât ca instrument de tip Digital Whiteboard cât și pentru planificarea lecțiilor de inițiere în utilizarea calculatorului. Conceptul “Digital Whiteboard” implică faptul că un profesor poate utiliza module deja funcționale pentru a conferi interactivitate și elemente multimedia lecțiilor din domeniul științelor. Acest mod de utilizare are două abordări: modul începător și modul avansat. Crocodile Clips conține zeci de exemple ce reprezintă un bun punct de plecare în lucrul cu acest mediu de instrumentație virtuală. În modul avansat, Crocodile Clips oferă o serie de componente grupate în librării care pot fi utilizate pentru crearea propriilor aplicații interactive. De exemplu, librăria “Electricity” conține rezistoare, multimetre, lămpi, comutatoare, fire etc. Librăria “Optics” conține lentile, ecrane, fante, filtre colorate etc. Librăria “Mechanics” oferă elemente de tip arc, minge, tijă etc. În plus, reprezentări grafice corelate cu proprietățile măsurate pot fi trasate folosind librăria “Presentation”.

Crocodile Clips reprezintă de asemenea o bună resursă în planificarea lecțiilor de utilizare a calculatorului. Profesorul utilizează modulele din aplicația software sau creează propriile module,

pas cu pas. Instrumentația Virtuală poate fi folosită pentru construirea de aplicații care simulează dispozitive reale și instrumente operaționale, dar și pentru animarea și modelarea unor procese fizice reale. Crocodile Clips nu reprezintă doar un instrument puternic care poate înlocui cu succes experimentele periculoase sau scumpe, ci și un adevărat laborator complementar în activitatea profesorilor și elevilor. Pachetul Crocodile Chemistry permite realizarea în cadrul aceluiași experiment virtual a mai multor aplicații practice, acestea putând fi organizate în maxim șase secvențe. ChemCollective „Virtual Lab” permite elevilor să-și proiecteze și să-și realizeze propriile experimente atunci când acestea nu pot fi realizate fizic în laborator. Este clar că utilizarea tehnicilor TIC poate fi un avantaj în studiul disciplinei chimie dar trebuie să se identifice de către actorii educaționali ,schimbările cognitive și culturale pe care rețeaua de comunicare și mediile virtuale le aduc societății .

Tehnologiile digitale nu trebuie să reprezinte o simplă adăugare , ele trebuie integrate în scopul educației la toate nivelurile sistemului școlar. Dacă în cazul utilizării metodelor tradiționale în procesul de predare- învățare- evaluare se pune accent pe contactul direct dintre profesor și elev, introducerea TIC în sistemul educațional conduce la modificarea rolului profesorului impunând reorganizarea timpului acordat lecțiilor și pregătirii acestora precum și un nou set de responsabilități. Printre rolurile îndeplinite de profesor se regăsesc acelea de : manager, model, consilier, lider, agent motivator și conducător al activității didactice. TIC asigură o gamă largă de instrumente de lucru care pot determina transformarea clasei într-un mediu de învățare ofertant, interactiv , centrat pe elev.

Bibliografie:

Voicilă, A.- Teorii asupra învățării,

<http://andreivoicila.wordpress.com/2010/05/30/teorii-asupra-invatarii;>

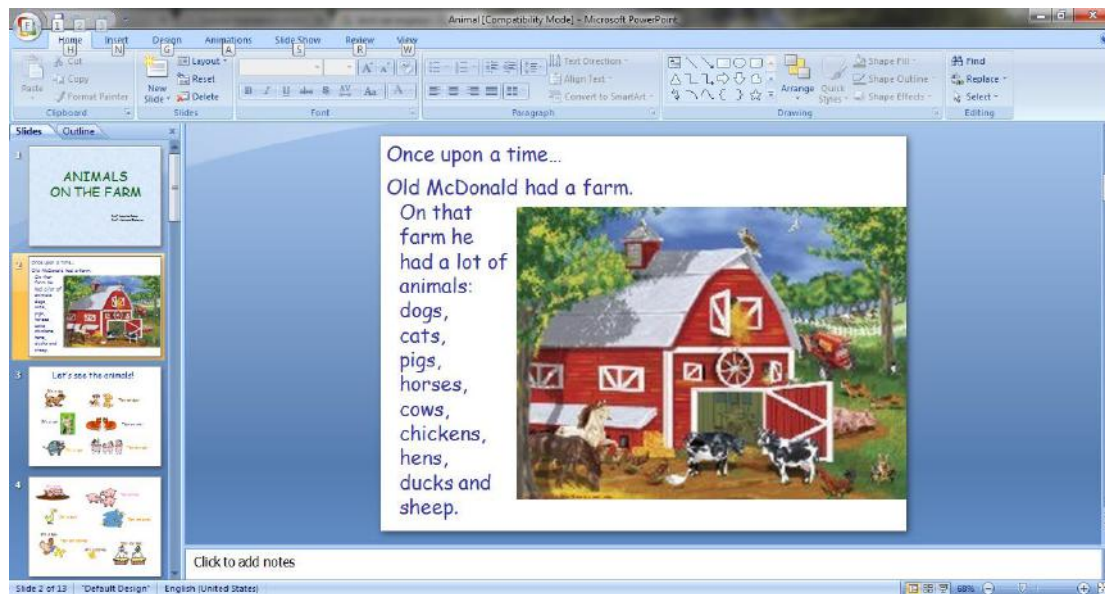
www.yenka.com

ANIMALS ON THE FARM-LECȚIE AEL

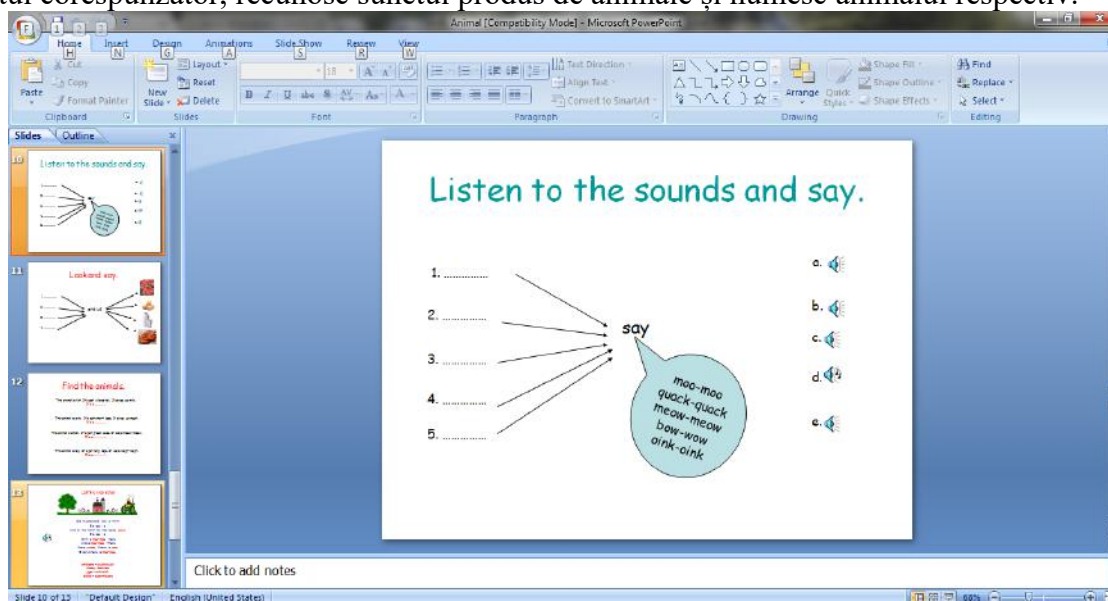
Prof. Ciolan Lenuța, Școala Gimnazială Toma Cocișiu Blaj
Prof. Zaharia Adriana, Colegiul Național I.M.Clain, Blaj

Animals On The Farm este o lecție AEL concepută pentru elevii clasei a III-a, cu scopul de a îmbunătăți performanța școlară prin noi metode de învățare, într-o manieră modernă, atractivă și motivantă. Procesul de învățare este transformat într-o activitate didactică dinamică, interactivă, elevii având posibilitatea de a descoperi situații noi, de a repete anumite conținuturi ori de câte ori este necesar și de a colabora cu colegii pentru găsirea unei soluții.

Lecția începe sub forma unei povești în care sunt prezentate prin imagini și text animalele care trăiesc la fermă.



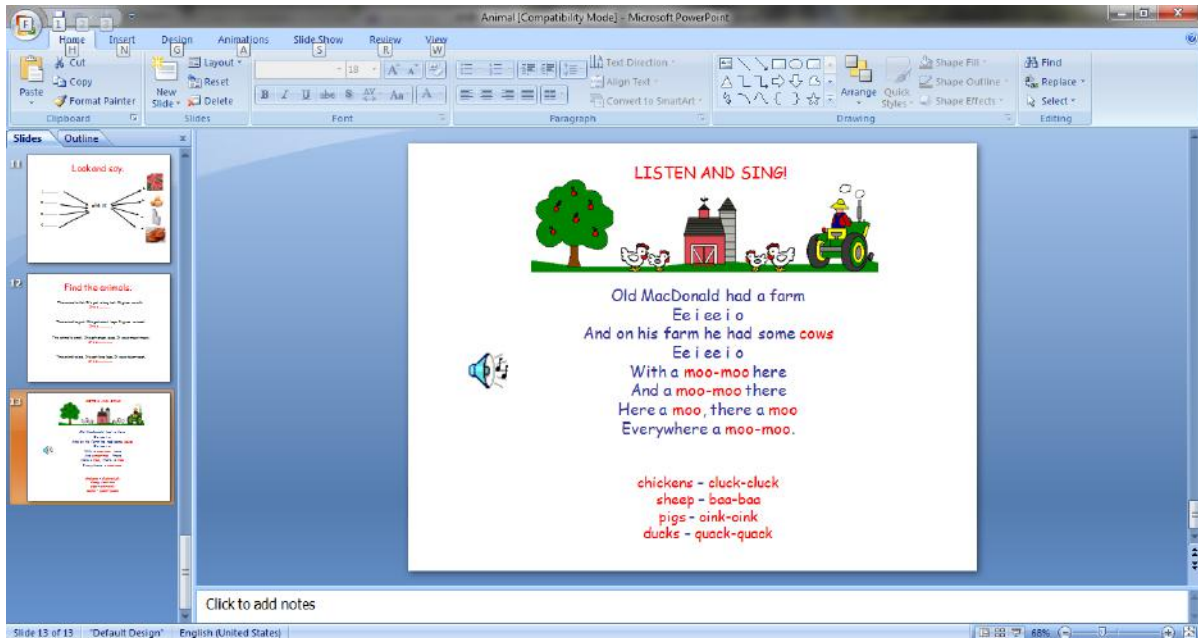
Elevii citesc propozițiile, apoi se verifică dacă noile cuvinte/animale au fost însușite. Pentru exersarea acelorși noțiuni, elevii răspund la întrebări (*Yes, it is. No, it isn't*) asociind imaginea cu cuvântul corespunzător, recunosc sunetul produs de animale și numesc animalul respectiv.



Pentru fiecare animal prezentat, sunt introduse noi informații și structuri în limba engleză: *Cows are fat. Pigs have short legs. Hens give us eggs. Dogs say bow-wow.*

Urmează consolidarea noțiunilor printr-o serie de exerciții care implică identificarea animalului pe baza descrierii și corelarea imaginii cu expresia/cuvântul corespunzător.

Lecția se încheie prin învățarea cântecului *Old MacDonald Had A Farm*, elevii având posibilitatea să asculte cântecul individual (în căști) sau cu întreaga clasă. Ultimul slide al lecției cuprinde textul și melodia cântecului.



Lecția susținută la clasa a III-a a fost foarte interesantă, elevii au participat cu plăcere la această activitate didactică, s-au implicat activ și au avut ocazia să își dezvolte competențele de comunicare orală și de înțelegere a textului citit.

UTILIZAREA PLATFORMELOR EDUCAȚIONALE ÎN EDUCAȚIA PREUNIVERSITARĂ

*Prof. înv. primar Ciorăscu Mihaela
Școala Gimnazială Nr.3*

Platformele electronice pentru e-learning oferă facilități de derulare a unor activități de învățare utilizând în mod exclusiv Internetul. Platformele electronice cooperative oferă în plus o serie de facilități referitoare la partajarea informațiilor între cursanți, posibilități de lucru în cooperare, posibilități de a crea discuții de grup pe diferite teme etc. Structura, funcționalitatea și facilitățile oferite de astfel de platforme sunt foarte complexe și pot fi diferite de la o platformă la alta. În general însă, orice platformă electronică trebuie să includă un spațiu public, care poate fi vizualizat de toți utilizatorii care beneficiază de un cont deschis pe platformă, în acest spațiu putând fi stocate documente cu caracter general sau informații de ultimă oră. În același timp, platformele electronice prezintă însă și spații de lucru private atât pentru cursanți, cât și pentru profesori și personalul care administrează platforma.

În plus, în cazul platformelor electronice cooperative, utilizatorii mai au la dispoziție posibilitatea de a crea anumite spații de lucru (foldere/directoare) în care pot partaja informații cu alți utilizatori, care au același subiect de interes. În aceste spații se pot lansa dezbateri tematice și utilizatorii pot lucra cu documente partajate. Cu alte cuvinte, autorul unui director poate invita alte persoane în spațiul său de lucru, acestea obținând astfel accesul la directorul partajat.

Facilitățile generale de personalizare oferite fiecărui utilizator implică faptul că de la o sesiune la alta, modificările făcute de fiecare utilizator în cadrul spațiului său privat de lucru vor fi păstrate, atât din punct de vedere al informațiilor oferite cât și din punct de vedere al designului (schimbarea schemei de culori, schimbarea ordinii de prezentare a informațiilor, termenele stabilite în calendarul propriu etc.).

Platformele tip e-learning reprezintă un stimul excelent pentru învățare și formare, în special pentru persoanele active, dinamice, care apreciază interactivitatea. De asemenea, este un sprijin pentru învățare pentru persoanele care au nevoie de un program de lucru flexibil, sau cu nevoi speciale educaționale.

Instruirea de tip e-learning presupune utilizarea platformelor și portalurilor educaționale, a tehnologiilor și aplicațiilor de nouă generație ale Internetului – generic denumite web 2.0 – sau a rețelelor și mediilor informatice sociale.

În prezent, platformele de tip Web 2.0 sunt utilizate pentru dezvoltare profesională, consolidarea instruirii în sala de clasă. Prin utilizarea de instrumente Web 2.0 pot fi realizate atât proiecte curriculare complexe inter și transdisciplinare, cât și proiecte extracurriculare ale elevilor. Site-urile de media sociale pot fi utilizate în vederea documentării cu privire la concepte inovative, cum ar fi "săli de clasă în oglindă" sau pentru a repartiza cele mai recente aplicații Web 2.0 pentru licee. Profesorii și cadrele didactice folosesc în mod curent blogurile pentru a scrie despre lumea educației și a invita la a face comentarii din partea colegilor din toată lumea. De asemenea, instrumentele de Web 2.0 sunt utilizate pentru evaluarea online a rezultatelor învățării care poate fi realizată prin metode de actualitate precum evaluarea pe baza de proiect sau e-Portofoliul.

Platformele de învățare online îmbunătățesc calitativ conținutul învățământului, conducând la ameliorarea procesului instructiv-educativ prin însușirea unor procese de învățare active și autonome, creșterea interesului elevilor pentru instruire, crearea unor medii noi de învățare formală sau nonformală, individuală și în grup.

Dotarea școlilor cu echipamente și sisteme TIC va avea în primul rând un impact asupra nivelului de alfabetizare digitală a elevilor ceea ce va exercita o influență indirectă asupra calității viitoarelor resurse umane. Existența unei rețele TIC la nivelul fiecărei școli va permite, de asemenea, o mai bună gestionare a materialelor didactice și va facilita accesul elevilor la informație. Complementar, implementarea unei infrastructuri TIC complementată de instalarea unor software-uri educaționale (pentru predare, testare) vor încuraja predarea asistată de TIC și vor impune o evaluare obiectivă a performanțelor elevilor.

Utilizarea TIC va permite totodată adaptarea disciplinelor în funcție de competențele elevilor, sprijinind învățarea personalizată și individualizată. În ceea ce privește procesul de învățare continuă, platformele de învățare online și materialele existente în format digital vor încuraja învățământul la distanță, permitând adulților de orice vârstă să dobândească cunoștințe într-un anumit domeniu.

Utilizarea noilor tehnologii în educație vizează în primul rând acele elemente care conduc la o achiziție mai bună de cunoștințe din diverse domenii, la formarea și dezvoltarea de abilități, deprinderi și capacități de gândire specifice disciplinelor școlare, dar și transdisciplinare, la modelarea de comportamente și atitudini cetățenilor societății cunoașterii.

În strânsă legătură cu competența digitală, conceptul de e-learning acoperă o realitate în expansiune, la intersecția dintre pedagogie și dezvoltările tehnologice. Prin e-learning înțelegem, în sens larg, totalitatea situațiilor educative cu o semnificativă componentă de TIC, care valorifică deplin competența digitală în plan didactic.

Implementarea competențelor TIC în cadrul disciplinelor are în vedere stimularea și intensificarea comunicării pe toate palierele (profesor-elev, elev-elev, elevcomunitate/ societate).

E-learning-ul nu dorește să înlocuiască sistemele educaționale tradiționale ci să întărească procesul de învățare. A fost adoptat de unitățile de învățământ ca o alternativă la educația tradițională, ea poate completa activitatea didactică din școală, dar nu o poate înlocui. Acest tip de platforme este destinat învățării active din partea elevilor, având în vedere că generațiile actuale sunt obișnuite cu lucrul pe calculator încă de mici. Ca profesori, putem să utilizăm această abilitate a elevilor pentru a-i determina să-și folosească constructiv timpul liber, cu activități specifice fiecărei discipline sau arii curriculare în parte.

Profesorul nu este doar persoana care transmite informații, propune conținuturi, solicită sarcini, cere conduite. Profesorul stimulează și întreține curiozitatea copiilor pentru lucruri noi, le modelează comportamentele sociale, le întărește încrederea în forțele proprii, îi ajută să-și desăvârșească identitatea. Din aceste motive, profesorul trebuie să aibă calități și competențe necesare centrării, cu precădere, pe așteptările, pe trebuințele și pe interesele elevilor.

Școala și profesorii ei nu trebuie să uite că educația se adresează azi unor copii al căror profil nu seamănă cu ceea ce am cunoscut până acum. Formarea competențelor digitale a devenit o condiție sine qua non pentru integrarea și funcționarea în lumea muncii, a profesiilor, dar și în cotidianul nostru. Ca atare, procesul de instruire trebuie regândit prin formularea de probleme în corelație cu noile tehnologii – instrumente TIC -, fără a mai accepta în sala de clasă activități intelectuale de rutină. În societatea cunoașterii, treaptă superioară a societății informaționale, modernizarea procesului educațional este imposibilă fără utilizarea instrumentelor digitale moderne.

Platforme de tip e-learning: - Moodle - Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment - Platforma AeL- Advanced eLearning - Wikispaces - eTwinning - iTeach - Frog - Blackboard - portal.compendiu.ro

În concluzie, platformele educaționale oferă oportunități de învățare, instruire și programe cu ajutorul mijloacelor electronice care sunt pe placul elevilor. De asemenea, platformele e-learning sunt ușor accesibile, stimul pentru învățare.

Bibliografie:

- Ion Gh. Roșca, Bogdan Ghilic-Micu și Marian Stoica - Informatica, Societatea informațională, eServiciile, Editura Economică, București 2006 ;
- <http://www.informatiiprofesionale.ro/formare/e-learning-instruirea-bazata-pe-tehnologie>
- Crăciun, D. și Iordan, M. (2013), *Instruirea asistată de calculator resurse Web 2.0 pentru viitorul profesor*, Editura Mirton, Timișoara

IMPACTUL UTILIZĂRII ÎNVĂȚĂRII ONLINE ASUPRA CALITĂȚII EDUCAȚIEI

Ciovică Maria Casiana

Modul de învățare tradițional a devenit greu de gestionat în comparație cu învățământul bazat pe resursele Web. Putem spune că acest tip de resurse reprezintă noile cărți ale epocii moderne.

Web site-ul este un instrument nou, foarte eficient, care facilitează procesul de predare/învățare. Acesta asigură elevilor un pachet variat de informații științifice fiind incluse în baze de date, biblioteci online și așa mai departe. Atât profesorii cât și elevii pot schimba idei, opinii, prin intermediul e-mailului, chat-ului sau site-uri de socializare. Aceștia pot organiza excursii virtuale în muzee de arta sau în centrele de cercetare, iar datorită participării la diferite activități, ei pot publica proiecte și lucrări online. Publicațiile pot fi vizualizate și evaluate fie de cadrele didactice, fie de colegi.

Resursele Web au devenit aproape indispensabile în predare, învățare și evaluare. Noile tehnologii oferă o gamă variată de aplicații. Metodele convenționale de predare au din ce în ce mai mult o alternativă viabilă. Aplicațiile Web sunt mult mai complexe și accesibile, astfel cei care învață pot accesa de acasă resursele necesare, doar cu câteva click-uri.

Dezvoltarea tehnologiei informației și comunicațiilor a condus la nuanțarea modului clasic de a învăța. Rolul actual al profesorului, acela de intermediar al cunoașterii, își pierde mult din pregnanță. Învățarea este orientată către persoană, permițând elevilor/studentilor să-și aleagă conținutul și instrumentele corespunzătoare propriilor interese.

Calculatorul este foarte util atât elevului cât și profesorului însă folosirea acestuia trebuie realizată astfel încât să îmbunătățească calitativ procesul instructiv-educativ, nu să îl îngreuneze. Calculatorul trebuie să urmărească achiziționarea unor cunoștințe și formarea unor deprinderi care să permită elevului să se adapteze cerințelor unei societăți aflată într-o permanentă evoluție. Aceștia trebuie să fie pregătiți, orientați cu încredere spre schimbare, ei vor simți nevoia de a fi instruiți cât mai bine pentru a face față noilor tipuri de profesii. Profesorul trăiește el însuși într-o societate în schimbare, astfel încât va trebui să se adapteze, să se acomodeze, să se perfecționeze continuu.

E-learning vs învățământul tradițional

Clasa este acum un mediu virtual de învățare, iar aceasta nu mai este determinată de timp și spațiu. Lecțiile on-line pot prezenta același conținut și pot fi dezbătute la fel ca și lecțiile „convenționale”.

Învățământul bazat pe resurse Web prezintă numeroase avantaje față de învățământul tradițional. Cursanții își pot alege domeniile de cunoaștere, își pot urmări propriile interese și pot accesa informațiile la propriul nivel. Elevii pot accelera procesul de învățare sau îl pot încetini.

Acest tip de învățare permite atât elevilor cât și profesorilor să interacționeze într-o comunitate on-line fără să fie prezenți.

Elevii au posibilitatea de a prezenta mai multe informații procesate cu atenție fără a mai fi implicați emoțional. Într-o discuție on-line, elevii introvertiți tind să fie mai activi din mai multe motive.

Acest tip de învățământ permite profesorului personalizarea cursurilor, introducerea de link-uri externe, slide-uri PowerPoint, documente de tip audio și video în clasa sa virtuală. Elevul devine un „căutător de cunoaștere, mai degrabă decât un depozit” (Freire, 1970).

Educația cu ajutorul calculatorului este mult mai eficientă decât modalitatea clasică de predare, elevii având acces la mai multe cursuri dintr-un anumit domeniu spre deosebire de metodele tradiționale de predare în care aveam prezență doar opinia profesorului de curs.

Fără îndoială accesul factorilor implicați în activitatea educațională la resursele web cresc calitatea procesului de învățământ. Internetul este aproape indispensabil atât pentru elevi cât și pentru profesori. Acesta îmbunătățește procesul de predare-învățare, ajută la transmiterea informațiilor de către profesori și la asimilarea acestora de către elevi.

Aplicații utilizate în acest domeniu sunt cele de desen sau prezentare, organizare, calcul tabelar, navigare pe web, aplicații de pregătire pe computer, e-mail, site-uri de socializare.

Mulți profesori, fie că preferă metodele clasice de predare, fie dintr-o reticență generală față de noile tehnologii, resping dinamicizarea orelor și stimularea elevului cu ajutorul calculatorului, internetului și tuturor celorlalte instrumente asociate.

Cu ajutorul resurselor web cadrele didactice au posibilitatea de a se informa, documenta și extrage informații utile dezvoltării lor profesionale, de a vizita site-ul ministerului, inspectoratului pentru a fi la curent cu noile programe școlare și cu programele în derulare la care pot participa; se pot accesa forumuri dedicate cadrelor didactice și pot comunica cu colegi din alte școli pe teme de interes comun, se pot accesa informații de pe site-uri de tip wiki (exerciții de auto-evaluare/ teste), se poate declanșa desfășurarea unor activități/aplicații.

Resursele Web pot influența învățământul într-un mod negativ.

Cele mai utilizate instrumente Web în educație :

E-mailul - face conexiunea între două sau mai multe persoane care au o adresa de e-mail, prin intermediul acestui instrument se poate trimite același mesaj (mail) către mai multe persoane, în același timp.

Grupurile sunt un alt motiv pentru folosire e-mailului. Acestea oferă posibilitatea susținerii unei discuții cu un grup de persoane prin e-mail, cu condiția că toți aceștia să aibă o adresa de e-mail, prin care să poată fi contactați.

Forumuri de discuții, oferă posibilitatea de interacționare, discuții și schimb de experiență cu ceilalți utilizatori fără a fi necesar ca aceștia să fie conectați.

În concluzie, învățământul prin intermediul resursele web prezintă numeroase avantaje față de învățământul tradițional. Putem afirma faptul că nu întotdeauna metodele de e-learning sunt cele mai eficiente. Este evident faptul că numărul utilizatorilor de resurse web este în ascensiune, iar odata cu aceștia și calitatea învățământului crește. Se pot remarca și valențele benefice pe care internetul le are în predarea, învățarea sau evaluarea disciplinelor școlare.

Învățământul de tip e-learning câștigă teren în fața celui tradițional, iar elevii aproape că asociază internetul cu un veritabil profesor.

Bibliografie:

<https://www.moodle.ro/preparandia/index.php/arhiva/numarul-1-2011/item/22-impactul-utiliz%C4%83rii-tic-asupra-calit%C4%83%C5%A3ii-educa%C5%A3iei>
<http://www.elearning.ro/predare-si-invatare-cu-suportul-resurselor-web>

PROFESOR ÎN ERA DIGITALĂ

Cîrstea Simona Maria
Școala Gimnazială "Dimitrie Grecescu", Drobeta Turnu Severin

Metodele tradiționale de învățare sunt utile și necesare în procesul de instruire, însă în contextul modernizării, digitalizării sistemului educațional și accesului sporit la informație, în era digitală, ele nu mai au nici o valoare dacă nu sînt combinate cu acele metode moderne care captează atenția elevului și îl implică nemijlocit în procesul de predare-învățare-evaluare.

Un profesor constructivist este întotdeauna superior în comparație cu cel tradițional, el fiind considerat acela care deschide ușa elevilor și îi lasă să intre singuri totodată ghidîndu-I spre rezultat.

Un profesor constructivist este cel care transmite informația elevilor prin discuții, dialogări, studii de caz, dezbateri, or asta înseamnă implicare și nu o simplă narare a informației.

Folosirea tehnologiilor moderne în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție firească la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrarea acestora în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra inovațiile tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere.

Să prezentăm cîteva resurse digitale care trebuie să se regăsească în portofoliul unui cadru didactic care își dorește o colaborare mai eficientă cu elevii săi:

- Soft-uri educaționale;
- Manualule digitale;
- Filmulețe educative de scurtă durată;
- Tutoriale educaționale;
- Fișiere audio, video și grafice ce pot fi utilizate atît pentru a demonstra și explica anumite teme, cît și la captarea atenției sau pentru momentele de recreere din timpul orelor;
- Prezentări multimedia interactive;

Resursele digitale sînt necesare atît în timpul orelor în clasă, la procesul de predare-învățare-evaluare, cît și în timpul efectuării temelor pentru acasă de către elevi, asigurîndu-se un proces de autoinstruire mult mai diversificat și mai explicit atît la materiile de bază cît și pentru alte domenii de interes.

Tema de acasă a elevului este definită ca un set de cerințe destinate pentru a fi efectuate în afara orelor de clasă, ca o prelungire a activității de studiu prin activitate individuală, teoretică sau practică, documentare sau elaborare a unei lucrări în baza cunoștințelor acumulate în clasă. În acest context, resursele educaționale digitale oferă elevilor un spectru mult mai larg de posibilități în pregătirile atît curriculare cit și extracuriculare.

Folosirea Tehnologiei informației și a comunicării în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție elegantă la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor.

Integrarea Tehnologiei informației și a comunicării în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra ultimele descoperiri tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere.

Înțelepciunea tradiției poate și trebuie să fie combinată cu soluțiile tehnologice moderne.

AEL –UN SUCCES AL ÎNVĂȚĂRII

*Profesor: Cojocaru Camelia
Colegiul Tehnic “Decebal”*

Da, astăzi este generația platformelor educaționale eLearning AeL. Cu toate că, au trecut mai mult de 10 ani de la primul meu contact cu această platformă educațională modernă AeL, consider că are o importanță majoră și de necontestat mai ales în sistemul educațional. Am avut șansa să lucrez într-o școală profesională, foarte mulți ani, zi de zi pe platforma AeL cu elevi de la clasele de învățământ profesional de trei ani, dar și clasele de elevi cu CES (cerințe educative speciale) învățământ profesional. Platforma a fost funcțională încă din prima săptămână de implementare în școală, după absolvirea inițială a cursului AeL. La un moment dat am predat într-o altă școală unde era platforma eLearning AeL, dar care din diferite cauze nu mai era funcțională. Atunci cred că am simțit cu adevărat importanța acestei platforme, a principiilor educaționale moderne ce se doreau a fi accesibile întregului sistem de învățământ și anume elevi, profesori, părinți inclusiv conducerii (directori, inspectori etc). Începutul activităților, lecții, laboratoare pe platforma nu a fost foarte ușor, mai ales că eram la o vîrstă mai înaintată și bineînțeles profesorii tineri stăpîneau mai bine și acceptau mai ușor aceste metode moderne de predare și învățare. Vreau să amintesc de asemenea importanța decisivă în buna funcționare a platformei, a administratorului de sistem E-learning AeL. A fost un specialist desăvîrșit și mereu prezent printre noi profesori și elevi, oferindu-ne suport în pașii ce trebuiau făcuți pînă la finalul unei lecții AeL. Pot spune că cursul AeL nu ar fi fost suficient, fără aceasta primă coordonare. Rezultatul a fost că eu, ca profesor am putut controla și monitoriza toate etapele de desfășurare a lecției, și în special să inițiez, să creez, și să adaptez lecția în ritmul personal al elevilor. De asemenea am putut monitoriza rezultatele obținute de elevi pe tot parcursul lecției dar și după finalizarea acesteia.

Pentru elevi rezultatul a fost fantastic:

- au început să aprecieze activitatea de căutare a informației atât individual cît și în echipă,
- au manifestat interes pentru schimbul de informații,
- au început să colaboreze în rezolvarea unor sarcini de lucru,
- au inițiat, au simulat, au realizat și au interpretat diferite scheme,
- elevii cu CES au reușit de asemenea să înțeleagă și să finalizeze foarte bine sarcinile de lucru

În final consider că învățarea bazată pe memorarea mecanică (care nu este iubită de elevi), s-a transformat în învățarea bazată pe descoperirea unor surse de informație noi și foarte atractivă.

Bibliografie:

- Cursul AeL

PROIECTELE COLABORATIVE- O ALTERNATIVĂ ÎN SOCIETATEA CUNOAȘTERII

prof. Cojocaru Dorina, Liceul Teoretic "Sfânta Maria", Galați

Noile orientări curriculare nu pot fi satisfăcute stăpânind numai conceptul de „competență”, ci și prin transpunerea în practica școlară a strategiilor/proceselor care conduc la formarea acesteia; „construirea cunoașterii” de către elev solicită cunoașterea de către profesor a *procesării informației* pe traseul de la registrul senzorial la structurile mentale și a modului în care *funcționează gândirea* pentru a construi ambientul și instrumentarul necesar unei proces *educațional eficient*.

Mărturisesc că în decursul carierei am pornit de la stilul tradițional spre cel modern și am observat mai multe **schimbări la ore:**

- dacă în trecut mă bazam pe manual pentru conținutul orelor, iar elevii parcurgeau fiecare capitol rezolvând probleme și teste de la sfârșitul acestora, acum le cer periodic elevilor să răspundă la întrebări de verificare înainte de un test de final de capitol, pentru a vedea dacă au înțeles conceptele; le acord note pe baza răspunsurilor de la întrebări și teste;
- orelle au devenit centrate pe elev prin includerea proiectelor în activitatea didactică. Elevii au lucrat în grupuri, au ținut jurnale ale învățării și au creat produse finale ca prezentările prin care au explicat concepte ;
- am observat că, dacă le ofer elevilor mai mult feedback în timp ce aceștia lucrează, și nu doar la sfârșitul unui proiect, rezultatele sunt mult mai bune; știu acum cum se descurcă fiecare elev și cum să îi sprijin mai bine; de asemeni, am observat că lucrările lor au o calitate superioară și arată o înțelegere mai profundă a conceptelor;
- eu, ca și profesor am devenit: **colaborator, specialist în tehnologie, evaluator și facilitator**, îndrumându-i pe elevi pe tot parcursul procesului de învățare .

Astfel, m-am gândit cum să antrenez elevii, pentru a lucra activ și productiv, și am folosit metoda proiectelor.

În cadrul proiectelor, elevii învață prin explorare, aplică ceea ce învață, compară cu ceea ce știau deja, sunt în centrul procesului de învățare. Dobândesc competențe care îi ajută să-și monitorizeze învățarea. Evaluarea are loc pe tot parcursul derulării proiectelor, și este realizată de profesori, elevi și colegi. De asemeni, pot fi implicați părinții sau comunitatea în activitatea de la clasă. Spre exemplu, derulăm cu succes, spunem noi, în parteneriat cu alte licee din Galați, un proiect educațional intitulat *Școala Părinților*”, prin care încercăm să îmbunătățim colaborarea școală-familie și să-i responsabilizăm mai mult pe părinți, implicându-i în activitățile noastre. Avem, de asemeni, și proiecte educaționale în parteneriat cu instituții precum Direcția de Sănătate Publică, Agenția de mediu, Biserica, privind educația pentru sănătate trupească și sufletească.

Sunt cunoscute și temerile cadrelor didactice, când este vorba de învățarea bazată pe proiecte: *„Proiectele vor lua prea mult timp și nu voi reuși să predau materia obligatorie”*, sau *„Elevii cu rezultate mai slabe se vor descurca greu în proiecte”* sau *„Nu sunt sigur cum voi evalua proiectul”* dar și soluțiile care vin din partea acelor dintre noi care au inclus la clasă metoda proiectelor: *„Este bine să începem cu proiecte mici, un subiect bine delimitat, puține standarde”*, *„Să valorificăm talentele și abilitățile elevilor. Oportunitatea de a face ceva practic și conexiunile cu lumea reală le oferă tuturor elevilor posibilitatea de a învăța.”*, *„Voi folosi evaluarea pe tot parcursul proiectului – voi combina autoevaluarea cu interevaluarea și evaluarea realizată de profesor; voi folosi jurnalul și reflecția .*

O astfel de încercare a fost și proiectul meu, intitulat: *„Sfinții-modele de trăire și iubire jertfelnică”* elaborat ca produs final în cadrul cursului de formare **”Colaborarea în clasa digitală”** derulat pe platforma iTeach, ce constituie constituie un program mixt de învățare care se

concentrează pe practici inovatoare de predare și stiluri de învățare cu scopul de a îmbunătăți experiențele didactice din clasă.

Ideea acestui proiect a prins contur în încercarea de a oferi tinerilor, adolescenților, modele pozitive, pe care să le adopte sau din care să preia o trăsătură potrivită personalității lor în formare, prin valorificarea competențelor de lectură dobândite pe parcursul anilor de studiu, dar și a capacității de decodare a mesajelor transmise prin textele duhovnicești, de a găsi modalități de trăire și iubire jertfelnică .

Întrucât organizarea unui proiect este importantă pentru a atrage interesul elevilor, mi-am fixat următoarele etape în derularea acestuia:

- stabilirea obiectivelor;
- formularea întrebărilor cheie ale curriculumului;
- planificarea evaluării;
- proiectarea activităților.

Competențele secolului XXI pe care am dorit să le dezvolt au fost:

- deschidere și interes față de perspective noi și diverse;
- identificarea și exprimarea unor întrebări semnificative care clarifică diferite puncte de vedere și duc la soluții mai bune ;
- demonstrarea abilității de a lucra eficient cu echipe diverse ;
- asumarea responsabilității alături de ceilalți pentru munca efectuată în colaborare.

Întrebările cheie ale curriculumului la care m-am raportat au fost:

- De ce avem nevoie de alții (modele pozitive)?
- Care dintre aceste modele se potrivește personalității mele?
- De ce trăsături de caracter aș avea nevoie ?
- Ce sfinți-model cunoașteți?
- Cum influențează trecutul, viitorul ?
- Ce poate face școala noastră prin profesori, elevi, psihologi pentru a contribui la depășirea obstacolelor, dificultăților, problemelor vieții?
- Când apar problemele adolescenților?
- Ce cazuri cunoașteți, în a căror rezolvare v-ați implicat ?

Plan de evaluare:

La începutul proiectului, am organizat o discuție cu clasa pentru a completa o hartă Știu-Vreau să știu-Am învățat-Cum am învățat referitoare la cunoștințele necesare pentru proiectul „Sfinții-modele de trăire și iubire jertfelnică”. Am folosit această hartă pentru a planifica ceea ce voi preda.

Am folosit o listă de verificare pentru a evalua competențele de colaborare ale elevilor pe parcursul proiectului. Aceste informații îmi sunt necesare pentru a planifica instruirea legată de diferite competențe de colaborare și pentru a le oferi elevilor feedback individual astfel încât aceștia să poată să-și stabilească obiective și să-și monitorizeze propriile progrese.

Elevii au folosit grila de evaluare criterială a proiectului pentru a se autoevalua și a-și evalua colegii în vederea determinării măsurii în care răspund criteriilor proiectului. În plus, am folosit grila la sfârșitul proiectului, pentru a acorda o notă.

În diferite momente pe parcursul proiectului, elevii vor completa o listă de verificare pentru autoevaluarea competențelor de colaborare. Elevii vor folosi aceste informații pentru a stabili obiective pentru proiecte viitoare.

La sfârșitul proiectului, elevii vor scrie despre ceea ce au învățat. Prin aceste reflecții, vor discuta despre măsura în care și-au atins scopurile și vor stabili obiective pentru următorul proiect

Ca și **modalitate de notare** a proiectelor am folosit un ghid de notare pentru buletinul informativ despre rolul modelelor în lumea reală. Am folosit o combinație de puncte pentru grup, pentru prezentările finale ale grupurilor și puncte pentru colaborare.

Strategii de management :

- am împărțit elevii în mai multe grupe pentru a contura portrete ale unor sfinți preferați, evidențiind trăsături definitorii; elevii au fost invitați să redacteze un eseu despre rolul modelelor în lumea reală sau să lucreze la mai multe studii de caz pe care ulterior să le prezinte conducerii școlii și părinților (au amenajat și o expoziție în cadrul școlii în acest sens cu produse ale activităților);
- am stabilit stații de lucru (prin metoda nonformală „Aeroportul „, cu care elevii sunt deja familiarizați) unde elevii pot să caute informații despre subiectele alese;
- am utilizat instrumentele tehnologiei pentru a afla care sunt opiniile părinților și ale membrilor comunității ;
- am creat un site wiki pentru instrucțiunile și sarcinile legate de proiect, iar fiecare grup de elevi a creat propriul site wiki în vederea colaborării ;
- am reunit împreună cu elevii aceste lucrări într-o carte despre modele de trăire și iubire jertfelnică pe care o pot vinde elevilor din licee, unor psihologi, preoți, dar și unor biblioteci și școli.

Strategii pentru managementul colaborării :

- am efectuat verificări periodice împreună cu grupurile, am urmărit listele de verificare ale proiectului, am folosit întrebări de sondare, am adresat întrebări fiecărui elev pentru a verifica dacă a înțeles, am atribuit sarcinile elevilor, am oferit feedback pozitiv, am indicat data la care are loc următoarea verificare.

Strategii pentru managementul resurselor :

- am realizat un site wiki al proiectului înainte ca proiectul să înceapă, am învățat cum să folosesc Google SketchUp, am organizat stații de lucru la calculatoare.

Îndrumarea învățării s-a realizat prin următoarele întrebări :

- ce modele sunt adoptate astăzi? De ce?
- care a fost cea mai mare greșeală pe care ați făcut-o în acest proiect?
- ce ați încercat pentru prima dată în acest proiect, pentru a lucra mai bine cu membrii grupului?

Gândiți-vă la situații concrete când puteți folosi modelele în viața reală!

În urma derulării acestui proiect, pot afirma că a fost un beneficiu atât pentru elevi, care au lucrat activ și productiv împreună cu alți colegi, asumându-și rolurile unor experți, și-au demonstrat cunoștințele și competențele prin produse sau execuții publicate, prezentate sau afișate, cât și pentru mine, ca și profesor, care am reușit să facilitez experiențele de învățare ale elevilor, făcând conexiuni cu lumea reală, folosind strategii de instruire variate în sprijinirea și implicarea elevilor.

Concluzionând, putem spune că, variatele roluri ale profesorului în noua paradigmă a educației vor putea modela calitatea elevului în procesul învățării, înscris pe drumul către învățarea activă, autentică.

Bibliografie

CRISTEA, Sorin- *Dicționar de pedagogie*, Ed. Litera Internațional, București, 2000
 DRĂGULĂNESCU, Nicolae - *Managementul calității totale*, Ed. Economică, București, 1995;
 MUREȘAN, Pavel- *Învățarea eficientă și rapidă*, Editura Ceres, București 1990
 ȘOITU, Laurențiu- *Strategii educaționale centrate pe elev*, Ed. Alpha, București, 2006
 TITU, Mihail, *Asigurarea calității în educație, Documente privind evaluarea instituțională a unităților/ instituțiilor de învățământ preuniversitar*, Editura Școala Gălățeană, 2005

CREATIVITY IN THE LANGUAGE CLASSROOM

Prof. Costea Victoria – Colegiul Național Economic "Theodor Costescu"

What is creativity?

Do you think you are creative? Do you think your students are creative? All of them? Some of them? Only very few of them? Do you think you can call yourself lucky if you have one or two creative students in a life time? Do you think the younger the students are the more creative they are? Or do you think the opposite is true and that you learn to be creative over the years? How do you know that someone is creative? What do you actually do when you are thinking creatively?

Do you think your colleagues would answer these questions the same way as you do? In my experience, people hold very different views of creativity. Some think they aren't creative at all and it is only the privileged and artistically talented, who can be considered creative. Others think that to cook a good dinner is already a clear sign of creativity.

In the coming articles, I do not aim to answer the questions above. What I aim to do is to look at three different theoretical descriptions of creative thinking and explore what language teachers may learn from them. I hope that after reading the articles, you will be able to ask many more and much more challenging questions about creativity and its use in the classroom than I did in the first paragraph.

Why is creativity important?

Before we set out and look at some theories and practice for introducing creativity into the language classroom, let's see why it is worth making all this effort.

Why is creativity important in language classrooms?

- **Language use is a creative act:** we transform thoughts into language that can be heard or seen. We are capable of producing sentences and even long texts that we have never heard or seen before. By giving learners creative exercises, we get them to practise an important sub-skill of using a language: thinking creatively.
- **Compensation strategies** (methods used for making up for lack of language in a communicative situation e.g. miming, drawing, paraphrasing used for getting meaning across) use creative and often imaginative ways of expression. Our learners will need these until they master the language.
- In my experience, **some people cannot learn at all if they are not allowed to be creative.** They do not understand the point in doing a language activity for its own sake, for only practising the language without a real content, purpose, outcome or even a product.
- My experience also taught me that **most people become more motivated, inspired or challenged** if they can create something of value, if they feel that in some ways what they do and how they do it reflect who they are.
- **Creativity improves self-esteem** as learners can look at their own solutions to problems and their own products and see what they are able to achieve.
- **Creative work in the language classroom can lead to genuine communication and co-operation.** Learners use the language to do the creative task, so they use it as a tool, in its original function. This prepares learners for using the language instrumentally outside the classroom.
- **Creative tasks enrich classroom work**, and they make it more varied and more enjoyable by tapping into individual talents, ideas and thoughts - both the learners' and the teacher's.
- **Creative thinking is an important skill in real life.** It is part of our survival strategies and it is a force behind personal growth and the development of culture and society.

Having read this list of why creativity is important in the classroom, you may have been wondering about either or both of these two questions:

- **Am I ever creative?**
- *Do I ever get my students to do anything creative in my lessons?*

I'm almost a hundred per cent sure that the answer is 'yes' to both of these questions. Let me show you why. Have you ever found that you wanted to do something but you did not have the right tool / material to do it, and then you found some way of using another object / material and managed somehow? E.g. You opened a bottle or a tin without a bottle or tin opener or substituted an ingredient in a recipe with another ingredient. Have you every changed an activity in your course book or a resource book to match the needs of a particular group you teach? YES? There you go, you are creative!

Do you ever get your students to speak about, write about, draw about or mime what they think? Do your students say things in the foreign language they never heard or read? Do you ever get them to think about rules, problems and how things and language work instead of just telling them? Do you sometimes give them tasks where there is no one possible answer and the answers will vary from one learner to another? YES? There you go, your students have opportunities to think creatively in your classes already!

UTILIZAREA SOFT-URILOR EDUCAȚIONALE ÎN ACTIVITĂȚILE DIN GRĂDINIȚĂ

*Prof. Crăciun Doriana Mihaela,
Grădinița cu Program Prolungit Nr. 3
Drobeta Turnu Severin, județul Mehedinți*

Problema utilizării soft-urilor educaționale, a jocurilor pe calculator, așa cum mai sunt greșit numite, în procesul de educație al copilului este destul de controversată. Jocurile cu un real efect educativ sunt foarte rare și nici nu sunt foarte agreate.

Cele mai multe jocuri pe calculator nu sunt benefice deoarece au un înalt conținut agresiv. Ele îndepărtează copilul de la valorile profunde ale societății. Multe jocuri cultivă violența prin simularea unor războaie sau a unor scene sângeroase. Majoritatea copiilor care văd numai violență pe ecranul televizorului sau al calculatorului au tendința să fie mai agresivi.

De asemenea petrecerea mai multor ore în fața calculatorului poate fi deosebit de nocivă, prin faptul că răpește din timpul de joacă al copilului petrecut în aer liber, dar și prin efectul nesănătos pe care îl au monitoarele asupra ochilor.

Deoarece jocurile pe calculator sunt deosebit de agreate, este indicată punerea la punct a unora care să cultive aptitudini utile societății. Atrăgând copilul în jocuri non-violente, atractive, care dezvoltă gândirea logică, spiritul de observație, personalitatea acestora va avea numai de câștigat.

În urma activităților desfășurate pe calculator se poate constata:

- utilizarea calculatorului la vârstă preșcolară este utilă și posibilă;
- stimulează comunicarea cu condiția să fie corect utilizat;
- permite sporirea competiției sociale și cognitive;
- grăbește procesul de socializare a copiilor la nivelul vârstei preșcolare;
- jocurile pe calculator contribuie la dezvoltarea gândirii logice, a spiritului de observație, a memoriei vizuale și a atenției voluntare;

- folosirea programelor de scriere și de desen oferă copiilor posibilitatea de a-și formula propriile probleme.

Întregul material intuitiv pe care îl formează imaginile reprezentând obiecte, fenomene, ființe, acțiuni, devine o sursă de cunoștințe noi, iar măsura în care copilul învață să le înregistreze, să le descrie, să le interpreteze, acestea dezvoltă spiritul de observație, operațiile de analiză și sinteză, de generalizare și abstractizare.

Cu ajutorul programelor didactico-informaticе, а softurilor educaționale, se eficientizează procesul de predare-învățare-evaluare а cunoștințelor. Utilizând softurile educaționale în cadrul activităților se vor dezvolta:

- gândirea logică,
- spiritul de observație,
- memoria vizuală ,
- atenția voluntară,
- operațiile intelectuale prematematice,
- deprinderile de lucru cu calculatorul,
- abilitățile de utilizare а informațiilor primite prin intermediul softurilor educaționale.

Astfel, softurile educaționale prezintă o serie de avantaje incontestabile:

- furnizează un mare volum de date;
- asigură o instruire individualizată;
- favorizează parcurgerea unor secvențe de instruire complexe prin pași mici, adaptați nevoilor individuale de progres în învățare;
- facilitează realizarea unui feedback rapid și eficient;
- oferă posibilitatea simulării unor procese greu sau imposibil de accesat în mod direct;
- stimulează implicarea activă а copilului în învățare;

În ceea ce privește dezavantajele, acestea sunt:

- prezintă segmente de instruire fixe, care nu solicită capacități ale minții umane;
- uneori răspunsul incorect este cotelat în funcție de detaliu și nu de esență;
- introduce mai multă dirijare în procesul de învățare;
- introduce o stare de oboseală, datorită posibilităților reduse de interacțiune umană.

Utilizarea soft-urilor educaționale în activitățile din grădiniță, se dovedește а fi un instrument de învățare eficient, care determină apariția unor modificări semnificative în achiziția cunoștințelor și în atitudinea față de învățare а copiilor. Copiilor le place mai mult să învețe prin intermediul soft-urilor educaționale, decât prin metode tradiționale, acestea contribuind la dezvoltarea unor atitudini pozitive față de învățare și la îmbunătățirea rezultatelor obținute.

- 1). Pop Eleonora – *Revista "Jocuri și alte activități alese"* Culegere metodică, editată de Revista de pedagogie, 1976.
- 2). Gheorghian M., Taiban M. – *Metodica jocului și а programului distractiv în Grădinița de copii*. E.D.P., 1971.
- 3). Alfred Binet – „*Ideile moderne despre copii*” E.D.P. Bucuresti 1975, trad.D. Todoran
- 4). *** *Învățământul preșcolar în mileniul III*, Nr. 3-4, Editura REPROGRAPH, Craiova, 2005

A FI PROFESOR IN ERA DIGITALA

*Craciunescu Nicoleta
Colegiul Tehnic De Transporturi Auto, Dr.Tr.Severin, Mehedinti*

Folosirea tehnologiilor moderne în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție firească la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integritatea acestora în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra inovațiile tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Nu este un proces ușor, dar dificultățile pot fi depășite având în vedere potențialul acestui tip de cunoaștere.

Elevii din ziua de astăzi sunt diferiți de generația părinților și a bunicilor lor. Majoritatea acestora, mai ales în mediul urban, au deja ca rutină folosirea internetului și a email-ului, a sms-urilor sau a rețelelor de socializare de tip Yahoo sau Facebook. Acest mod de comunicare se face simțit și în modul lor de a învăța. Chiar dacă profesorul folosește sau nu la clasă **tehnologia informației și a comunicării** (TIC), elevii menționați vor folosi cu siguranță acasă mijloacele moderne de informare ca sprijin pentru teme.

Comunicarea scurta sau abreviata de tip chat sau sms se face simțită deja se la nivelul standardelor gramaticale și al ortografiei și este clar că folosirea TIC acasa deja crează inegalități între elevi. Că vrem sau nu, când se schimbă contextul de viață, se schimbă și felul în care elevul învață.

Profesorul trebuie să se simtă liber să răspundă *critic*, dar în același timp *creativ* noilor tehnologii și sub nici o formă nu poate să ignore acest aspect dacă vrea să comunice cu elevii.

De ce este important tipul de învățare care are care include TIC ?

Adevărata importanță a tipului de predare-învățare-evaluare care combină metodele pedagogice tradiționale cu TIC ține de **potențial**. Acest tip de învățare este o oportunitate în a crea experiențe care pot furniza *tipul de predare-învățare potrivit* într-un anumit moment, loc și pentru un anumit elev nu numai la școală, ci și acasă. Acest tip de învățare ar putea deveni global, ar putea transcede granițele formale ale țărilor și ar putea aduce împreună grupuri de elevi din culturi și meridiane diferite. În acest context, **generalizarea folosirii TIC în școală** ar putea deveni **una dintre realizările importante ale secolului nostru**.

În psihologia cognitivă tradițională, **cunoașterea** e văzută ca un fel procesare, adică pare simplu să spui că aceasta va atinge cote cu atât mai înalte cu cât mintea elevului va fi programată cu ajutorul cât mai multor strategii meta-cognitive. Într-un mod cu totul diferit, în tradiția socio-culturală de tip vigotskian, **cunoașterea** este înțeleasă în termeni de *învățare a folosirii instrumentelor culturale*. Ca o consecință a faptului că acestea sunt totdeauna specifice unor anumite contexte social-istorice este dificil de trasat modele de învățare care să fie general valabile, excepție fiind câteva instrumente culturale care traversează cel mult câteva contexte diferite.

În era digitală în care trăim, paradigma cunoașterii trebuie să fie una a **dialogului**, educația trebuie să meargă dincolo de instrumentele culturale specifice, dar fără a fi redusă la abstracția oferită de psihologia cognitivă.

Dezvoltarea educației în direcția **dialogului** nu poate fi decât rezultatul unui mod de predare-învățare-evaluare la un nivel de conceptualizare mai ridicat decât în trecut. Pentru că **dialogul** presupune deschidere, lărgirea orizontului și adâncime, acest mod de învățare este atât o direcție individuală pentru elev, cât și una socială pentru școală ca întreg.

Dezvoltarea în direcția unei gândiri creative libere poate fi promovată prin îndepărtare unor factori de constrângere și încurajarea schimbului de perspective între elevi.

În tradiția socio-culturală, **TIC** este definită ca *miloc de mediere pentru cunoaștere*, iar din perspectiva dialogică, e văzută ca mijloc de deschidere, adâncire și largire a spațiilor de dialog. Nu trebuie să uităm că învățarea nu presupune doar acumulare de cunoștințe, ci creștere, îmbogățire, evoluție.

Până la urmă, nu e nimic nou soare, deci nici tehnologiile moderne nu sunt ceva ieșit din comun. Papirus și hârtie, cretă și carte tipărită, retroproiectoare, jucării și emisiuni educative, toate au fost văzute ca inovații la început. PC-ul, Internetul, cd-ul și mai noile *tehnologii* complementare mobile sau wireless nu sunt decât cele mai noi dovezi ale creativității umane pe care le putem vedea în jurul nostru. Ca și celelate inovații menționate, acestea *pot fi asimilate în practica pedagogică fără să afecteze fundamentele învățării*.

Câteva reguli pentru integrarea cu succes a TIC în activitatea didactică

1. Fii sigur că deții controlul asupra materialului, atât din punct de vedere al conținutului, cât și al formei, chiar dacă te sprijină un specialist în TIC.
2. Fă-ți un plan pe hârtie, separat de materialul aflat pe suport digital.
3. Scopul și forma prezentării să-ți fie foarte clare
4. Nu fii sedus de stilul atractiv tehnologiei moderne, fie ea video sau audio, și nu face din aceasta un scop în sine. Concentrează-te asupra mesajului/a ideii principale și a limbajului adecvat vârstei/gradului de înțelegere al elevului.
5. Un bun prezentator nu are nevoie de o prezentare complicată tehnic. E mai important să fie atractivă prin idee, mod de structurare și grad de interactivitate. De exemplu, o prezentare trebuie să-l facă pe elev să gândească, nu trebuie să fie doar o înșiruire rapidă și amețitoare de slide-uri.
6. Mai presus de orice, concentrarea trebuie să fie asupra elevului și a nevoilor lui de învățare. Cel mai mare pericol în orice proiect de predare-învățare care include și TIC e să fie centrat mai mult pe tehnologie/creativitate, nu pe elevul-receptor și pe nevoile lui de învățare.
7. În școală, succesul tipului de predare bazat pe TIC se măsoară prin satisfacerea nevoii de învățare.

Care sunt dificultățile implementării TIC în procesul educativ?

Teoretic, n-ar trebui să fie dificultăți. În realitate, ele pot apărea. Pentru un test simplu, întrebați-vă colegii ce cred despre *integrarea TIC în procesul de învățare*.

Veți primi răspunsuri de genul:

”N-am auzit despre așa ceva!”, ”Am auzit ceva, dar nu știu prea clar ce este.”, ”Asta e chestia aia nouă adăugată?”, ”Cu ce e diferit de ceea ce știam deja, ce e nou în asta?”, ”Păi n-avem cum să facem asta, costă mult și fonduri nu prea sunt.”

Unii profesori consideră că *anumite deprinderi mentale asociate tehnologiilor moderne n-ar ajuta în procesul de învățare*, în special atunci când elevii preiau fără discernământ informații de pe internet sau își însușesc mentalitatea de tip ”cut and paste” în detrimentul stiloului și al hârtiei.

Ceea ce nu o să auzim prea des este o definiție clară sau măcar mai mult interes legat de potențialul acestui tip de învățare. Pentru înțelegerea și implementarea TIC în procesul clasic de învățare e nevoie de entuziasm, energie și dedicare pentru a transforma teoria în soluții reale bazate pe nevoile individuale ale elevilor.

Alte dificultăți decurg din *lipsa informației cu conotații practice* imediate referitoare la TIC sau a unui *ghid care să-i informeze pe profesori cum pot ajunge la ea*.

De aceea, este nevoie stringentă de:

1. *instrumente pedagogice pentru formarea inițială și continuă a cadrelor didactice* care să implice utilizarea TIC.
2. *crearea și promovarea unei noi metodologii pentru disciplinele școlare*, bazată pe utilizarea TIC.

Combinarea TIC cu metodele tradiționale pedagogice reprezintă o schimbare de paradigmă cu implicații asupra cunoașterii în societate în general și asupra învățării în special, de aceea disciplina pedagogică trebuie modificată în conformitate cu noul context în care trăim.

Folosirea TIC în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție elegantă la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrarea TIC în procesul tradițional

de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra ultimele descoperiri tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere.

Înțelepciunea tradiției poate și trebuie să fie combinată cu soluțiile tehnologice moderne.

Bibliografie

1. Beetham, Helen & Sharpe, Rhona. *Rethinking Pedagogy for a Digital Age – Designing and delivering e-learning*, Routledge, 2007
2. Făt, Silvia & Adrian Labăr. Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație. EduTIC 2009. Raport de cercetare evaluativă. București: Centrul pentru Inovare în Educație, 2009. (Online: www.elearning.ro/resurse/EduTIC2009_Raport.pdf)
3. Istrate, Olimpius – *Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație* în *Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual*, Ediția a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare, Editura Universității din București, 2010
4. Thorne, Kaye. *Blended Learning – How to Integrate Online and Traditional Learning*, 2003, Kogan Page Limited
5. Wegerif, Rupert. *Expanding the Space of Learning*, Springer, 2007

ÎNVĂȚAREA COMBINATĂ / BLENDED LEARNING

Prof. Crețescu Nicoleta
Colegiul Național „Traian”

Conceptul de învățare combinată (en. blended learning) a apărut în discuțiile legate de educație la începutul secolului al XXI-lea, în momentul în care conceptele de e-learning și clasă virtuală au început să piardă din credibilitate. Deși aceste ultime două concepte au avut mulți suporteri în anii '90, sfârșitul de secol a adus la fel de mulți oponenți, din cauza faptului că elevii nu erau destul de motivați și de responsabili pentru a face singuri activitățile, simțindu-se izolați și lipsiți de ajutor. Astfel, acest nou concept de învățare combinată- „blended learning”- a fost inventat nu pentru a înlocui complet clasa virtuală, ci pentru a-i adăuga noi dimensiuni.

Blended Learning este conceptul care desemnează o formă de instruire mixtă, în care metodele tradiționale de predare sunt combinate cu cele care utilizează instrumentele tehnologiei informaționale și de comunicare (eng. „blended” = amestec, combinație, eng. „learning” = învățare, educație).

Blended Learning este un concept de învățare modern, foarte flexibil, dezvoltat cu scopul de a oferi fiecarui cursant un nivel avansat de cunoștințe de nivel tehnic ridicat. Sistemul este bazat pe concepte și metode noi de studiu, incluzând: studiu în sala de clasă asistat de trainer, studiu individual și studiu online.

Este, de asemenea, îmbinarea învățării online cu învățarea clasică. Practic, un program de blended learning reunește avantajele celor două tipuri de învățare: calitate și flexibilitate - memorabilitate.

Astfel, elevii au acces nelimitat de pe orice calculator, iPhone sau iPad la resurse de referință și pot învăța în ritmul propriu. Din perspectiva realității curente, „blended learning” nu numai că răspunde programelor zilnice greu de anticipat, încărcate, nevoii de spațiu adecvat, dar exploatat la maxim sau foarte diferit ca locație, dar adaugă avantajelor unui program online clasic și factorul uman: un tutore la dispoziția participantului 24 de ore pe zi.

În primii ani de implementare a conceptului, acesta se referea strict la un amestec de interacțiune în clasă și de învățare într-un mediu virtual, e-learning. În prezent, datorită folosirii pe

scară largă a computerelor și a îmbunătățirii rețelelor de internet și intranet, s-a dezvoltat un înțeles mult mai larg care implică diverse metode de învățare combinate cu folosirea corectă a tehnologiei.

Abordarea educației prin învățarea combinată transformă interacțiunile din sala de clasă în interacțiuni sociale care se desfășoară prin intermediul internetului, profitând de tehnologia atât de folosită de elevi. În loc să așteptăm elevii să intre în sala de clasă sau să le contabilizăm prezențele la ore, am putea, în calitate de profesori, să venim în întâmpinarea lor prin lectii oferite online, dându-le ocazia să înțeleagă faptul că pentru a învăța într-un mediu social pot fi utilizate și rețelele de socializare Twitter, Skype, Facebook, blog-urile sau You-Tube. Astfel, activitățile de predare și de învățare se vor transfera, parțial, în mediul virtual.

Scopul acestei metode este să aducă, într-o combinație armonioasă, tot ce este mai potrivit din întâlnirile față în față și activitățile online. Datorită accesului la computere și internet, învățarea combinată este tot mai folosită.

Unul din principalele avantaje ar fi comunicarea în acest mediu virtual, în care nimeni nu se mai simte singur. Totuși, interacțiunea din clasă nu trebuie înlocuită complet, deoarece elevii trebuie încurajați și au nevoie de un feed-back emulativ.

Un alt avantaj este faptul că profesorii trebuie să fie mult mai bine pregătiți pentru a-și prezenta lecțiile online. De asemenea, profesorii trebuie să acorde mai multă atenție felului în care prezintă instrucțiunile pentru diferitele activități, ceea ce nu era cazul în activitățile din clasă, unde elevii puteau copia comportamentul colegilor de clasă.

Managementul timpului este un alt punct pozitiv în această listă, deoarece profesorii trebuie să își planifice lecțiile ținând cont de componenta multimedia, ceea ce implică un timp mai lung decât în formula tradițională. Mai mult, profesorii trebuie să ia cu adevărat în considerare diversitatea stilurilor de învățare și posibilele dizabilități ale elevilor pentru a se adapta, ceea ce implică un timp mai îndelungat alocat pregătirii și structurării lecțiilor.

Alte avantaje sunt: accesul mai ușor la educație, posibilitatea de a interacționa cu oameni din toată lumea, posibilitatea de a evalua mai mulți elevi în același timp.

Rămâne însă întrebarea: Ce tip de activități se pretează pentru activități online și ce rămâne pentru interacțiunile din clasă?

Un dezavantaj poate fi faptul că unii elevi nu sunt obișnuiți cu tehnologia de ultimă generație, ceea ce nu înseamnă că ei sunt mai puțin pregătiți decât ceilalți când vine momentul evaluării cunoștințelor acumulate.

După cum sublinia Allison Rossett, „problema nu este dacă ar trebui să combinăm, ci care sunt ingredientele care trebuie combinate”.

Astfel, putem concluziona că identificarea componentelor și a procentului în care ele intră în combinație este un pas important pentru folosirea acestei metode de predare- învățare. Faptul că elevii trebuie să își asume mai multă responsabilitate și că profesorii trebuie să își regândească conținutul lecțiilor și modul de predare a acestora reprezintă un avantaj pentru ambele părți. Managementul timpului este un alt punct pe care atât profesorii cât și elevii trebuie să și-l însușească. Dacă cei implicați în proiectul de „blended learning” au o abordare mai degrabă rațională, logică, sunt atrași de idei și concepte, ei pot profita din plin de faptul că fiecare activitate, de orice fel, este dublată de explicarea structurilor de limbă și de accesul la glosarele gramaticale complete.

Bibliografie:

Garrison, D. Randy & Norman D. Vaughan, (2008), Blended Learning in Higher Education. San Francisco, Jossey-Bass.

Levițchi, Leon & Andrei Bantaș, (1999), Dicționar Englez – Român, Ed. Teora, București.

CONSILIEREA ASISTATĂ DE CALCULATOR

Crețu Aida Julieta - profesor consilier la C.J.R.A.E. Mehedinți

Informarea a reprezentat una din cele mai întâlnite funcții ale calculatorului încă de la primele aplicații ale tehnologiei informatice și de comunicare (TIC). Aceasta a fost însă exploatată pe deplin odată cu dezvoltarea tehnologiei și infrastructurii rețelelor de calculatoare. Acestea permit transmiterea informațiilor în mod instantaneu și la costuri minime între oricare locații de pe glob cu conexiune Internet.

Serviciile de consiliere și orientare combină adesea paginile web care prezintă informații generale cu cele mai personalizate de tipul comunicării prin e-mail, telefon sau chat. Față de informarea prin pagini web, e-mail-ul are avantajul de a oferi un răspuns mult mai centrat pe nevoile clientului, acesta conducând la o reconsiderare a conceptului de consiliere și o schimbare a modului în care acest proces este realizat de consilieri, substituind parțial sau completând restul serviciilor de consiliere. În ceea ce privește interacțiunea între client și consilier aceasta poate fi asincronă, adică o comunicare decalată temporal (e-mail, forum-uri de discuții, Internet) sau sincronă, adică o comunicare nedecalată temporal (telefon, chat, teleconferință sau video-conferință).

Un avantaj major al consilierii și orientării asistate de calculator este, conform Conger (1989), acela al atragerii clientului refractar spre serviciile de consiliere. S-a constatat că unii oameni au rețineri sau nu au încredere în persoanele străine și, mai ales, în reprezentanții autorităților. Alte avantaje ale serviciilor de consiliere și de orientare prin Internet ar fi faptul că sunt accesibile permanent și din orice loc există o conexiune la Internet, sunt accesibile și persoanelor cu dizabilități fizice, permit accesul la un volum sporit de informații față de mijloacele tradiționale. Pe lângă aceste avantaje putem întâlni și unele dezavantaje, precum periclitarea calității din cauza faptului că Internetul reprezintă un mediu, în mare parte necontrolat, existența unor website-uri anonime sau chiar multitudinea website-urilor.

Practica procesului de consiliere presupune intervenții asupra clientului în scopul rezolvării unor probleme care limitează dezvoltarea normală a carierei acestuia. Aria acestor probleme este foarte largă incluzând lacune în autocunoaștere, în cunoașterea oportunităților de continuare a studiilor, indecizie, performanțe scăzute la învățătură sau în muncă, etc. Deși s-au dezvoltat în decursul ultimelor decenii aplicații separate pentru a răspunde fiecărei probleme de mai sus, tendința a fost ca odată cu dezvoltările tehnologice, acele aplicații să fie integrate în sisteme informatizate comprehensive de consiliere.

Contextul, scopul, modalitatea de lucru, tehnologia specifică implicată sau conținuturile concrete reprezintă tot atâtea criterii posibile de a clasifica aplicațiile individuale de calculator. Acestea pot fi utilizate fie ca resursă (de informare, evaluare) fie ca mijloc de consiliere pentru consilier sau client. Aplicațiile pot fi utilizate online, prin accesarea directă a unor surse de pe internet sau offline prin instalarea lor de pe CD-ROM, dischetă sau alte suporturi informatice, fie prin descărcarea de pe Internet.

Un sistem integrat de consiliere asistată de calculator reprezintă o modelare cu ajutorul tehnologiei informatice a diferitelor servicii de consiliere precum auto-cunoașterea, informarea despre oportunitățile de educație și formare existente, sprijinirea potrivirii între profilul individual și ofertele educaționale sau cerințele pieții, etc. Sistemele integrate de consiliere trebuie să fie adecvate specificului de vârstă al populației țintă, de la elevi la absolvenți ai învățământului obligatoriu, post-obligatoriu sau de nivel superior, până la populația adultă sau chiar de vârsta a treia.

Conger(1993) definește șase domenii de utilizare a calculatorului în procesul consilierii și orientării: consiliere personală, consilierea carierei, orientare academică, testare, administrația serviciilor de consiliere și formarea consilierilor.

Rolul consilierului este de a asigura clienților un acces la aplicațiile computerizate de calitate pentru consilierea personală, care să răspundă unor nevoi bine definite și să fie folosite într-o manieră eficace(Sampson 2001). Pentru aceasta autorul identifică anumite comportamente cheie ale consilierului care contribuie la eficacitatea sistemelor integrate de consiliere asiatată de calculator. În plus față de sarcinile enumerate anterior, consilierul are obligația să se asigure că software-ul este valid, că aceste resurse nu conțin informații părtinitoare care ar putea avea un impact advers asupra anumitor grupuri de populație, că lipsa resurselor financiare ale clienților nu impun o barieră în accesarea serviciilor de consiliere dar și că proiectarea și evaluarea sistemului sunt evaluate periodic.

Utilizarea calculatorului în serviciile de consiliere are multe avantaje, precum: creșterea vizibilității serviciilor de consiliere, sporirea accesului la serviciile de consiliere, creșterea posibilității de comunicare și cooperare la distanță, mărirea eficacității procesului de orientare, creșterea gradului de interactivitate și individualizare a procesului de consiliere, extinderea învățării la distanță sau chiar înregistrarea traseului parcurs de un individ prin resursele online ale centrului. Dar utilizarea TIC poate avea și unele dezavantaje printre care întâlnim: neparticiparea personalului în procesul luării deciziilor, integrarea defectuoasă a noilor tehnologii cu serviciile și resursele existente, pregătirea inadecvată a personalului, evaluarea deficitară. Totodată pot apărea și probleme de ordin etic, precum confidențialitatea datelor care poate fi compromisă, testarea, informarea și instruirea pot fi invalide sau eronate, utilizarea inadecvată din partea unor consilieri suprasolicitați sau supraabundența datelor.

Includerea și utilizarea tehnologiei informatice și de comunicare (TIC) în cadrul serviciilor de consiliere și orientare reprezintă un avantaj de ambele părți, deși este nevoie de atenție și cunoaștere pentru a le folosi în cele mai bune condiții.

Consider că utilizarea eficientă a TIC în consiliere și orientare poate aduce un aport favorabil procesului de instruire, informare și dobândire de deprinderi, care devine mult mai atractiv pentru elevi și mai productiv pentru cadrele didactice.

Bibliografie:

1. Făt, Silvia & Adrian Labăr. -*Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație*, EduTIC, 2009
2. Băban, Adriana (coord.)- *Consiliere educațională. Ghid metodologic pentru orele de dirigenție și consiliere*; Cluj- Napoca, 2001
3. Cosmovici A., Iaob L., (coord.)- *Psihologie școlară*, Editura Polirom,1998
4. Jigău Mihai- *Consilierea carierei*, Editura Sigma, București, 2007

A FI PROFESOR ÎN ERA DIGITALĂ

*Prof. Crișan Cristina-Alina,
Școala Gimnazială Thodor Costescu*

Folosirea tehnologiilor moderne în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție firească la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrarea acestora în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra inovațiile tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Nu este un proces ușor, dar dificultățile pot fi depășite având în vedere potențialul acestui tip de cunoaștere.

Elevii din ziua de astăzi sunt diferiți de generația părinților și a bunicilor lor. Majoritatea acestora, mai ales în mediul urban, au deja ca rutină folosirea internetului și a email-ului, a sms-urilor sau a rețelelor de socializare de tip Yahoo sau Facebook. Acest mod de comunicare se face simțit și în modul lor de a învăța. Chiar dacă profesorul folosește sau nu la clasă **tehnologia informației și a comunicării** (TIC), elevii menționați vor folosi cu siguranță acasă mijloacele moderne de informare ca sprijin pentru teme.

Comunicarea scurta sau abreviata de tip chat sau sms se face simțită deja se la nivelul standardelor gramaticale și al ortografiei și este clar că folosirea TIC acasa deja crează inegalități între elevi. Că vrem sau nu, când se schimbă contextul de viață, se schimbă și felul în care elevul învață. Profesorul trebuie să se simtă liber să răspundă *critic*, dar în același timp *creativ* noilor tehnologii și sub nici o formă nu poate să ignore acest aspect dacă vrea să comunice cu elevii.

De ce este important tipul de învățare care are care include TIC ?

Adevărata importanță a tipului de predare-învățare-evaluare care combină metodele pedagogice tradiționale cu TIC ține de **potențial**. Acest tip de învățare este o oportunitate în a crea experiențe care pot furniza *tipul de predare-învățare potrivit* într-un anumit *moment, loc și pentru un anumit elev* nu numai la școală, ci și acasă. Acest tip de învățare ar putea deveni global, ar putea transcede granițele formale ale țărilor și ar putea aduce împreună grupuri de elevi din culturi și meridiane diferite. În acest context, *generalizarea folosirii TIC în școală* ar putea deveni *una dintre realizările importante ale secolului nostru*.

În psihologia cognitivă tradițională, *cunoașterea* e văzută ca un fel procesare, adică pare simplu să spui că aceasta va atinge cote cu atât mai înalte cu cât mintea elevului va fi programată cu ajutorul cât mai multor strategii meta-cognitive. Într-un mod cu totul diferit, în tradiția socio-culturală de tip vigotskian, *cunoașterea* este înțeleasă în termeni de *învățare a folosirii instrumentelor culturale*. Ca o consecință a faptului că acestea sunt totdeauna specifice unor anumite contexte social-istorice este dificil de trasat modele de învățare care să fie general valabile, excepție fiind câteva instrumente culturale care traversează cel mult câteva contexte diferite.

În era digitală în care trăim, paradigma cunoașterii trebuie să fie una a **dialogului**, educația trebuie să meargă dincolo de instrumentele culturale specifice, dar fără a fi redusă la abstracția oferită de psihologia cognitivă.

Dezvoltarea educației în direcția **dialogului** nu poate fi decât rezultatul unui mod de predare-învățare-evaluare la un nivel de conceptualizare mai ridicat decât în trecut. Pentru că **dialogul** presupune deschidere, lărgirea orizontului și adâncime, acest mod de învățare este atât o direcție individuală pentru elev, cât și una socială pentru școală ca întreg.

Dezvoltarea în direcția unei gândiri creative libere poate fi promovată prin îndepărtare unor factori de constrângere și încurajarea schimbului de perspective între elevi.

În tradiția socio-culturală, **TIC** este definită ca *miloc de mediere pentru cunoaștere*, iar din perspectiva dialogică, e văzută ca mijloc de deschidere, adâncire și lărgire a spațiilor de dialog. Nu

trebuie să uităm că învățarea nu presupune doar acumulare de cunoștințe, ci creștere, îmbogățire, evoluție.

Până la urmă, nu e nimic nou soare, deci nici tehnologiile moderne nu sunt ceva ieșit din comun. Papirus și hârtie, cretă și carte tipărită, retroproiectoare, jucării și emisiuni educative, toate au fost văzute ca inovații la început. PC-ul, Internetul, cd-ul și mai noile *tehnologii* complementare mobile sau wireless nu sunt decât cele mai noi dovezi ale creativității umane pe care le putem vedea în jurul nostru. Ca și celelate inovații menționate, acestea *pot fi asimilate în practica pedagogică fără să afecteze fundamentele învățării*.

Câteva reguli pentru integrarea cu succes a TIC în activitatea didactică

1. Fii sigur că deții controlul asupra materialului, atât din punct de vedere al conținutului, cât și al formei, chiar dacă te sprijină un specialist în TIC.
2. Fă-ți un plan pe hârtie, separat de materialul aflat pe suport digital.
3. Scopul și forma prezentării să-ți fie foarte clare
4. Nu fii sedus de stilul atractiv tehnologiei moderne, fie ea video sau audio, și nu face din aceasta un scop în sine. Concentrează-te asupra mesajului/a ideii principale și a limbajului adecvat vârstei/gradului de înțelegere al elevului.
5. Un bun prezentator nu are nevoie de o prezentare complicată tehnic. E mai important să fie atractivă prin idee, mod de structurare și grad de interactivitate. De exemplu, o prezentare trebuie să-l facă pe elev să gândească, nu trebuie să fie doar o înșiruire rapidă și amețitoare de slide-uri.
6. Mai presus de orice, concentrarea trebuie să fie asupra elevului și a nevoilor lui de învățare. Cel mai mare pericol în orice proiect de predare-învățare care include și TIC e să fie centrat mai mult pe tehnologie/creativitate, nu pe elevul-receptor și pe nevoile lui de învățare.
7. În școală, succesul tipului de predare bazat pe TIC se măsoară prin satisfacerea nevoii de învățare.

Care sunt dificultățile implementării TIC în procesul educativ?

Teoretic, n-ar trebui să fie dificultăți. În realitate, ele pot apărea. Pentru un test simplu, întrebați-vă colegii ce cred despre *integrarea TIC în procesul de învățare*.

Unii profesori consideră că *anumite deprinderi mentale asociate tehnologiilor moderne n-ar ajuta în procesul de învățare*, în special atunci când elevii preiau fără discernământ informații de pe internet sau își însușesc mentalitatea de tip "cut and paste" în detrimentul stiloului și al hârtiei.

Ceea ce nu o să auzim prea des este o definiție clară sau măcar mai mult interes legat de potențialul acestui tip de învățare. Pentru înțelegerea și implementarea TIC în procesul clasic de învățare e nevoie de entuziasm, energie și dedicare pentru a transforma teoria în soluții reale bazate pe nevoile individuale ale elevilor.

Alte dificultăți decurg din *lipsa informației cu conotații practice* imediate referitoare la TIC sau a unui *ghid care să-i informeze pe profesori cum pot ajunge la ea*.

De aceea, este nevoie stringentă de: *instrumente pedagogice pentru formarea inițială și continuă a cadrelor didactice* care să implice utilizarea TIC, precum și de *crearea și promovarea unei noi metodologii pentru disciplinele școlare*, bazată pe utilizarea TIC.

Combinarea TIC cu metodele tradiționale pedagogice reprezintă o schimbare de paradigmă cu implicații asupra cunoașterii în societate în general și asupra învățării în special, de aceea disciplina pedagogică trebuie modificată în conformitate cu noul context în care trăim.

Folosirea TIC în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție elegantă la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrarea TIC în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra ultimele descoperiri tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere.

Înțelepciunea tradiției poate și trebuie să fie combinată cu soluțiile tehnologice moderne.

Bibliografie

1. Beetham, Helen & Sharpe, Rhona. *Rethinking Pedagogy for a Digital Age – Designing and delivering e-learning*, Routledge, 2007
2. Făt, Silvia & Adrian Labăr. Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație. EduTIC 2009. Raport de cercetare evaluativă. București: Centrul pentru Inovare în Educație, 2009.
3. Istrate, Olimpius – *Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație* în *Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual*, Ediția a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare, Editura Universității din București, 2010
4. Thorne, Kaye. *Blended Learning – How to Integrate Online and Traditional Learning*, 2003, Kogan Page Limited
5. Wegerif, Rupert. *Expanding the Space of Learning*, Springer, 2007

ROLUL PROFESORULUI ÎN ERA DIGITALĂ

Crișan Felicia
Profesor limba engleză gradul I
Colegiul Tehnic Decebal
Drobeta Turnu Severin

Rolul profesorilor în era digitală a devenit cu atât mai complex cu cât cunoașterea este pe un teritoriu ce pare a fi infinit. Rolul profesorilor s-a schimbat și continuă să se schimbe de la a fi un instructor, la creator de medii de învățare și facilitator care ajută cursanții să facă judecăți cu privire la calitatea și validitatea noilor surse și cunoștințe, să le filtreze eficient și în favoarea propriei evoluții.

Profesorul însă este el însuși supus nevoii de refocusare, adaptare continuă și reconversie. Lumea a devenit mai complicată, mai competitivă și interconectată. Pentru a supraviețui și a trăi în epoca globalizării și digitalizării, oamenii trebuie să aibă în primul rând un spiritul creativ și alfabetizare informațională. Este absolut obligatoriu ca și profesorul să devină un individ tehnologic orientat pentru a reuși să comunice cu elevul secolului 21 pentru care alfabetizarea IT începe cu mult înaintea intrării în școală.

Un profesor bun este acela care poate intra într-o competiție cu nenumăratele informații și resurse disponibile la un click distanță și reușește să influențeze gândirea elevilor și învățarea critică. Rolul profesorului ca furnizor unic autoritar al cunoștințelor și al competențelor a fost provocat de tehnologia informației disponibile.

Digitalizarea sistemului de învățământ a ajutat enorm elevii în studiul și cercetarea lor, iar accesibilitatea informațiilor și variatele moduri de prezentare pot face ca rolul profesorului să fie irelevant. Unii elevi chiar susțin că nu au nevoie de îndrumarea unui profesor și că orele în sala de curs pot fi prea lungi, prea plictisitoare, prea... Mulți preferă documentarea individuală pe internet, însă nu sunt conștienți de iluzia atotcunoașterii în care intra fără să fie ghidați. Aici profesorul este cel care poate face diferența.

Sălile de curs din zilele noastre au calculatoare, iPad-uri și Smart board-uri și alte tipuri de tehnologie IT, iar profesorii de astăzi știu că toți elevii învață diferit, de aceea trebuie folosite alte metode pentru a obține un rezultat adecvat. Mulți dintre acești elevi ar folosi mai degrabă o tehnologie nouă, inovatoare, în clasă, în comparație cu citirea unei cărți sau finalizarea unei foi de lucru.

Pe măsură ce se îmbunătățesc instrumentele digitale, la fel și educația elevilor noștri. Învățarea digitală are potențialul de a ajunge la mai mulți copii decât oricând. Are abilitatea de a-i

motiva pe cei nemotivați. De asemenea, are potențialul de a crea mai multe oportunități de carieră pentru profesori.

Pe măsură ce tehnologia avansează, profesorii trebuie să avanseze cu ea. Tehnologia digitală face posibil ca și profesorii să învețe mai repede și mai bine. Le permite să se conecteze cu alți profesori și are potențialul de a spori eficiența profesorilor obișnuiți. Are abilitatea de a transforma lecțiile plictisitoare, non-inovatoare în unele distractive și antrenante.

Profesorii tradiționali trebuie să învețe să se adapteze la aceste schimbări noi, atât în interiorul clasei, cât și în afara sălii de clasă. În interiorul sălii de clasă, profesorii trebuie să învețe cum să integreze tehnologia, cum ar fi utilizarea programelor pe calculator, iPads și Smartboards. În afara sălii de clasă, mulți profesori aleg să aibă o comunicare cu părinții prin utilizarea rețelelor sociale sau prin trimiterea e-mailurilor. Este o metoda mult mai rapidă și sigură de transmitere a actelor sau a diverselor situații școlare. Astăzi, profesorii primesc la randul lor e-mail-uri și mesaje instant de la părinți. Pe măsură ce lumea se adaptează în această epocă digitală, profesorii trebuie să urmeze și ei același curs devenind parteneri în procesul de învățare, mai degrabă decât entități complet separate.

Cu toate acestea, tehnologia nu poate și niciodată nu va înlocui profesorii în clasă. Procesul complex de învățare nu poate fi niciodată redus la o serie de algoritmi. Interacțiunea umană - profesorii sunt esențiali, dar acum trebuie să le ofere elevilor ceea ce tehnologia nu poate - motivație, respect, empatie și pasiune.

Bibliografie

<http://www.teachhub.com/technology-classroom-being-teacher-digital-era>

http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2015/563389/IPOL_STU%282015%29563389_EN.pdf

<http://edtechreview.in/trends-insights/insights/1152-why-is-role-of-a-teacher-even-more-important-in-the-digital-age>

UTILIZAREA CALCULATORULUI ÎN ORELE DE ISTORIE

Prof. Croitoru Cristian

Calculatorul influențează nu numai o parte a vieții noastre, ci se manifestă în toate domeniile acesteia. Forma comunicațiilor, ritmul de viață, munca și chiar mediul înconjurător în care trăim au suferit, datorită acestei inovații, modificări esențiale. În ceea ce privește efectele calculatorului în învățământ există atât efecte pozitive cât și negative.

Tehnologia modernă este un mijloc didactic pentru învățarea conceptuală, ca metodă de apropiere a ideilor, teoriilor, principiilor și ansamblurilor de cunoștințe. Analiza documentelor și a obiectelor creează oportunități pentru contextualizare și interpretare pe baza textelor scrise, a imaginilor și a obiectelor, studiate cu ajutorul computerului. Prezentările făcute de profesor, folosind noile tehnologii, creează cadrul pentru demonstrații, sintetizare de informații, vizualizare de fenomene, evidențierea aspectelor majore avute în vedere într-o manieră interactivă. Prezentările realizate de elevi oferă indicii măsurabile ale performanțelor acestora, iar învățarea prin cooperare implică folosirea în comun a cunoștințelor și deprinderilor membrilor grupului de lucru, capacitatea de decizie colectivă și responsabilitatea echipei, precum și formarea de comunități de învățare pluri valente.

Profesorul de istorie trebuie să fie astăzi ancorat în realitate presupunând astfel utilizarea tehnologiilor informaționale în procesul de predare-învățare. Integrarea noilor tehnologii informatice și comunicaționale în cadrul orelor de istorie constă în utilizarea resurselor software generice de tip editoare de texte, realizarea de eseuri pe o temă dată, un cuvânt cheie, cu ocazia unui

eveniment istoric, întocmirea unui referat etc. în WordPad, Notepad, Microsoft Office Word, a resurselor software generice de tip aplicații de machetare: realizarea de broșuri, buletine informative etc., în Microsoft Office Publisher prin machetare pe baza șabloanelor predefinite și a resurselor software generice de tip prezentări computerizate: realizarea de prezentări pe o temă dată, un cuvânt cheie, cu ocazia unui eveniment istoric, într-un număr limitat de diapozitive etc., în Microsoft Office Power Point. La orele de istorie, se poate opta pentru utilizarea Microsoft Power Point la: prezentarea documentelor istorice care atestă evenimentele, prezentarea vestigiilor istorice, derularea evenimentelor (o prezentare integratoare cu animație și sunet), participanții la diferite evenimente (revoluții, războaie, mișcări populare) pot fi prezentați profesionist (utilizând imagini de epocă, secvențe din filme, documentare). Profesorul însă trebuie să se asigure că activitatea de cercetare a elevului pe internet are la bază un plan de lucru bine stabilit și o strategie de căutare eficientă.

Internetul asigură accesul profesorilor de istorie și elevilor la: o mare varietate de documente istorice de importanță deosebită; o mulțime de surse istorice, documente oficiale, articole din ziare, fotografii, afișe, scene din filme și filme documentare de televiziune, programe privind viața cotidiană și alte materiale audiovizuale relevante. . Modalitățile de integrare TIC la disciplina istorie sunt nelimitate și concretizează în introducerea în unele momente ale lecției a unor surse istorice, informații, imagini, hărți, fotografii, fișe de lucru utilizând calculatorul sau videoproiectorul care să susțină activitatea de învățare, parcurgerea unor sarcini de învățare individuale sau de grup utilizând internetul sau realizarea unor teste interactive.

Profesorul le indică site-urile de unde pot găsi informații concludente, deoarece autenticitatea și credibilitatea informațiilor care se regăsesc pe orice site trebuie verificate inițial de către profesor. Trebuie identificate și analizate unele distorsiuni ale realității, așa cum apar ele în cadrul sursei. Profesorul trebuie să fie conștient de ceea ce lipsește, cât și de ceea ce este disponibil pe orice site web. În condițiile în care informațiile și materialele aflate pe internet nu sunt supuse nici unui fel de cenzuri, profesorii trebuie să verifice și să selecteze acele site-uri ce ofer informații viabile din punct de vedere științific care pot fi folosite de elevi, fără riscul de a-i dezinforma. Pentru elevi, internetul oferă posibilități imense, pentru a învăța și a putea analiza și aplica mai departe ceea ce au învățat. Chiar și în cazul în care elevul lucrează în afara internetului, pe materiale care au fost preluate de pe internet, de către profesor, această abordare este interactivă și este centrată pe elev. De asemenea, atunci când au posibilitatea de a accesa site-uri și documente importante, elevii sunt mult mai motivați să cerceteze mai în amănunt o temă anume.

De exemplu, profesorul de istorie trebuie să predea la clasa a V-a lecția despre **Moștenirea culturală a Orientul antic**, iar conform programei trebuie să-i familiarizeze pe elevi cu concepte precum cultură, scriere, papyrus, arhitectură, piramidă, templu, sculptură. În stilul tradițional, profesorul venea la clasă și le expunea elevilor “povestea” piramidelor, iar aceștia ar fi scris după dictare ori după ceea ce profesorul ar fi scris la tablă. Integrând TIC în procesul de predare-învățare, toată lecția se schimbă, devenind mai atractivă atât pentru elevi cât și pentru profesor. În noua variantă, profesorul va lucra cu elevii mult mai aproape fiindcă după o scurtă prezentare a ceea ce urmează să învețe în lecția respectivă, acesta îi va coopta la fiecare pas în a explora lumea Egiptului antic prin intermediul instrumentelor TIC și nu doar că le va capta atenția, ci îi va ajuta ca învățarea elementelor să se facă chiar în clasă. Profesorul de istorie își poate stabili următoarele activități: folosindu-se de o prezentare realizată într-un program de genul Microsoft PowerPoint, el va expune pe parcursul orei elementele pe care elevii trebuie să le înțeleagă și să le rețină din lecție. Prezentarea respectivă conține imagini, hărți și desene pe care profesorul le comentează la anumite momente, profesorul folosește scurte filmulețe sau serii de imagini pentru a-i introduce și mai mult pe elevi în elementele care compun lecția. De exemplu, atunci când ajunge să le explice elevilor despre papyrus și hieroglife, profesorul accesează un film de pe Internet în care este explicat procesul de fabricație al papyrusului. Pentru a nu-i lăsa doar cu aceste informații primite în clasă, profesorul le cere elevilor să pregătească pentru fiecare concept cheie o scurtă descriere .

Pentru evaluarea elevilor poate fi utilizată aplicația Wondershare Quiz-Creator care permite crearea de chestionare interactive bazate pe Flash pentru instruirea și evaluarea asistată de calculator și publicarea chestionarelor flash rezultate pe web pentru a fi accesate online de oriunde iar rezultatele testelor pot fi trimise automat prin e-mail la evaluator pentru centralizarea rezultatelor. Astfel persoanele evaluate nu trebuie neapărat să fie într-un anumit loc pentru a putea efectua testul. Testele realizate pot fi configurate atât pentru instruirea utilizatorului cât și pentru testarea acestuia. Aplicația permite deschiderea și crearea de noi chestionare. În ceea ce privește crearea de noi chestionare acestea pot fi create în întregime cu aplicația QuizCreator precum și prin importarea întrebărilor. Aplicația permite utilizarea în cadrul testului a până la 10 tipuri de întrebări diferite de tipul True/False, Multiple Choice, Multiple Response, Fill in the Blank, Matching, Sequence, Word Bank, Click Map, Short Essay, Blank Page, care permit formularea tuturor tipurilor de itemi obiectivi, semiobiectivi și subiectivi. Pot fi create întrebări în care utilizatorul trebuie să ordoneze răspunsurile. Întrebările sunt prezentate într-o interfață ușor de utilizat și intuitivă făcând astfel rezolvarea testului atrăgătoare și interesantă. Pentru fiecare întrebare pot fi adăugate facilități de sunet, imagine precum și editare de ecuații.

În concluzie putem spune că posibilitățile de informare, prelucrare și stocare pe care le oferă calculatorul, constituie oportunități de ameliorare a actului didactic. Pe de o parte, calculatorul incită la permanenta reconfigurare a imaginii pe care o avem despre domeniile cunoașterii – accesarea de surse diverse de informații ne dă nu numai un plus de cunoaștere în termeni cantitativi (aflăm mai multe despre subiectul x !), dar și în termeni calitativi (privim subiectul x din mai multe perspective !). Pe de altă parte expunerea la acest demers de informare conduce la noi idei pentru practica didactică. Deci profesorul este mai bine pregătit și în specialitate și metodologic, constituind astfel un avantaj pentru elevi, care sunt beneficiarii educației.

Bibliografie:

- Cerghit Ioan, *Sisteme de instruire alternative și complementare*, Ed. Aramis, Bucuresti, 2002
Cucoș Constantin, *Pedagogie*, Ed. Polirom, Iași, 1996
Ștefan Păun, *Didactica istoriei*, Ed. Corint, București, 2007

SOFTUL EDUCAȚIONAL-MODELE DE BUNĂ PRACTICĂ

*Prof. Dan Mioara
Școala Primară Pădina*

Softul educațional este un program proiectat pentru a fi folosit în procesul de predare – învățare – evaluare, fiind un mijloc de instruire interactiv, care oferă posibilități de individualizare. Este realizat în funcție de anumite cerințe pedagogice (conținut specific, caracteristici ale grupului țintă, obiective comportamentale) și anumite cerințe tehnice (asigurarea unei interacțiuni individualizate, a feedback-ului secvențial și a evaluării formative). După funcția prioritară pe care o pot îndeplini în cadrul procesului de instruire, softurile educaționale se pot clasifica în: softuri interactive pentru predarea și prezentarea de noi cunoștințe. Acesta este tipul cel mai complex, din punct de vedere pedagogic, pentru că, printr-o interacțiune adaptativă își propune să asigure atingerea, de către utilizator, a unor obiective educaționale. Având înglobată o strategie care permite feedback-ul și controlul permanent, determină o individualizare a parcursului, în funcție de nivelul de pregătire al subiectului.

Softurile de acest tip creează un dialog (asemănător celui dintre profesor și elev), între elev și programul respectiv. Interacțiunea / dialogul poate fi controlată de computer (dialog tutorial) sau de către elev (dialog de investigare). În mod, corespunzător, softurile respective se clasifică la rândul lor în:

- softuri tutoriale / lecții ghidate în care calculatorul îl ghidează pe elev, conducându-l pas cu pas pentru însușirea de noi cunoștințe sau formarea de deprinderi, după o strategie stabilită de proiectantul softului;
- softuri de investigare, în care elevul caută el însuși să obțină informațiile necesare pentru rezolvarea sarcinii propuse, pe baza unui set de reguli. În acest mod, calea parcursă pentru extragerea de informații depinde de nivelul de cunoștințe al celui care învață și de particularitățile stilului său de învățare.
- softuri de exersare (Drill and Practice). Acestea permit fiecărui elev să lucreze în ritmul său propriu pentru însușirea unor deprinderi specifice. Sunt astfel concepute încât elevul își poate verifica permanent corectitudinea răspunsului dat. Constituie o completare, un supliment al lecției din clasă, fiind o modalitate de realizare a unei învățări individualizate.

În învățarea limbilor străine un CD bine proiectat și realizat poate fi un instrument deosebit de util, permițând ascultarea pronunției cuvintelor asociind scrierea cu pronunția, asigurând repetarea ori de câte ori este nevoie.

- softuri de simulare permit reprezentarea controlată a unui fenomen sau a unui proces real, pe baza unui model simplificat. Simularea are ca obiectiv formarea la elevi a unor modele mentale ale fenomenelor, proceselor sau sistemelor reale, care să le permită înțelegerea formării sau funcționării acestora. Prin proiectare, softul permite modificarea unor parametri, elevul putând observa cum prin aceasta se modifică comportamentul / răspunsul sistemului. Largă utilizare la fizică, chimie, astronomie (mișcarea planetelor, formarea anotimpurilor) și geografie (formarea mareelor, erupția vulcanilor, producerea uraganelor) (Lecții AeL, Geografie, cls. a V a)
- softuri tematice, care prezintă subiecte (teme) din diverse domenii ale programei școlare. Au ca obiectiv principal extinderea orizontului de cunoaștere. Există și softuri tematice proiectate în scopul dobândirii unor competențe de natură profesională. Deoarece softurile din această categorie nu se bazează pe o anumită strategie didactică, modul efectiv de lucru este stabilit de către profesor.

- softuri de testare / evaluare a cunoștințelor, proiectate și utilizate în scopul unei aprecieri obiective, a cunoștințelor și deprinderilor / abilităților practice ale elevilor în diferite stadii / etape de pregătire (la început, în timpul acesteia sau la final). În mod corespunzător, testările se numesc: inițiale, formative (continue, pe parcurs), sumative (finale). În funcție de itemii folosiți, indiferent de disciplina de studiu, testele verifică cunoștințele elevilor, evaluând răspunsurile lor într-un interval de timp prestabilit. Majoritatea softurilor de testare afișează punctajul realizat și chiar și nota obținută.

De exemplu, un joc realizat în Paint pentru grupa pregătitoare are ca obiectiv învățarea numărării de la 1 la 10, cu recunoașterea grupelor de obiecte. Se cere copiilor să deseneze atâtea obiecte cât indică numărul scris sub fiecare mulțime.

- softuri utilitare. Sunt instrumente informatice concepute pentru a acoperi o arie largă de activități, de la cele cu caractere de rutină și repetiție (dicționare, tabele de calcul, tabele de formule, tabele tehnice), la cele cu caracter creativ (editoare de texte, editoare de formule matematice). Un loc aparte ocupă enciclopediile care pot fi folosite în multiple moduri, în funcție de talentul cadrului didactic, putând fi adaptate diferitelor niveluri de vârstă și de instruire ale elevilor. În general, enciclopediile permit un dialog de investigare, utilizatorul putând naviga prin accesarea unor cuvinte cheie. Enciclopediile pot fi folosite pentru prezentarea unor imagini, pentru consolidarea cunoștințelor de limbi străine, pentru activități integrate și interdisciplinare, pentru învățarea prin descoperire. Adresându-se copiilor, Microsoft Encarta Kids 2006 are ca obiectiv major descoperirea prin intermediul jocului. Enciclopedia este structurată în capitole mari: Animale, Științe, Sporturi, Arte, Scriere și citire, Personalități, Locuri, Istorie, Jocuri, Divertisment. Navigarea prin conținutul enciclopediei este facilitată de un motor intern de căutare. Cele mai cunoscute enciclopedii virtuale sunt: Microsoft Encarta Encyclopedia Deluxe 2004, 2005; Britannica 2002 Deluxe Edition; Microsoft Encarta Kids 2006; Microsoft Oceans; Explorapedia Children's Interactive Encyclopedia, etc. Enciclopediile în limbi străine pot servi și la învățarea / consolidarea limbii respective.

De interes educațional, dar nu numai, jocuri educative sunt softuri prin care, sub forma unui joc se atinge un obiectiv didactic. Aplicând în mod inteligent un set de reguli, elevul alege o modalitate dintre mai multe care i se oferă pentru a rezolva problema propusă.

De exemplu, pentru grupa pregătitoare și școlarii mici un joc pentru educarea limbajului, activități matematice, (recunoașterea figurilor geometrice simple) și activități artistico – plastice (colorează) poate fi ales din CD- ul "Învățăm să colorăm, poezii noi învățăm" elaborat de InfoMedia Pro București (www.soft4kids.ro). Acest joc poate fi folosit sub formă de activități integrate pentru etapa de vârstă 6-7 ani.

De exemplu, se audiază o poezie, care însoțește desenarea unui iepuraș din ovale. Imaginea care lansează sarcina de lucru (jocul "Învățăm să desenăm"). La finalizarea desenului copilul primește recompensa verbală "foarte bine", fiind îndemnat să aleagă o culoare din paleta de culori cu care să coloreze iepurașul.

Trebuie precizat că produsele informatice numite softuri educaționale nu se pot încadra în mod „rigid” în una dintre categoriile menționate; în realitate, în funcție de talentul și ingeniozitatea proiectantului, dar și a cadrului didactic utilizator (educator, învățător, profesor), acestea pot îndeplini roluri didactice și formative multiple și complexe.

Bibliografie:

1. Bratu Gabriela, Aplicații ale metodelor de gândire critică la învățământul primar, Editura Humanitas Educational, București, 2004;
2. Cerghit Ioan, Sisteme de instruire alternative și complementare. Structuri, stiluri și strategii. Editura Aramis, 2002;

3. Cerghit Ioan, Mijloace de învățământ și strategii didactice în Curs de pedagogie, Universitatea București, 1988;
4. Cojocariu Venera Mihaela, Teoria și metodologia instruirii, Editura Didactică și Pedagogică, RA, 2002;
5. Cristea Sorin, Dicționar de pedagogie, Editura Litera Educațional, Chișinău, 2002;
6. Ionescu M., Chiș V., Strategii de predare și învățare, Editura Științifică, Buc., 1992;
7. Iucu B. Romiță, Instruirea școlară. Perspective teoretice și aplicative, Editura Polirom, 2001;
8. Iucu B. Romiță, Teoria și metodologia instruirii, Proiectul pentru Învățământul Rural, 2005;
9. Jinga Ioan, Istrate Elena, (coordonatori), Manual de Pedagogie, Editura All, 2007.
10. Logofătu Michaela, Utilizare PC și Internet, Proiectul pentru învățământul rural, 2007;
11. Mărgărit Raluca Simona, Calculatorul în învățământul primar (Lucrare de absolvire a Colegiului de institutori, Profesor coordonator Michaela Logofătu), București, 2007;

BLENDED LEARNING : CUM SĂ FUNCȚIONEZE LA ORELE DE PREDARE?

*Prof. Daraban Vasile – Cosmin
Colegiul Național „George Coșbuc” Motru
Jud. Gorj*

Învățarea combinată este o parte a sistemului de predare modern și este inclusă în tot mai multe state din lume. Din 2010, de exemplu, Școala de Cercetare și Dezvoltare P.K. Yonge a introdus la nivelul întregii unități metoda de integrare a conținutului digital în sistemul instructiv-educativ. Cu scopul de a pregăti elevii pentru piața muncii secolului XXI, învățarea combinată ca și sistem educațional, își propune să ofere școlii diverse maniere de adresare tuturor nevoilor elevului prin procedee de predare diferențiată și pune la dispoziția cadrelor didactice toată gama de informații necesare în procesul instructiv pentru a dezvolta elevilor toate acele abilități și îndemnări unui om modern și în continuă dorință de autodepășire, dintre care principala abilitate este aceea de a lua singuri decizii în anumite situații date.

Viziunea asupra conceptului de blended learning este aceea că se prezintă ca o combinație între conținutul digital și activitățile face-to-face de la clasă. Acesta apare reprezentat în mod diferit de la clasă la clasă. Multe voci din sfera metodicii moderne susțin că, atunci când profesorul proiectează și desfășoară o activitate face-to-face care își atinge scopurile propuse, nu mai este necesară inserarea materialului digital care să completeze ceea ce s-a reușit prin metoda tradițională pentru a nu crea confuzii în percepția materialului de către elevi. Pe de altă parte, dacă în planificarea activității la clasă se găsește un material digital care se crede a fi mai eficient, atunci acesta este implementat în lecție cu prioritate față de cel tradițional..

Una din componentele cheie ale învățării combinate este indentificarea a ceea ce deja se derulează eficient în predarea la clasă și ceea ce poate fi mai benefic elevului prin inserarea conținutului digital nou. Este bine de știut că prin adăugarea acestui material adițional, nu vom elimina instrucțiunile directe și predarea efectivă în clasă. Este imperativ a se crea un echilibru între cele două maniere de instruire și a nu se face abuz de resursele nou-implementate dacă specificul lecției nu permite.

În cadrul orelor de predare în sistem blended-learning apar două premise, iar noi, ca și profesori, trebuie să le conștientizăm și să le evaluăm corect și raportat la specificul elevilor noștri înainte de a le integra în cadrul lecțiilor la clasă. Prima premisă ar fi să constatăm tipul resurselor de care școala dispune deja, urmând ca ulterior să analizăm modul în care accesul elevilor poate fi direcționat spre o tehnologie necesară unui curs de învățare combinată. Luând toate aceste elemente în calcul, vom evita atât situațiile neprevăzute legate de posibile probleme tehnice, cât și pe cele

legate de comportamente și manifestări reticente sau tradiționaliste din partea diverșilor factori educaționali.

Lecțiile combinate de la clasă prezintă atât beneficii, cât și anumite provocări pentru învățământul de masă. Importanța activităților la clasă constă în abilitatea de a îndeplini scopurile învățării, de a crea un mediu mai cooperant și de a îmbunătăți învățarea elevilor prin maniere mai practice. Pentru a realiza toate acestea, elevii vor avea mai multe beneficii dacă acel conținut digital nou cu care ei vin în contact este corelat cu activitățile din sesiunile face-to-face de predare din clasă. Conținutul online oferă o învățare direcționată spre sine, în care elevul poate suplina și rolul profesorului în propria învățare. Cu alte cuvinte, elevul învață de unul singur, informațiile fiind asimilate prin parcurgerea unor module sau rezolvând niște activități și răspunzând la niște întrebări. Atunci când elevii vin în clasă, se așteaptă ca ei să fie capabili să aplice cunoștințele dobândite prin învățarea online în experiențe de învățare efectivă și practică.

Aceste obiective propuse prin implementarea sistemului blended-learning sunt posibile actualmente parțial și în școala românească. Se creează, însă demersuri pentru o învățare diferențiată, deci spre o corelare corectă și eficientă a acestor metode și proceduri moderne de tehnologizare a procesului de instruire cu cele deja existente și cu scopul educațional. Chiar dacă metoda e-learning nu poate înlocui în totalitate metodele clasice de învățare, aceasta capătă o valoare tot mai mare și i se acordă o atenție sporită întrucât poate oferi soluții mai eficiente și o alternativă pozitivă la tradiționalism. Succesul său depinde de calitatea soluției adoptate și, bineînțeles, de gradul de motivare al elevilor spre învățare.

BIBLIOGRAFIE

1. DeNisco, Alison, Different Faces of Blended Learning, District Administration, Retrieved 2014-11-25;
2. Holotescu, C., Ghid eLearning, Ed. Solness Timișoara, 2004;
3. Martyn, Margie, The hybrid online model: Good practice, Educause Quarterly:18-23, 2003.

UTILIZAREA ANALIZEI ANOVA ÎN STUDIUL FRECVENȚEI FLUXULUI DE TURIȘTI ÎN ARHIEPISCOPIA DUNĂRII DE JOS

*prof. drd. Diaconu V. Mihaela
Seminarul Teologic Ortodox „Sf. Andrei” Galați*

Rezumat: În prezent fenomenul turistic religios este dificil de cuprins în date statistice de mare acuratețe, deoarece baza de date inssetempo este completată la nivel de parohii, episcopii cu estimări ale unor enoriași/cercetători de o probitate științifică uneori discutabilă. Iată de ce programul SPSS, trebuie să facă parte din softul educațional al elevilor seminariști, care să transforme lucrările de atestat în veritabile monografii ale instituțiilor de cult din care provin, contribuind la o mai bună cunoaștere a eparhiei.

I. Motivația alegerii temei

În Arhiepiscopia Dunării de Jos, dinamica fluxului de turiști, motivația deplasării vizitatorilor, sunt obiective urmărite de Centrul de Pelerinaj al Arhiepiscopiei, îndrituit să organizeze deplasări la locurile sacre, lăcașuri de cult, cu prilejul unor mari sărbători religioase. Elevii Seminarului Teologic Ortodox „Sf. Andrei” Galați în proporție de 90% devin anual studenți ai Universităților Teologice din țară, iar pregătirea lor trebuie să cuprindă și cunoștințe din domeniul informaticii, cu aplicabilitate în varii domenii (ex. demografie).

II. Metode și ipoteze de lucru în programul SPSS

Din punct de vedere al **modelului matematic** pe care dorim să îl construim deosebim *modele dinamice* (obținute pe baza unui set îndelungat de observații empirice) și *modele de predicție* (statistice, se bazează pe noțiunea de *probabilitate*).

III. Fluxurile turistice spre mănăstirile Lacu Sărat-jud.Brăila și Metoc-jud.Galați

Bazele de date utilizate în prezentul studiu constituie rodul cercetării în interval de un an (2015) la cele două mănăstiri luate în studiu și cuprind date cu privire la numărul, vârsta persoanelor care au vizitat edificiile ecleziastice și frecvența pelegrinărilor.

Cohortele au fost analizate pe grupe de vârstă, cuprinse între 0-90 de ani, baza lor de date însumând 540 de date (90 ani · 3 variabile=270 date X 2 mănăstiri=540 date)

Analiza ANOVA One Way. TESTUL CHI-PĂTRAT AL ASOCIERII (independenței)

ANOVA este utilizată pentru a compara mediile (frecvența fluxurilor turistice) unor grupuri de subiecți (pelerinii spre mănăstirea Lacu Sărat-jud. Brăila și pelerinii către mănăstirea Metoc-jud.Galați)

Condiții pentru aplicarea ANOVA:

1. Independența observațiilor (valorilor) pentru fiecare grup comparat.

Valorile măsurate pe subiecții unui grup (ex.pelerinii mănăstirii Lacul Sărat) să nu fie în nici un fel influențate de valorile măsurate pe celelalte grupuri (pelerinii mănăstirii Metoc).

2. Distribuție normală a valorilor fiecărui grup comparat.

Distribuțiile comparate (fluxurile turistice) trebuie să fie simetrice sau...

– asimetriile să fie în aceeași direcție. ANOVA este mai vulnerabilă dacă distribuția variabilei dependente este prea aplatizată sau prea înaltă (kurtosis \neq 0) decât în cazul asimetriei (skewness \neq 0). Cu cât volumul grupurilor supuse comparației este mai mare, cu atât aspectele legate de normalitatea distribuției au un efect mai mic asupra ANOVA.

3. Omogenitatea dispersiei la nivelul fiecărui grup.

Împrăștierea valorilor variabilei dependente în interiorul grupurilor definite prin valorile variabilei independente trebuie să fie egală. Încălcarea acestei condiții nu invalidează testul

ANOVA, care este destul de robust și în acest caz. Se vor analiza cu atenție cazurile care prezintă valori extreme, care au un efect important asupra varianței.

- **Problema cercetării:** – Comparația grupurilor: Există o relație (asociere) între variabile (vârsta, numărul și frecvența pelerinilor)?

- **Configurația variabilelor** – Două variabile, ambele categoriale (nominale, ordinale)

Fiecare variabilă poate avea două sau mai multe valori (categorii).

Condiții:• Variabile categoriale – pot fi exprimate prin valori numerice sau *string*. Variabile nu trebuie să se „*intersecteze*”. Este recomandabil ca frecvența așteptată să nu ia valori mai mici de 5 (sau, cel puțin, în nu mai mult de 20% din celule). Nici o celulă nu trebuie să aibă frecvența așteptată 0.

- **REZULTATELE CERCETĂRII**

Am realizat Analiza ANOVA privind *frecvența de vizitare* în funcție de *vârsta* și *număr de persoane* pentru mănăstirea Lacu Sărat respectiv mănăstirea Metoc, iar în urma analizei se poate observa ca raportul F obținut este semnificativ statistic, ipoteza nulă este respinsă, deci există diferențe semnificative între mediile grupelor de pelerini ale ambelor mănăstiri. Pentru analiza variabilei dependența a fost luată în calcul *frecvența* atât pentru mănăstirea Lacu Sărat cât și pentru mănăstirea Metoc și așa se poate observa că valoarea **gradelor de libertate** *df* model are valoarea 149, iar pentru *df residual* am găsit valoarea de 719, unde *F* are o valoare de 16,64722, valoare semnificativ mai mare, constatându-se astfel că ipoteza nulă este respinsă.

Fig.1.

Effect	Univariate Results for Each DV (date_popi.sta)			
	Degr. of Freedom	Frecventa -- Lacu Sarat SS	Frecventa -- Lacu Sarat MS	Frecventa -- Lacu Sarat F
Intercept	1	56231.5	56231.55	1269.064
nr Persoane - Lacu Sarat	50	29800.7	596.014	11.399
Varsta persoanei -- Lacu Sarat	90	88791.1	986.568	22.263
Error	719	31858.5	44.31	
Total	868	141765.2		

ANOVA privind frecvența de vizitare în funcție de vârstă și număr de persoane pentru mănăstirea Lacu Sărat

Dependent Variable	Test of SS Whole Model vs. SS Residual (date_popi.sta)										
	Multiple R	Multiple R ²	Adjusted R ²	SS Model	df Model	MS Model	SS Residual	df Residual	MS Residual	F	p
Frecventa -- Lacu Sarat	0.880496	0.775273	0.728702	109906.7	149	737.6290	31858.50	719	44.30945	16.64722	0.00

Fig.2. Dependența variabilei frecvența pentru mănăstirea Lacu Sărat

Effect	Univariate Results for Each DV (date_popi.sta)			
	Degr. of Freedom	Frecventa-Metoc SS	Frecventa-Metoc MS	Frecventa-Metoc F
Intercept	1	4512.93	4512.930	2470.776
Nr persoane -Metoc	92	7259.24	78.905	43.199
varsta -Metoc	90	3080.74	34.230	18.741
Error	679	1240.21	1.827	
Total	861	10974.00		

Fig.3. ANOVA privind frecvența de vizitare în funcție de vârstă și număr de persoane pentru mănăstirea Metoc

Dependent Variable	Test of SS Whole Model vs. SS Residual (date_popi.sta)										
	Multiple R	Multiple R ²	Adjusted R ²	SS Model	df Model	MS Model	SS Residual	df Residual	MS Residual	F	p
Frecventa-Metoc	0.941800	0.886987	0.856694	9733.791	182	53.48237	1240.209	679	1.826523	29.28096	0.00

Fig.4. Dependența variabilei frecvența pentru mănăstirea Metoc

În urma realizării corelației între distribuția fluxului de enoriași care frecventează atât mănăstirea Lacu Sărat cât și mănăstirea Metoc se poate observa că rezultatul corelării din punct de vedere statistic există corelația, fiind slabă pentru variabila număr de persoane, pentru mănăstirea Lacu Sărat, în raport cu variabila vârsta, în cazul persoanelor ce frecventează mănăstirea Metoc, aceasta având valoarea de -0,0334. De asemenea o corelație semnificativă există și între variabila vârsta persoanelor, pentru mănăstirea Lacu Sărat, și variabila frecvența persoanelor, pentru mănăstirea Metoc, cele două variabile fiind corelate cu un coeficient de 0,0453, $p < 0,05000$.

Fig.5. Corelație între distribuția fluxului de enoriași care frecventează atât mănăstirea Lacu Sărat

mănăstirea

realizat în Anova - versus cele analiza - ne există o

Variable	Correlations (date_popi.sta)		
	Nr persoane -Metoc	varsta -Metoc	Frecventa-Metoc
nr Persoane - Lacu Sarat	.2640 <i>p = .000</i>	-.0334 <i>p = .327</i>	.1229 <i>p = .000</i>
Varsta persoanei -- Lacu Sarat	-.0751 <i>p = .027</i>	.9976 <i>p = 0.00</i>	.0453 <i>p = .183</i>
Frecventa -- Lacu Sarat	.1038 <i>p = .002</i>	.2966 <i>p = .000</i>	.1198 <i>p = .000</i>

cât și Metoc

Graficul baza modelului date înregistrate predicționate de relevă faptul ca progresie liniară

pozitivă, dreapta ascendentă, prin urmare putem spune ca există o corelație puternică între variabile.

Grafic Anova principal

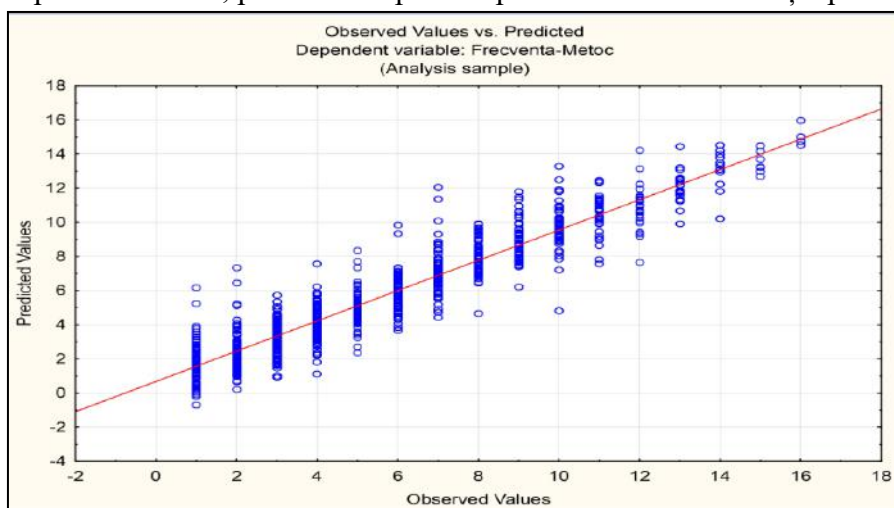


Fig.6. realizat în baza modelului

Scopul al lucrării este realizarea hărții

privind distribuția fluxului în Arhiepiscopia Dunării de Jos, utilizând un program destinat realizării hărților – Arcgis Desktop ver. 10.2.

BIBLIOGRAFIE

1. Armaș, Iuliana, (2015) „Curs universitar de Statistică”, Ed. Univ. București
2. Mihai, B. (2009) „Teledetectie. Noțiuni și principii fundamentale”, Editura Universității din București, p.190
3. Mihai, B. (2008) „Teledetectie. Noțiuni generale”, Ed. Credis, București, p.90 .
4. Ielenicz, M., Comănescu, L, Mihai, B., Nedelea, Al., Oprea, R., Pătru, I., Săndulache, I. (2003), „România. Enciclopedie turistică”, Ed. Corint, București, p.335 .
5. Murariu, G. (2006) “Modelarea și Simulare - Lucrări de Laborator”, Ed. Univ. Buc. (156p)
6. Ștefan R. Zamfirescu, Oana Zamfirescu, „Elemente de statistică aplicate în ecologie”
- 7.*** „Statistică generală, Aplicații practice” <http://www.scrigroup.com/finante/php>

DESPRE E-LEARNING...

*Prof. înv. primar George Dicu
Școala Gimnazială Regele Mihai I
Drobeta Turnu Severin
Mehedinți*

În ultimii ani, am putut constata o utilizare tot mai frecventă a calculatorului, atât în procesul de învățare, cât și în cea de predare-evaluare a elevilor. Privind lucrurile din perspectiva dezvoltării profesionale a elevilor, competențele digitale sunt tot mai solicitate în multe domenii de activitate.

În zilele noastre, când timpul este din ce în ce mai limitat, iar volumul de informație foarte mare, platformele e-learning își fac destul de repede loc în sistemul de învățământ deoarece permit utilizarea mai eficientă a resurselor materiale cât și umane.

Platformele de învățare online, sau așa-numitele platforme e-learning, sprijină procesul de învățare individuală și permit utilizatorilor să acceseze o serie de surse de informare sau de medii online de dezbateri, pe teme diverse.

Instruirea de tip e-learning presupune utilizarea platformelor și portalurilor educaționale, a tehnologiilor și aplicațiilor de nouă generație ale Internetului sau a rețelelor și mediilor informatice sociale.

Ce este e-learning-ul?

Definit astfel, mai mult ca *e-education*, aria semantică a conceptului e-learning se suprapune pe o multitudine de termeni ce surprind varietatea experiențelor didactice ce pot beneficia de suport tehnologic: instruire asistată/mediată de calculator, digital/mobile/online, learning/education, instruire prin multimedia etc. Sub denumirea de software didactic/ educațional, o gamă largă de materiale electronice (pe suport digital/multimedia) sunt dezvoltate pentru a simplifica procesul de educație: hărți, dicționare, enciclopedii, filme didactice, prezentări în diverse formate, cărți (e-books), teste, tutoriale, simulări, software ce formează abilități, software de exersare, jocuri didactice etc. Computerul și materialele electronice/ multimedia sunt utilizate ca suport în predare, învățare, evaluare sau ca mijloc de comunicare (pentru realizarea unor sarcini individuale etc).

În sens restrâns, elearning-ul reprezintă un tip de educație la distanță, ca experiență planificată de predare-învățare organizată de o instituție ce furnizează materiale într-o ordine secvențială și logică pentru a fi asimilate de elevi în manieră proprie. Mediarea se realizează prin noile tehnologii ale informației și comunicării - în special prin Internet. Internetul constituie atât mediul de distribuție al materialelor, cât și canalul de comunicare între actorii implicați.

Platformele de învățare online îmbunătățesc calitativ conținutul învățământului, conducând la ameliorarea procesului instructiv-educativ prin însușirea unor procese de învățare active și autonome, creșterea interesului elevilor pentru instruire, crearea unor medii noi de învățare formală sau nonformală, individuală și în grup.

E-learning-ul nu dorește să înlocuiască sistemele educaționale tradiționale ci să întărească procesul de învățare. A fost adoptat de unitățile de învățământ ca o alternativă la educația tradițională, ea poate completa activitatea didactică din școală, dar nu o poate înlocui.

Acest tip de platforme este destinat învățării active din partea elevilor, având în vedere că generațiile actuale sunt obișnuite cu lucrul pe calculator încă de mici. Ca profesori, putem să utilizăm această abilitate a elevilor pentru a-i determina să-și folosească constructiv timpul liber, cu activități specifice fiecărei discipline sau arii curriculare în parte.

Avantajele e-learning-ul față de sistemul tradițional de învățământ:

- accesibilitate, flexibilitate și confort;
- independența geografică, mobilitatea;
- prezentare concisă și selectivă a conținutului educațional.

Alte avantaje:

- metode pedagogice diverse – programele e-learning au la bază diverse metode pedagogice, deoarece s-a ajuns la concluzia că, în general, un material educațional diversificat este reținut în proporție de 80% prin ascultare, vizionare și interactivitate;
- individualizarea procesului de învățare (fiecare instruit are un ritm și stil propriu de asimilare), parcurgerea cursurilor poate fi făcută treptat și repetat, beneficiind de un feedback rapid și permanent.

Dezavantaje:

- necesită experiență în domeniul utilizării calculatoarelor;
- costuri mari pentru proiectare și întreținere.

Platforme de tip e-learning:

- **Moodle** - Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment
- **Platforma AeL**- Advanced eLearning
- **Wikispaces**
- **eTwinning**
- **iTeach**
- **Frog**
- **Blackboard**
- **portal.compendiu.ro**

Prin utilizarea noilor tehnologii de informații și comunicare, școlile devin centre de învățare și dezvoltare pentru comunitate.

Bibliografie

- Crăciun, D. și Iordan, M. (2013), *Instruirea asistată de calculator resurse Web 2.0 pentru viitorul profesor*, Editura Mirton, Timișoara
- Glava, C. (2009), *Formarea competențelor didactice prin intermediul e-learning-Modele teoretice și aplicative*, Casa Cărții de Știință, Cluj Napoca
- <http://www.elearning-forum.ro>
- <http://en.wikipedia.org/wiki/E-learning>
- <http://www.timsoft.ro/ejournal/elearning.html>
- <http://www.informatiiprofesionale.ro/formare/e-learning-instruirea-bazata-pe-tehnologie>
- <http://sites.google.com/site/proiectcolectiv/home/repartizare-proiecte/e-learning-system>

UTILIZAREA TEHNOLOGIEI INFORMATICE ȘI COMUNICAȚIONALE ÎN PROCESUL DE PREDARE

*Scoala Gimnaziala Gruia
Prof. Dinca Alexandra*

Integrarea tehnologiilor informatice și comunicaționale (TIC), în procesul de predare – învățare – evaluare, a devenit în ultimele două decenii o prioritate a politicilor educaționale pe toate meridianele lumii întrucât se deschid noi orizonturi pentru practica educației: facilitarea proceselor de prezentare a informației, de procesare a acesteia de către elev, de construire a cunoașterii.

Tehnologiile multimedia (MM) îi oferă utilizatorului diferite combinații, imagine, sunet, voce, animație, video, pe când, tehnologiile hipermedia (HM) combină multimedia cu hypertextul, facilitând navigarea fără obstacole între diferite tipuri de date: texte, sunete, imagini fixe, imagini animate. Rolul cadrului didactic din învățământului tradițional, de transmițător al informației, se poate transforma în cel de facilitator al învățării prin regândirea propriei misiuni: crearea unui ambient (scop, informații, resurse, strategie) care să-i permită elevului să-și construiască/ dezvolte cunoașterea, cu ajutorul TIC.

Majoritatea specialiștilor consideră că nu trebuie să ne mai întrebăm dacă instruirea se îmbunătățește prin utilizarea calculatoarelor, ci cum pot fi utilizate mai bine calitățile unice ale calculatoarelor, care le deosebesc de alte medii. Calitățile unice ale acestui mediu:

- interactivitatea calculatorului;
- precizia operațiilor efectuate;
- capacitatea de a oferi reprezentări multiple și dinamice ale fenomenelor;
- interacțiune semnificativă și diferențiată cu fiecare elev în parte.

La începuturile instruirii asistate de calculator dominau programele de tip

Drill-and-Practice – care valorifică resursele dezvoltate prin exercițiu și algoritmizare – iar ultima perioadă este marcată prin softuri complexe – care încurajează construcția activă a cunoștințelor, asigură contexte semnificative pentru învățare, promovează reflecția, eliberează elevul de multe activități de rutină și stimulează activitatea intelectuală asemănătoare celei depuse de adulți în procesul muncii.

Utilizarea calculatorului (computerului) a condus, odată cu evoluția lui, la dezvoltarea unui sistem de instruire extrem de flexibil, cunoscut sub numele de instruire asistată de computer (IAC). Această flexibilitate se datorează: elaborării softului educațional; organizării interacțiunii dintre elev și program cu reglarea instruirii după modelul sistemelor cibernetice cu comandă și control; a individualizării parcursului în raport cu reacțiile elevului, și a proiectării întregului demers utilizând cea mai eficientă strategie pedagogică în raport cu obiectivele planificate. Pentru a nu se reduce IAC la utilizarea computerelor pentru activități punctiforme, prin „soft educațional” înțelegem, un program proiectat să rezolve o sarcină/ problemă pedagogică, adică softul proiectat pentru a fi utilizat în instruire/ învățare. Va exista o gamă largă de softuri: fiecare din activitățile subsumate domeniului „educație” – training, instruire, învățare, predare – prin intersectarea cu specificul intervenției noilor tehnologii – aided, assisted, managed etc. – capătă o coloratură proprie, diferențiată; de aici și specificitatea softului proiectat pentru respectiva formă de activitate. Softurile educaționale pot fi grupate în mai multe categorii raportându-ne la funcția pedagogică specifică pe care softul o îndeplinește în cadrul unui proces de instruire:

Softurile interactive pentru însușirea unor cunoștințe noi

Acestea creează un dialog între educabil și programul respectiv. Interacțiunea poate fi controlată de computer (dialog tutorial) sau de educabil (dialog de investigare). Termenul generic de tutor desemnează softul în care „drumul” educabilului este dirijat de computer. De regulă, un tutor preia una din funcțiile profesorului, fiind construit pentru a-l conduce pe educabil, pas cu pas, în procesul de învățare după o strategie stabilită de proiectantul softului. Spre deosebire de tutor, softul de investigare folosește o altă strategie: elevului nu i se indică calea de parcurs – informațiile deja structurate, ci un mediu de unde elevul poate să-și extragă toate informațiile (atât cele factuale, cât și cele procedurale) necesare pentru rezolvarea sarcinii, pe baza unui set de reguli; calea parcursă depinde într-o mare măsură de cel care învață (nivelul propriu de cunoștințe și stilul de învățare).

Softuri de exersare

Prin softurile de acest tip se realizează exersarea individuală pentru însușirea unor date, procedee, tehnici sau formării unor deprinderi specifi ce; sunt de obicei, un supliment al lecției tradiționale. Acestea îl ajută pe profesor să realizeze activitățile de exersare, permițând fiecărui elev să lucreze în ritm propriu și să aibă mereu aprecierea corectitudinii răspunsului dat. Valoarea pedagogică este reflectată de măsura integrării în realizarea activității de învățare.

Softuri de simulare

Acestea permit reprezentarea controlată a unui fenomen sau sistem real, prin intermediul unui model cu comportament analog. Se oferă astfel posibilitatea modifi cării unor parametri și observării modului cum se schimbă comportamentul sistemului. Experimentul reprezintă o metodă didactică în care predomină acțiunea de cercetare directă a realității în condiții specifi ce de laborator și poate fi desfășurat cu succes și cu ajutorul softurilor de simulare.

Scopul simulării este de a ajuta elevul în crearea unui model mental util permițând acestuia să testeze în mod sigur și eficient comportarea sistemului în diverse situații. Simulările: pot conține o prezentare inițială a fenomenului, procesului sau echipamentului; ghidează activitatea educabilului; oferă situații practice pe care educabilul trebuie să le rezolve și atestă nivelul de cunoștințe și deprinderi pe care acesta le posedă după parcurgerea programului de instruire.

Softuri pentru testarea cunoștințelor

Specificitatea acestora depinde de mai mulți factori – momentul testării, scopul testării, tipologia interacțiunii (feedback imediat sau nu). Aceste softuri apar uneori independente, alteori făcând parte integrantă dintr-un mediu de instruire complex; secvențe de testare pot exista și în alte tipuri de softuri, în dependență de strategia pedagogică și sunt destinate pentru a măsura progresul în învățare.

Jocuri educative

Softuri care sub forma unui joc – atingerea unui scop, prin aplicarea inteligentă a unui set de reguli – îl implică pe elev într-un proces de rezolvare de probleme. De obicei se realizează o simulare a unui fenomen real, oferindu-i elevului diverse modalități de a influența atingerea scopului. Jocul didactic reprezintă o metodă de învățământ în care predomină acțiunea didactică simulată.

Bibliografie:

<http://www.elearning-forum.ro>

<http://en.wikipedia.org/wiki/E-learning>

AVANTAJE ȘI LIMITE ALE UTILIZĂRII CALCULATORULUI ÎN PROCESUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT

*Prof. Doandeu Nela Ioana
Grădinița Proitești, Școala Gimnazială Ponoarele
Județul Mehedinți*

Calculatorul este foarte util atât elevului cât și profesorului însă folosirea acestuia trebuie realizată astfel încât să îmbunătățească calitativ procesul instructiv-educativ, nu să îl îngreuneze. Calculatorul trebuie folosit astfel încât să urmărească achiziționarea unor cunoștințe și formarea unor deprinderi care să permită elevului să se adapteze cerințelor unei societăți aflată într-o permanentă evoluție.

Acesta trebuie să fie pregătit pentru schimbări, să le întâmpine cu entuziasm nu cu frică și rezistență. Dacă elevii sunt orientați cu încredere spre schimbare, ei vor simți nevoia de a fi instruiți cât mai bine pentru a face față noilor tipuri de profesii. Eșecul în dezvoltarea capacității de a reacționa la schimbare poate atrage după sine pasivitatea și alienarea.

Profesorul trăiește el însuși într-o societate în schimbare, și din fericire, în prima linie a schimbării, astfel încât va trebui să se adapteze, să se acomodeze, să se perfecționeze continuu. Deci, introducerea în școală a Internetului și a tehnologiilor moderne duce la schimbări importante în procesul de învățământ. Astfel actul învățării nu mai este considerat a fi efectul demersurilor și muncii profesorului, ci rodul interacțiunii elevilor cu calculatorul și al colaborării cu profesorul.

Această schimbare în sistemul de învățământ vizează următoarele obiective :

1. Creșterea eficienței activităților de învățare
2. Dezvoltarea competențelor de comunicare și studiu individual

Atingerea acestor obiective depinde de gradul de pregătire al profesorului în utilizarea calculatorului, de stilul profesorului, de numărul de elevi, de interesul, cunoștințele și abilitățile acestora, de atmosfera din clasă și tipul programelor folosite, de timpul cât se integrează softul în lecție, de sincronizarea explicațiilor cu secvențele utilizate, de metodele de evaluare, de fișele de lucru elaborate.

Utilizarea la întâmplare, fără un scop precis, la un moment nepotrivit a calculatorului în timpul lecției duce la plictiseală, monotonie, ineficiența învățării prin neparticiparea unor elevi la lecție, nerealizarea obiectivelor lecției și poate produce repulsie față de acest mijloc modern de predare-învățare-evaluare. Folosirea în exces a calculatorului poate duce la pierderea abilităților practice, de calcul și de investigare a realității, la deteriorarea relațiilor umane.

De asemenea individualizarea excesivă a învățării duce la negarea dialogului elev-profesor și la izolarea actului de învățare în contextul său psihosocial. Materia se segmentează și se atomizează prea mult, iar activitatea mentală a elevilor este diminuată, ea fiind dirijată pas cu pas.

Calculatorul este folosit pentru dezvoltarea capacităților de comunicare, pentru colectarea, selectarea, sintetizarea și prezentarea informațiilor, pentru tehnoredactarea unor referate. Astfel elevii își dezvoltă capacitatea de a aprecia critic acuratețea și corectitudinea informațiilor dobândite din diverse surse.

Calculatorul permite crearea de situații problemă cu valoare stimulativă și motivațională pentru elevi, sau cu statut de instrument de testare a nivelului cunoștințelor și abilităților însușite de către elevi, îmbunătățirea procesului de conexiune inversă, grație posibilităților de menținere sub control a activității elevilor. Tehnica modernă și învățământul centrat pe nevoile, dorințele și posibilitățile elevului impune desfășurarea de activități diferențiate pe grupe de nivel. Elevul poate parcurge materialul avut la dispoziție în ritmul propriu și numai este nevoit să rețină cantități uriașe de informație. Trebuie să știe doar să gândească logic și să localizeze informația de care are nevoie.

Prezentarea materialelor pe module cu grade diferite de dificultate permite elevului să cunoască exact la ce nivel este situat, să își recunoască limitele și posibilitățile. Astfel se dezvoltă conștiința de sine și dorința de a reuși. Va cerceta, va învăța motivate devenind astfel o ființă capabilă de autoinstruire.

Utilizarea calculatorului și a Internetului permit o înțelegere mai bună a materiei într-un timp mai scurt. Se reduce timpul necesar prelucrării datelor experimentale în favoarea unor activități de învățare care să implice procese cognitive de rang superior: elaborarea de către elevi a unor softuri și materiale didactice necesare studiului. Se dezvoltă astfel creativitatea elevilor. Aceștia învață să pună întrebări, să cerceteze și să discute probleme științifice care le pot afecta propria viață. Ei devin personae responsabile capabile să se integreze social.

În cazul evaluării se elimină subiectivitatea umană, elevul fiind protejat de capriciile profesorului. Poate chiar să se autoevalueze singur. Este redusă starea de stres și emotivitatea elevilor. Există posibilitatea evaluării simultane a mai multor elevi cu nivele de pregătire diferite, deoarece testele de evaluare sunt realizate de asemenea pe nivele de dificultate diferite.

Se pot realiza recapitulări, sinteze, scheme atractive, animate care să ducă la reținerea mai rapidă a informației esențiale. Se pot realiza jocuri didactice în scopul aprofundării cunoștințelor și dezvoltării abilităților practice sau în scopul îmbogățirii acestora, proiecte, portofolii, pagini html.

Elevii pot realiza pagini web de prezentare a școlii, a orașului, a țării (cu obiective turistice), a culturii, obiceiurilor și tradițiilor poporului român, a materialelor didactice elaborate de ei și de profesorii lor, de informare (subiecte și bareme de corectare pentru diferite examene și concursuri școlare, manifestări științifice și cultural artistice, cărți și reviste școlare, cursuri de pregătire și perfecționare pentru elevi și pentru profesori, grafice de desfășurare a olimpiadelor și examenelor, documente oficiale, forum de discuții, note ale elevilor și date despre activitatea lor în școală, anunțuri și mica publicitate, statistici realizate de elevi pe diverse teme, mesaje, cursuri opționale, facultăți și colegii). De asemenea elevii pot fi antrenați în realizarea unor Cd-uri, afișe, grafice, reviste, teste, diferite programe și softuri educaționale, jocuri, pliante publicitare, dicționare on-line, activități educative interactive care să antreneze copii de pe întreaga planetă.

În concluzie putem spune că pentru a realiza un învățământ de calitate și pentru a obține cele mai bune rezultate trebuie să folosim atât metodele clasice de predare, învățare, evaluare cât și metodele moderne!

BIBLIOGRAFIE

- 1] Miron Ionescu, Ioan Radu, Didactica modernă, Editura Dacia, Cluj Napoca, 2004.
- [2] Romiță Iucu, Marin Manolescu, Elemente de pedagogie, Editura Credis, București 2004.
- [3] Michaela Logofătu, Mihaela Garabet, Anca Voicu, Emilia Păușan, Tehnologia Informației și a Comunicațiilor în școala modernă, Editura Credis, București, 2003.
- [4] <http://www.google.com/>
- [5] <http://www.yahoo.com/>

ÎNVĂȚĂMÂNTUL ȘI INTERNETUL

*Dogaru Ștefania
Colegiul Tehnic „Decebal”*

Ideea creării unei rețele de calculatoare a apărut în SUA, în anul 1968, în perioada Războiului Rece, în dorința realizării unei structuri formate din calculatoare aflate în diferite puncte din SUA și care în caz de război sau de calamitate naturală, să fie interconectate în așa fel încât, nici unul dintre calculatoare să nu rămână izolat. La început Internetul asigură numai un mecanism pentru schimbul de mesaje, acum însă, Internetul reprezintă un uriaș depozit de distribuit informație. Acum prin Internet se înțelege de cele mai multe ori numai unul dintre serviciile pe care acesta le pune la dispoziția comunității de utilizatori, și anume serviciul de Web care permite navigarea prin informația disponibilă pe servere.

Internetul a pătruns încet și în România, multă vreme fiind considerat un lux inutil. Cu timpul însă, resursele Web au devenit aproape indispensabile în predare, învățare și evaluare. Noile tehnologii oferă o varietate de aplicații, metodele convenționale de predare având o alternativă viabilă din ce în ce mai mult. Aplicațiile Web sunt mult mai complexe, accesibile și variate, astfel cei care învață pot accesa de acasă resursele necesare, doar cu câteva click-uri.

Modul de învățare tradițional a devenit mai greu în comparație cu învățămîntul bazat pe resursele Web. Acest tip de resurse reprezintă de fapt noile cărți ale epocii moderne. Web site-ul este un instrument nou, necesar, care ușurează procesul de predare/ învățare și nu doar atât. Web-ul asigură elevilor un ansamblu de informații științifice fiind incluse în baze de date, biblioteci online, etc. Atât profesorii cât și elevii pot schimba idei, opinii, prin intermediul e-mailului, chat-ului sau site-uri de socializare. Aceștia pot organiza excursii virtuale în muzee de artă sau știință, în centrele de cercetare, locuri mai greu accesibile elevilor. De asemenea, elevii pot publica lucrări, proiecte online, acestea fiind vizualizate și evaluate fie de cadrele didactice, fie de colegi.

Lecțiile online pot prezenta același conținut și se pot desfășura la fel ca și lecțiile „convenționale”. Avantajul este însă faptul că aceste lecții pot fi accesate oriunde și oricând. În condițiile unei motivații suficiente, orice elev care are acces la un calculator poate obține o educație cel puțin egală cu unul care beneficiază de un program tradițional.

Învățămîntul bazat pe resurse Web prezintă numeroase avantaje față de învățămîntul tradițional. Elevii pot alege domeniile de cunoaștere, pot urmări propriile interese și pot accesa informațiile la propriul nivel. Elevii pot accelera procesul de învățare sau îl pot încetini. De asemenea acest tip de învățare permite atât elevilor cât și profesorilor să interacționeze într-o comunitate online fără a fi prezenți în același loc sau timp.

Educația cu ajutorul calculatorului este mult mai avantajoasă decât modalitatea clasică de predare, elevii având acces la mai multe cursuri dintr-un anumit domeniu, specialitate, spre deosebire de metodele tradiționale de predare în care aveam prezentă doar opinia profesorului.

Accesul factorilor implicați în activitatea educațională la resursele Web crește calitatea procesului de învățare. Internetul este aproape indispensabil atât pentru elevi cât și pentru profesori. Acesta îmbunătățește procesul de predare-învățare, ajută la transmiterea informațiilor de către profesori și la asimilarea acestora de către elevi. Cele mai întâlnite aplicații utilizate în acest domeniu sunt cele de desen sau prezentare, organizare, calcul tabelar, navigare pe web, aplicații de pregătire pe computer, e-mail, site-uri de socializare.

Studiile realizate în ultimii ani și analizele la nivel internațional demonstrează că utilizarea TIC în educație contribuie la îmbunătățirea rezultatelor acestora. Dar, cu toate acestea, mulți profesori, fie că preferă metodele clasice de predare, fie dintr-o reticență generală față de noile tehnologii, resping modernizarea orelor și stimularea elevului cu ajutorul calculatorului, Internetului și tuturor celorlalte instrumente asociate.

Sistemele de educație din întreaga lume vor suferi mari modificări în următorii ani, favorizate de revoluția tehnologică. În următorii 15 ani, Internetul va transforma școlile în medii interactive care vor da la o parte formele tradiționale de învățământ și vor schimba modul de a fi al profesorilor, părinților și elevilor.

În școala viitorului, profesorul nu va mai fi doar un transmițător de cunoștințe, ci va avea ca principală misiune orientarea elevului în propriul său proces de învățare. Curriculumul va fi personalizat, pe măsura necesităților fiecărui elev și se va pune accent pe abilitățile personale și practice mai mult decât pe conținuturile academice. Internetul va fi principala sursă de cunoaștere, chiar mai mult decât școala, iar limba engleză se va consolida ca limbă internațională a învățământului. Educația va fi mai scumpă și va dura toată viața.



Chiar dacă învățământul prin intermediul resursele Web prezintă numeroase avantaje față de învățământul tradițional, putem spune că nu întotdeauna metodele online sunt cele mai eficiente. Este clar faptul că numărul utilizatorilor de resurse Web este în creștere, iar odată cu aceștia și calitatea învățământului crește. Putem observa valențele benefice pe care Internetul le are în predarea, învățarea sau evaluarea disciplinelor școlare și faptul că nu mai există multe domenii în care resursele Web să nu joace un rol important în rezolvarea problemelor curente. Învățământul online câștigă teren în fața celui tradițional, iar elevii uneori asociază Internetul cu un veritabil profesor.

Bibliografie:

Cotidianul spaniol El Mundo

Internet www.Google.com

EDUCAȚIA ÎN ȘCOALĂ CU AJUTORUL CALCULATORULUI

*Prof.inv.primar Drăghici Aurora
Școala Gimnazială „C.Radulescu-Motru”-Butoiesti*

În secolul XXI este resimțită, mai mult ca oricând, nevoia de a asista învățarea prin intermediul tehnologiei informatice și comunicative. Dacă în anul 2003, profesorii români care predau matematica și științele raportau ca 1-2% dintre elevii de clasă a VIII-a utilizează calculatorul în scopul instruirii, în anul 2007, acest procent, este cuprins între 2 și 3%. În schimb, cu 30% mai mulți elevi au acces la Internet, și cu 37% mai mulți elevi au acces la computere la școală. În aceste condiții, devine o necesitate integrarea tehnologiei informatice și comunicative în procesul de predare-învățare-evaluare.

Folosirea tehnologiilor moderne în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție firească la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrarea acestora în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra inovațiile tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Nu este un proces ușor, dar dificultățile pot fi depășite având în vedere potențialul acestui tip de cunoaștere. Profesorul trebuie să se simtă liber să răspundă critic, dar în același timp creativ noilor tehnologii și sub nici o formă nu poate să ignore acest aspect dacă vrea să comunice cu elevii.

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

Utilizarea calculatorului în educație are marele avantaj de a facilita trecerea de la acumularea pasivă de informații de către elevi la învățarea prin descoperire, ei învață să învețe, dezvoltându-și în acest mod abilitățile și strategiile cognitive pe care le vor folosi și adapta în diverse alte situații. Acest fapt aduce o mare flexibilitate în învățare și la stimularea elevilor de a se implica în procesul educațional și de a deveni parteneri ai profesorului în cadrul clasei.

Calculatorul nu poate înlocui cadrul didactic, care rămâne o prezență activă, vie, în comunicarea cu elevii, iar relația aceasta nu poate fi substituită de lecțiile interactive. Profesorul rămâne factorul care aduce resursele sale personale, umane în procesul educativ și care se angajează cu întreaga sa personalitate în educație. Profesorul este cel care stabilește comunicarea vie cu elevii, prin intuiție, empatie, creativitate și adaptabilitate continuă la elevii săi și este cel care modelează și caracterizează acestora. În acest proces, calculatorul este un instrument auxiliar folosit de profesor, instrument care modifică sistemul de învățare tradițional și permite căderea barierelor în accesarea informațiilor.

În predarea variatelor discipline: chimie, fizică, matematică, geografie, biologie, psihologie, se folosesc în prezent pe scară largă softurile educaționale, adică lecții interactive adaptate nivelurilor de vârstă și claselor respective. Astfel, calculatorul este cel care oferă instruirea elevilor, fiecare lecție urmând niște secvențe și fiind dirijată de profesor, cel care stabilește și obiectivele educaționale. De multe ori, calculatorul oferă și modalități de exercițiu după ce conținuturile lecției au fost prezentate, pentru predarea unor elemente de bază, așa cum sunt operațiile aritmetice – adunarea, scăderea, înmulțirea și împărțirea. La finalul secvențelor de învățare, există și posibilitatea ca elevii să fie testați pentru a conștientiza informațiile pe care le-au memorat și înțeles și pentru a corecta eventualele erori sau lacune. Testarea se realizează de obicei prin intermediul întrebărilor cu alegere multiplă, elevilor dându-li-se astfel posibilitatea de a reveni asupra celor

învățate și de a consolida informația. Simulările utilizate în cadrul lecțiilor virtuale sunt de multe ori spectaculoase pentru elevi. Astfel, ei pot vedea cum se formează, de exemplu, formele de relief, pot asista la experimente de fizică sau de chimie, sau pot vizualiza rotirea în spațiu a diferitelor forme geometrice. Înțelegerea diferitelor procese și fenomene este mult ușurată prin oferirea unui suport vizual elevilor, iar aceștia devin mult mai motivați să participe la lecție și să învețe.

Soft-ul educațional poate reprezenta totodată și un instrument cu ajutorul căruia elevul să învețe prin explorare. Astfel, pot fi utilizate programe cu care elevii să scrie diferite texte literare sau să compună versuri, să realizeze aplicații pentru baze de date sau pentru a realiza un calcul tabelar. Elevii utilizează soft-ul în mod activ pentru a rezolva mai multe sarcini de gândire, ceea ce duce la o învățare eficientă și durabilă. Profesorul este din nou cel care setează obiectivele învățării și fixează cadrul în care se desfășoară activitatea elevilor.

Altă modalitate de utilizare a calculatorului în procesul instructiv-educativ este de a oferi resurse care să fie căutate și accesate de către elevi, profesorul fiind cel care propune conținuturile de învățare sau teme. Fiind ales un subiect care va fi supus discuției în cadrul clasei de elevi, profesorul ridică diverse întrebări legate de subiectul respectiv, elevii având ca sarcină să răspundă la aceste întrebări, să găsească informațiile adecvate, să le organizeze și să ofere răspunsurile cerute. Folosirea calculatorului ca sursă de informații este foarte importantă, elevii putând accesa de exemplu Internetul sau enciclopediile multimedia. Acest mod de abordare stimulează învățarea prin descoperire la elevi, ei nu mai sunt cei care recepționează informații, ci trebuie în primul rând să înțeleagă întrebările pe care profesorul le pune, urmând ca apoi să găsească ei înșiși informațiile și să le sintetizeze. Elevii sunt cei responsabili de găsirea informațiilor din diferite surse, fiind provocator pentru el să ajungă la propriile sale concluzii. Este mai important modul în care elevul ajunge la aceste concluzii și nu rezultatul în sine, aici intervenind procesul de gândire, modul de raționament și analiza și sinteza informațiilor. Având o anumită temă, cum este de exemplu fenomenul de încălzire globală, răspunsurile elevilor pot fi foarte variate la întrebările propuse de cadrul didactic, dar este mult mai important modul în care ei argumentează aceste răspunsuri, sursele de informare și dezbaterile ce pot fi generate în cadrul clasei, pornind de la această bază. Profesorul este aici un facilitator al învățării, nu mai este cel care oferă informațiile de-a gata, iar sarcina pe care elevul o are de realizat este mai mult calitativă decât cantitativă.

Crearea proiectelor multimedia este un alt mod de a utiliza calculatorul în cadrul procesului educativ. Pe de o parte, cadrele didactice pot fi cele care realizează prezentări multimedia și le proiectează în cadrul clasei, prezentând diferite conținuturi elevilor, fapt foarte des utilizat astăzi în școli. Pe de altă parte, elevii pot fi cei care construiesc propriile prezentări multimedia ca proiecte la diferite discipline, susținându-le în fața profesorului și a elevilor din clasă. Acest tip de proiecte favorizează dezvoltarea creativității, pun în mișcare un sistem complex de integrare a informațiilor și abilităților, utilizându-se calculatorul practic ca un mijloc de comunicare. Modalitatea de creare de proiecte multimedia poate fi desfășurată sub forma lucrului în echipă compusă din 3-6 elevi, ceea ce implică dezvoltarea la elevi a abilităților de colaborare, negociere, asumare de responsabilități. Și în acest caz, profesorul are rolul de a facilita dezvoltarea proiectului, ajutându-i pe elevi atât la familiarizarea cu tehnologia, dacă este cazul, cât și pe parcursul proiectului, însă elevii vor fi cei care decid conținuturile și forma prezentării.

Având în vedere toate acestea, calculatorul este astăzi cel care facilitează atingerea unor scopuri importante în învățare și poate fi utilizat de către cadrele didactice într-o varietate de situații. Pregătirea lecției în care este utilizat calculatorul este deosebit de importantă pentru profesor, deoarece atingerea obiectivelor de învățare depinde în cea mai mare măsură de proiectarea didactică și de stabilirea prealabilă a secvențelor lecției. Cadrului didactic îi revine sarcina, foarte complexă, de a-și antrena întreaga creativitate și abilitate de a îmbina mijloacele tradiționale cu cele inovative în cadrul lecției, în funcție de obiectivele sale și de adaptarea la caracteristicile psihologice individuale ale elevilor săi.

Bibliografie:

1. *** (2004). Impactul formativ al utilizării AEL în educație. București: TEHNE. Centrul pentru Dezvoltare și Inovare în Educație.
2. Eficiența utilizării TIC în procesul instructiv-educativ- Liliana-Violeta Constantin

UTILIZAREA PLATFORMELOR EDUCAȚIONALE PRIN INTEGRAREA APLICAȚIILOR SPECIFICE ÎN EDUCAȚIA PREUNIVERSITARĂ

*Prof. Dragomirescu Lia Luminița
Prof. Oțelea Mariana
Colegiul Tehnic „Apulum”, Alba Iulia*

Noua generație de elevi, generația digitală, nu-și imaginează viața fără calculatoare, jocuri video, playere, camere video sau telefoane mobile. Acești copii sunt „fundamental diferiți de generațiile anterioare, prin felul în care gândesc, prin modul în care accesează, combină, interpretează, prelucrează și folosesc informațiile și, mai presus de toate, prin felul în care percep, interacționează și comunică în / cu lumea modernă”

Datorită acestor profunde schimbări se naște o întrebare firească: Cum ar trebui să răspundă profesorii provocărilor noilor tehnologii?

În primul rând, profesorii ar trebui să cunoască avantajele și limitele noilor tehnologii, să se implice mai mult în selectarea acelor tehnologii care se potrivesc cel mai bine domeniului de studiu și să integreze noile tehnologii în activitățile de predare - învățare-evaluare dirijându-i pe elevi a crea lucruri noi în moduri noi, pentru a învăța lucruri noi în moduri noi și a comunica în moduri noi, cu oameni noi – comportamente care își pun amprenta asupra modului de gândire și operare. Profesorii sunt cei care trebuie să ia parte activ la aceste schimbări și să se implice astfel încât impactul acestor tehnologii asupra instruirii și învățării să fie cel dorit.

În al doilea rând, această inițiativă trebuie susținută printr-o analiză atentă a cerințelor fiecărui program de studiu, prin înființarea din timp a structurilor organizatorice (produse softwar educaționale), prin integrarea curriculară și cooperarea continuă cu elevii.

Rezultatele utilizării eficiente a noilor tehnologii în procesul educațional nu își vor pune amprenta doar asupra cunoștințelor și abilităților specifice domeniului studiat, dar vor conduce la dezvoltarea unui set complex de interacțiuni între elevi, profesori, materiale educaționale, dar și către un management educațional eficient.

Platformele e-learning înglobează toate tehnologiile avansate care sprijină activitățile de predare, învățare, și evaluare fiind un mediu hardware-software în care elevii, fie asistați de profesori, fie în mod individual asimilează cunoștințe și deprinderi noi în conformitate cu obiectivele didactice stabilite, utilizând metode de instruire specifice și conținuturi educaționale, prezentate în format digital, cu un grad mare de interactivitate.

Introducerea *Tehnologiei informației și a comunicațiilor* în educație, prin folosirea Internet-ului și tehnologiilor multimedia permit profesorilor și elevilor să vizualizeze și să interacționeze cu o varietate de resurse o-line. Aceste resurse educaționale sunt accesibile, adaptabile și interoperabile, ceea ce permite participarea activă a elevilor la schimbul de informații.

Astăzi, este recunoscut rolul Internetului și (în particular, al) Web-ului în predare, învățare și evaluare. În multe cazuri, Web-ul a devenit un instrument de lucru indispensabil pentru toți actorii educaționali, atât în sala de clasă cât și în afara sa. Tehnologiile moderne oferă o gamă largă de aplicații, acestea reprezentând fundația pentru un nou sistem de furnizare a educației și de construire a cunoașterii. Unele instrumente Web 2.0, asincrone, precum wiki și forumurile sunt mai potrivite pentru activitățile educaționale care necesită reflecție și un interval mai mare de timp pentru a fi

realizate. Cu toate acestea, instrumentele sincrone precum conferințele audio și chat-urile asigură o prezență activă a participanților .

În activitatea desfășurată, prin natura disciplinei predate, am folosit calculatorul ca un suport pentru obținerea unor abilități de lucru. Constatând atracția “generației digitale ” pentru mijloacele moderne de comunicație și tehnologia modernă, a apărut necesitatea modificării modului de lucru.

Cele mai populare tipuri de instrumente web 2.0 sunt:

- wiki
- bloguri și microbloguri
- rețele sociale (social networks);
- servicii de tip social bookmarking;
- fluxuri de știri;
- servicii pentru partajarea conținutului grafic (Photo Sharing), audio/video Video Sharing;
- platforme (servicii) pentru crearea conținutului textual, audio și video;
- servicii pentru partajarea prezentărilor;

WIKI

Un wiki este un site Web care poate fi editat o-line. Spre deosebire de paginile Web obișnuite care sunt create offline și apoi încărcate pe un server Web, wiki-urile sunt editate în timp real. Utilizatorii nu au nevoie de cunoștințe tehnice speciale pentru a modifica paginile wiki existente sau pentru a adăuga pagini noi.

Administratorul unui wiki poate specifica cine poate vizualiza și edita site-ul sau subsecțiuni ale acestuia. De asemenea, administratorul poate permite oricui să folosească și să editeze wici-ul sau poate restricționa permisiunile de editare pentru utilizatorii înregistrați.

Profesorii pot utiliza wiki-ul în doarec ca elevii să lucreze în echipă la aceeași temă sau pentru a face schimb de idei și resurse pe subiect.

BLOG

Un blog (prescurtare de la Web blog) este un instrument care permite utilizatorului să partajeze, acceseze și să utilizeze informațiile cu ușurință fără a deține cunoștințe de programare. Blogurile au fost create pentru a prezenta un conținut ca o listă simplă de intrări asemenea unui jurnal.

Un blog permite profesorilor și elevilor să posteze o-line în mod regulat conținut educațional într-un mod standardizat. Informațiile postate formează un comentariu sau un flux de idei actualizate frecvent. Elementul cheie al blogger-ului (în cazul nostru elev sau grup de elevi) să își exprime ideile, iar ceilalți utilizatori să îi răspundă prin comentarii.

Atât blogurile cât și wiki-urile permit utilizatorilor să publice conținut Web în timp real printr-un browser Web fără ca aceștia să dețină cunoștințe de programare.

Diferența dintre ele constă în:

- blogurile permit doar un format simplu asemănător unui jurnal;
- wiki-urile nu impun o anumită structură a paginii Web și permit utilizatorilor să creeze pagini noi sau să le editeze pe cele existente.

În educație blogurile permit partajarea, accesarea și actualizarea facilă a informațiilor. Elevii le pot folosi atât pentru a prezenta opțiunile proprii cât și pentru a adăuga comentarii cu privire la postările celorlalți colegi. De asemenea elevii pot utiliza blogurile sub forma unor jurnale de învățare sau ca loc de reflecție, colectare de idei și conversații scurte. Blogurile ajută elevii „să înțeleagă” ceea ce au învățat

Granițele dintre platformele Web, platformele blog și platformele wiki nu sunt totdeauna clar delimitate. Cu toate acestea există o multitudine de platforme care oferă posibilitatea creării și găzduirii gratuite a site-urilor utilizate în scop educațional.

FLIKER

Flickr este în acest moment cel mai folosit site de schimb de fotografii și, ca celelalte aplicații Web 2.0, a împrumutat caracteristici de la alte instrumente pentru a crea o platformă comunitară o-line. De exemplu, atașarea de etichete care permit vizualizarea fotografiilor pe categorii i-a crescut simțitor popularitatea, serviciul fiind acum folosit foarte mult de bloggeri ca spațiu de stocare a fotografiilor. Flickr are și o opțiune mai puțin cunoscută ce poate fi exploatată în scopuri de învățare și predare: posibilitatea de a face adnotări la o imagine. O altă opțiune este ușurința cu care se pot crea grupuri fie publice, publice pe bază de invitație sau complet private. Fiecare grup dispune de o platformă pentru schimbul de fotografii și de un spațiu de discuții.

Confidențialitatea se gestionează prin clasificarea fiecărei fotografii în funcție de:

- Gradul de confidențialitate– cine vede imaginea;
- Licența de folosire – protejarea drepturilor de autor;
- Tipul de conținut– marchează fotografiile ca fotografii simple, artă/ilustrație sau capturi de ecran;
- Gradul de siguranță– ceilalți membri văd numai imaginile conforme zonelor de confort pe care le-au specificat.

Imaginile Flickr pot fi folosite în toate domeniile predării pentru a dezvolta cunoștințele vizuale ale elevilor și, implicit, a îi familiariza cu drepturile de proprietate intelectuală totodată contribuind major la o serie de aplicații de învățare. Cu imagini potrivite, oricărui domeniu i se poate adăuga un plus de culoare.

SLIDESHARE

Slideshare este o tehnologie Web 2.0 utilizată pentru găzduirea și partajarea prezentărilor. Pe lângă acestea, Slideshare mai oferă suport pentru documente (ppt Word, Open Office), PDF-uri, fișiere video și seminarii web (*webinar*). În momentul lansării, în 2006, Sharepoint a fost considerat a fi un fel de YouTube, dar cu prezentări .

Slideshare are o comunitate profesională și educațională vibrantă care postează în mod regulat comentarii și descarcă conținut. Conținutul Slideshare se răspândește viral prin intermediul blogurilor și rețelelor sociale precum LinkedIn, Facebook și Twitter. Oricine poate vizualiza prezentări și documente pe teme de interes, le poate descărca și refolosi în proiecte proprii.

Pentru a putea să încarce un documente pe Slideshare, utilizatorul trebuie să se autentifice. Crearea unui cont este simplă și rapidă.

Slideshare oferă un motor de căutare a materialelor în interiorul site-ului, navigarea după diferite categorii – populare, descărcate, favorite, video, etc. sau business, design, divertisment, educație, tehnologie, sănătate, etc.

Slideshare are câteva particularități:

- Încărcare de prezentări pe platformă și oferirea lor în mod public sau privat;
- Descărcarea de prezentări despre orice subiect pentru re folosirea lor sau modificare;
- Includerea în bloguri, site-uri web;
- Partajarea lor pe Twitter, Facebook, LinkedIn;
- Sistemul **Zipcast** pentru conferințe web ;
- **Leadshare**: utilizarea prezentărilor, documentelor, PDF-urilor, fișierelor video ca metode de generare a oportunităților de afaceri;
- **Slidecast**: sincronizarea fișierelor audio mp3 cu slide-uri, pentru a crea un seminar web;
- Includerea de videoclipuri YouTube în prezentările SlideShare;
- Utilizarea secțiunii SlideShare PRO pentru facilități suplimentare gen adăugare de pagini gratuite, *analytics*.

Calculatorul este foarte util atât elevului cât și profesorului însă folosirea acestuia trebuie realizată astfel încât să îmbunătățească calitativ procesul instructiv-educativ, nu să îl îngreuneze. Calculatorul trebuie folosit astfel încât să urmărească achiziționarea unor cunoștințe și formarea

unor deprinderi care să permită elevului să se adapteze cerințelor unei societăți aflată într-o permanentă evoluție.

BIBLIOGRAFIE

1. Adăscăliței, A. – *Instruire asistată de calculator* - Editura Polirom, 2007
2. Brut, M.; Buraga S. – *Prezentări multimedia pe Web*, Editura Polirom, 2004
3. E –learning Course Guide - *International Scientific Symposium- Quality Management in higher education- Spiru Haret University- The Faculty of Marketing and International Economic Business* , April, 7- 8, 2006, Bucharest, Romania
4. Jukes, A. Dosaj , *Understanding Digital Children : Teaching & Learning in the New Digital Landscape* , The InfoSavvy Group, 2006
5. Robert Behling , *SlideShare.net - Advantages and Disadvantages*
6. http://www.slideshare.net/eli_sus/instruire-asistata-de-calculator?related=1

INFLUENȚA CALCULATORULUI ÎN PROCESUL DE ÎNVĂȚĂMÂNT

prof. Daniela-Constanța Ecobici
Școala Gimnazială Nr.3, Drobeta Turnu Severin

„Calculatorul te ajută, te stimulează și...nu te ceartă!”

Calculatorul nu este utilizat pentru a înlocui activitatea de predare a cadrului didactic, ci pentru a veni tocmai în sprijinul predării, ajutându-l astfel să-și îndeplinească mai bine funcția sa didactică fundamentală.

Prioritatea învățământului o constituie informatizarea, softul educațional, reprezentat de programele informatice special dimensionate în perspectiva predării unor teme specifice, ceea ce reprezintă o necesitate evidentă presupusă de această prioritate.

Informatizarea pe scară largă în toate domeniile de activitate face necesară prezența unor specialiști care să cunoască din punct de vedere practic sisteme de operare și limbaje de programare moderne, să execute lucrări de birotică și contabilitate, să exploateze baze de date, să fie capabili să lucreze pe rețele de calculatoare. Marea cerere de astfel de specialiști și specificul lor pot fi rezolvate numai prin formarea lor în școli, cadrul dovedit în învățământul european ca fiind cel mai eficient în acest sens.

În societatea contemporană se observă un fenomen foarte interesant în ceea ce privește legătura între progresul științei și învățământ. Procesul de învățământ a preluat o parte din cuceririle științei și tehnicii pentru a înlesni asimilarea cunoștințelor și înțelegerea lor de către elevi.

Computerele au devenit în ziua de azi principalul instrument în afaceri, iar un număr uriaș de alte profesii implică folosirea lui în diverse scopuri. Iată de ce nu trebuie să ne mire importanța care i se acordă computerului în pregătirea școlară.

În condițiile instruirii cu ajutorul calculatorului se oferă posibilitatea în aceeași situație de învățare să regrepeze un set de elemente variate: sunete, voci, texte, imagini foto, desene grafice, diagrame etc asociate în aplicații după obiectivele învățământului în mod interactiv, atât elev-calculator cât și de îndrumător al profesorului. Această mare varietate de instrumente capătă, în cadrul procesului de instruire valențe formative, informative și educative, motivând elevii să cerceteze și să selecteze informația în funcție de sarcina didactică propusă.

Diversificarea strategiei didactice este posibilă pe baza interacțiunii elev-calculator, cu facilitarea acestora la informații mai ample structurate, variate și prezentate în modalități diferite de

vizualizare. Calculatorul este un mijloc între profesor-elev, dar cu o poziție **distinctă** față de celelalte mijloace de învățare pe funcțiile sale, complexitatea și posibilitatea de utilizare.

În fiecare zi tomografele computerizate (CT) din spitalele lumii salvează vieți prin ilustrarea tridimensională a interiorului corpului nostru. Microprocesorul nu e singurul tip de calculator care poate rezolva matematica necesară construirii acestor imagini 3D, dar ele sunt răspunzătoare pentru recenta proliferare a scanerelor CT. Cea mai importantă invenție a secolului trecut rămâne calculatorul și o dată cu acesta Internetul.

Ca o concluzie - copiii se pot bucura de calculator dacă acesta este folosit cumpătat. Părinții care își supraveghează copiii când aceștia utilizează calculatorul pot fi mai liniștiți că aproape totul este în siguranță.

Calculatorul face parte din valul viitorului, dar tehnicile vechi de învățare și educație nu trebuie uitate sau date deoparte. Un copil trebuie să interacționeze fizic cu alți oameni și nu trebuie să învețe absolut totul la calculator. Elevul, aflat în fața monitorului, având puterea de a se informa și de a înțelege, renunță la relația directă cu colegii săi sau cu cadrele didactice, renunță la comunicare. Influența calculatorului în procesul de învățământ are, așadar, atât aspecte pozitive cât și negative. Important este rolul profesorului care trebuie să intervină pentru eficientizarea activității de instruire, să pregătească „elemente surpriză” cu scopul de a menține trează atenția copiilor și să sublinieze clar rolul calculatorului de mijloc didactic **auxiliar** în activitatea de predare – învățare – evaluare.

Calculatorul este un mijloc de învățământ complex, care ajută la instruirea sau autoinstruirea elevului. Utilizarea lui devine eficientă doar în momentul în care se face metodic, prin respectarea câtorva condiții, dintre care cea mai importantă se referă la evitarea exagerării rolului acestui instrument în formarea și informarea elevului.

Bibliografie:

1. Cerghit, Ioan Metode de învățământ, ed. Didactică și pedagogică, București 1997
Sisteme de instruire alternative și complementare-Stiluri și strategii, editura Aramis, București, 2002
2. Istrate, Olimpius Utilizarea noilor tehnologii ale informației și comunicării în educație
3. Onea, Emil Cursul pentru profesorul sau învățătorul ce va obține abilități TIC

INOVĂM SAU DOAR DIGITALIZĂM PREDAREA TRADIȚIONALĂ?

*Prof. Elena Anca Sînziana
Școala Gimnazială Nr. 1 Rovinari
Jud. Gorj*

Învățarea combinată sau “blended learning” are potențialul de a transforma modul în care profesorii predau și elevii învață dacă vom profita de toate avantajele pe care acest sistem le oferă.

Acum câteva luni, am observat o creștere a numărului de discuții în jurul subiectului de blended learning ca învățare combinată. Multe dintre aceste conversații au început în aceeași notă: “Suntem într-un sistem mixt-toți profesorii noștri folosesc Google Classroom- clasele interactive” (sau Edmodo, Schoology, Canvas, Moodle, etc.). Cu toate acestea, am observat adesea că aceste instrumente au digitalizat conținuturile existente și procedurile de predare care dădeau randament pe orice grupă sau nivel de pregătire școlară.

Dar ce înseamnă, lingvistic vorbind, acest concept de blended learning? Blended learning este un program educațional (formal sau informal) care combină date digitale în sistem online cu metode tradiționale de predare la clasă. Ca acesta să se realizeze optim, este necesară prezența fizică atât a profesorului, cât și a elevului, cu un control mai mare din partea elevului asupra duratei, locației, căilor de abordare și a ritmului de lucru. În timp ce elevii încă participă la cursurile unor școli reale, tradiționale, activitățile directe, de tip face-to-face sunt combinate cu activități mediate de computer.

Mai mult de atât, conceptul nou introdus susține că, în loc să aglomerăm catedrele profesorului cu dosare de hârtii și să concepem fișe de lucru pe care elevii să le uite acasă sau să se deterioreze în timp, avem oportunitatea acum să ducem la bun sfârșit aceleași proceduri de lucru, dar într-un mod diferit, digitalizat- online. Mai degrabă, decât să dicteze teme pe tablă, profesorii au opțiunea de a le posta pe peretele digital al elevilor. Așadar, instruirea combinată este considerată ca fiind mai eficientă decât o instruire realizată doar prin metode face-to-face sau doar pe parcursul unor ore online. Prin utilizarea unor combinații de procedee digitale și instruire diferențiată, elevii pot lucra de unii singuri cu noile concepte ale lecțiilor, lucru care elimină momentele în care profesorul merge printre elevi pentru a verifica corectitudinea rezolvărilor sau pentru a oferi suport unde i se solicită.

Pe de altă parte însă, s-au constatat și unele neconcordanțe la nivelul învățământului de masă din țara noastră. În timp ce învățarea combinată aduce cu ea promisiunea inovării, există pericolul ca ea să se perpetueze și să reprezinte în timp doar o replică la practicile deja existente cu instrumentele nou aparute și mai scumpe ca și implementare în sistemul educațional de masă.

Disiminarea conținuturilor digitalizate proiectate de profesor nu se încadrează totalmente în sistemul blended – learning. Deși acest lucru poate fi văzut ca un prim pas spre noile modele de învățare, sunt situații când învățarea combinată devine pur și simplu doar un volum imens de muncă digitală, iar elevii rămân la statutul de puri consumatori ai conținutului dirijat de profesor, în loc să devină creatori de cunoștințe într-un context pe care ei să-l poată mânui și controla activ.

Învățarea combinată oferă elevilor nu doar oportunitatea de a primi instrucțiuni și conținuturi online combinate cu cele tradiționale, dar le înobilează acestora și un simț al autorității asupra procesului în mijlocul căruia se află ca principali actori și subiecți.

Ca o concluzie, blended learning sau învățarea combinată poate crea o nouă definiție a predării și învățării sau poate deveni nimic mai mult decât o versiune digitală a noțiunii de școală tradițională, fără schimbări și reforme majore în eficientizarea procesului instructiv-educativ și a creării de personalități puternice și de succes pe piața mondială a muncii.

BIBLIOGRAFIE

1. Basye, Dale (2014), **“Personalized vs. differentiated vs. individualized learning”**. ISTE;
2. **„Enhancing students’ Language Skills through blended Learning”**. *Electronic journal of E-Learning*.

CONCEPTUL DE BLENDED LEARNING CA ALTERNATIVĂ DE EDUCARE

*Profesor înv. prim. Enache Steliana,
Școala Gimnazială Breznița-Motru*

Conceptul de învățare combinată (en. blended learning) a apărut în discuțiile legate de educație la începutul secolului al XXI-lea, în momentul în care conceptele de e-learning și clasă virtuală au început să piardă din credibilitate. Deși aceste ultime două concepte au avut mulți suporterți în anii '90, însă, sfârșitul de secol, a adus la fel de mulți oponenți, datorită faptului că studenții nu erau destul de motivați și de responsabili pentru a face singuri activitățile, simțindu-se izolați și lipsiți de ajutor. Astfel, acest nou concept de învățare combinată „blended learning” a fost inventat nu pentru a înlocui complet clasa virtuală, ci pentru a adăuga noi dimensiuni acestui concept.

Blended Learning este un concept de învățare modern, foarte flexibil, dezvoltat cu scopul de a a oferi fiecărui cursant un nivel avansat de cunoștințe de nivel tehnic ridicat. Sistemul este bazat pe concepte și metode noi de studiu, incluzând: studiu în sala de clasă asistat de trainer , studiu individual și studiu online.

Ce înseamnă blended learning?

Blended learning este îmbinarea învățării online cu învățarea clasică. Practic, un program de blended learning reunește avantajele celor două tipuri de învățare: *calitate și flexibilitate +memorabilitate.*

Prin eLearning, cursanții au *acces nelimitat* (de pe orice calculator, iPhone sau iPad și la orice oră) la resurse de referință și pot învăța în ritmul propriu, în timp ce prin întâlniri de grup pot dezbate noile concepte învățate, pentru o *asimilare* mai bună și pentru *aplicarea* lor în activitatea curentă.

Din perspectiva realității curente, “blended learning” nu numai că răspunde programelor zilnice greu de anticipat, încărcate, nevoii de spațiu adecvat, dar exploatat la maxim sau foarte diferit ca locație, dar adaugă avantajelor unui program online clasic și factorul uman: un tutore la dispoziția participantului 24 de ore pe zi.

Participantilor care învață cel mai bine când simt și privesc, care sunt interesați de aspectele culturale, care își folosesc imaginația pentru a rezolva probleme și prefera să primească feedback personal, un proiect de “blended learning” le oferă biblioteca virtuală și resursele culturale. La acestea se adaugă și exercițiile practice de situație unde, de fapt, chiar ei generează conținutul. Au alături tutorele care le monitorizează și maximizează progresul, le oferă feedback cu frecvența și sub forma aleasă de ei.

În plus, sesiunile de grup le oferă interacțiunea și lucrul în comun. Dacă cei implicați în proiectul de “blended learning” au o abordare mai degrabă rațională, logică, sunt atrași de idei și concepte, ei pot profita din plin de faptul că fiecare activitate, de orice fel, este dublată de explicarea structurilor de limba și de accesul la glosarele gramaticale complete.

Tutorele personal le oferă pe tot parcursul programului răspuns la întrebările suplimentare și le creează tiparul de învățare adecvat.

Dacă intuiția primează, iar participanții sunt adepții provocărilor, ai experiențelor noi sau le place lucrul în echipa, un proiect “blended learning” implică tutorele cu rol de antrenor, astfel încât să se ridice ștacheta tot mai sus, cu variante multiple de formare a unui plan de învățare.

Totul se dublează, cum menționam mai sus, de întâlnirile de grup cu un grad foarte ridicat de interactivitate.

Putem schimba perspectiva, ca să privim lucrurile din punctul de vedere al celui care face alegerea proiectului “blended learning” și din al celui care îl folosește (chooser și user). Pentru primul, această alegere înseamnă control și garanție; este vorba, de exemplu, despre rapoartele complexe generate de sistemele platformelor online, dar și despre un feedback al tutorelui foarte personalizat.

Participantul direct beneficiază, la rândul său, de acces nelimitat la o varietate extrem de mare de activități, are expunere la limbaj nativ și exersează pronunția prin cele mai inovatoare tehnici. Procesul de învățare este permanent facilitat, modificat și personalizat de către un tutor. Întalnirile față în față, comunicarea continuă între cele trei părți activ implicate în proiect-tutor, “user” și “chooser”, au drept unic scop atingerea obiectivelor proiectului în cel mai eficient mod.

Provocarea pe care o poate întâmpina un astfel de proiect o constituie ritmul alert al schimbărilor tehnologice. El poate avea un impact negativ asupra eficienței platformei online a programului. Chiar dacă uneori componentele IT nu funcționează la parametri optimi, o analiză atentă a lor detectează aceste disfuncționalități și le remediază la timp. În ceea ce privește motivația participanților la aceste proiecte, de cele mai multe ori ea depinde în mod esențial de implicarea tutorelui și a “chooser”-ului. De aceea, este vital ca aceștia să își înțeleagă și să își asume rolul de factori motivaționali pe tot parcursul proiectului.

Un anume amestec de esențe poate crea parfumul perfect pentru o anumită persoană, la fel cum amestecul perfect balansat al ingredientelor poate exploda aroma unei cafele. Amestecul potrivit de forme și conținut de învățare, folosirea activă a factorilor motivaționali și implicarea participanților încă de la primul pas al proiectului asigură *succesul unui proiect “blended learning”* în învățarea permanentă.

Bibliografie:

1. Bonk, C. J. & Graham, C. R. (2006). *The Handbook of Blended Learning*. San Francisco, Pfeiffer.
2. Carman, M. Jared, (2005), *Blended Learning Design: Five Key Ingredients*.
3. Levițchi, Leon & Andrei Bantaș, (1999), *DicȚionar Englez – Român*, Ed. Teora, București.
4. http://en.wikipedia.org/wiki/Blended_learning

IMPACTUL E-LEARNING ASUPRA SISTEMULUI EDUCAȚIONAL DIN ROMÂNIA

*Enescu Ion Alin,
CSEI Constantin Pufan, Drobeta Turnu Severin*

Introducerea tehnologiilor computerizate în educație aduce schimbări în ceea ce privește predarea, fiind astfel utilizate noi metode, activități și tipuri de resurse. E-learning este unul din sistemele de învățare care abordează astfel de metode și activități noi în procesul educațional. Acest sistem nu mai reprezintă o noutate pentru mulți dintre educatorii de astăzi, fiind tot mai des utilizat. De fapt, implementarea acestuia constituie pentru mulți elevi o necesitate, acesta răspunzând nevoilor lor educaționale. Educatorii implicați în acest sistem consideră necesară o înțelegere mai detaliată a modului cum este organizat, a pedagogiei care stă la baza acestuia, precum și cunoașterea tehnologiei ce poate fi utilizată la un astfel de curs

Societățile media europene se confruntă cu paradoxul convergenței tehnologiilor multi media în contextul unei fragmentări și localizări din ce în ce mai accentuate, pe de altă parte, diversitatea culturală și diversitatea lingvistică reprezintă însăși esența spațiului european. Transformarea industriei de profil este abia la început, dificultățile fiind uriașe: de la protecția investiției până la stabilirea unor standarde de inter-operabilitate reală a conținutului media. eLIG consideră acest lucru ca pe un factor cheie pentru implementarea Agendei Lisabona.

E-learning-ul este considerat un sistem de învățământ coerent prin faptul că oferă o bază pentru dezvoltarea profesională personalizată necesară în materie de inovare, dezvoltare economică și creștere a nivelului de trai. Punerea în aplicare a unor noi metode de învățare poate duce la o mai bună înțelegere și asimilare a conținutului de către elevi, reducând astfel rata restanțelor. De asemenea, noile metode permit instituțiilor educaționale, la toate nivelurile, să fie mai eficiente din punct de vedere pedagogic și al costurilor.

Sistemul tradițional de învățare își are locul lui bine definit, care nu va putea fi niciodată substituit în întregime de către alte sisteme de învățare. În prezent atât învățarea Online cât și cea E-learning substituie educația tradițională doar atunci când acest lucru constituie o necesitate (elevi care nu pot participa la cursuri într-un campus universitar, adulți cu nevoi de recalificare etc.), mecanismul tradițional rămânând pilonul principal care are puterea și mijloacele necesare de a construi o infrastructură a sistemului E-learning (Maeroff, 2003).

În acest context al schimbărilor educaționale, nu doar rolul profesorului este schimbat, ci apar noi categorii de educatori, cum ar fi tutorul, care preiau parțial sau total activitățile profesorului în cadrul procesului de învățare. Tutorul apare ca o necesitate în cadrul învățării bazate pe tehnologia electronică, asigurând interfața dintre instituție și elevi și fiind ghidul procesului de învățare.

E-learning este binevenit în contextul schimbărilor majore amintite anterior. Câteva din beneficiile sistemului E-learning răspund nevoilor educaționale existente în prezent:

- Învățarea poate să aibă loc în orice timp și în orice loc;
- Este posibilă accesarea unei palete largi de cunoaștere, de competențe și calificări, care nu pot fi câștigate prin sistemul tradițional;
- Flexibilitatea programului reduce constrângerile legate de perioadele de învățare. Clasa virtuală reprezintă un mediu de învățare creat într-un spațiu în care profesorul și elevul sunt separați în timp sau/și spațiu. Elevii și profesorii folosesc tehnologia computerizată pentru comunicare, transmiterea și recepționarea conținutului învățării.

- Comunicarea dintre profesor/tutor și elevi este rapidă;
- Conectează elevii cu profesorii, cu experții dar și cu alți colegi din locuri diferite ale lumii;
- Oferă elevilor un mai mare control asupra propriei lor experiențe de învățare, dar și profesorului/tutorului, oportunitatea de a întâlni nevoile elevilor într-o eră digitală;
- Se realizează o mai bună pregătire a elevilor pentru o societate bazată pe cunoaștere (Appana, 2008).

Sistemul E-learning prezintă limite care conduc la unele temeri ale pedagogilor privind utilizarea acestuia, astfel că "mulți educatori și instructori nu sprijină instruirea online pentru că aceștia (profesorii) nu cred că acest sistem de învățare poate rezolva problemele actuale de predare și învățare (Conlon, 1997: 30). Vom enumera o serie de limite menționate în literatura de specialitate:

- Instruirea din partea profesorilor/tutorilor dar și învățarea, în E-learning, necesită mai mult timp decât cel alocat în sistemul.
- Nu toți elevii au acces nelimitat la Internet (24/7) pentru a-și putea permite să participe în mod efectiv la cursuri;
- Criza emoțională, favorizată de izolarea socială în care se află elevii din E-learning constituie una din limitele expuse de educatori;
- Lipsa feedback-ului tutorului oferit elevilor sau a întârzierilor acestuia pot descuraja elevii, având efecte negative asupra procesului de învățare;
- Evaluarea, în mediul E-learning, constituie o provocare atât pentru profesori cât și pentru elevi. Testele de evaluare online, care pot fi rezolvate de către alte persoane decât cele în drept, constituie o limită ce aduce multe semne de întrebare legate de acest sistem de învățare.

În mod involuntar și aproape ireversibil economia cunoașterii schimbă datele educației, astfel că, sistemul tradițional este și el afectat de către tehnologia informației. Răspândirea Internetului și a tehnologiei informaționale computerizate (TIC), a dat un acces fără precedent la informație și resurse, transformând modul în care oamenii comunică, în care aceștia colaborează în cadrul instituțiilor, în care guvernele interacționează cu cetățenii lor și mai ales modul în care oamenii învață.

Transformarea aduce multiple oportunități în multe domenii de activitate inclusiv în cel educațional. În cadrul acestui sistem de învățare (E-learning), tehnologia joacă un rol important, fiind considerată un prim instrument al învățării, dar și un fel de catalizator al acesteia

Diferite departamente din cadrul învățământului școlar, pre-universitar și universitar, utilizează noua tehnologie, facilitând atât sistemul administrativ al acestor instituții cât și procesul educațional în sine. Se poate constata că, în general, introducerea tehnologiei computerizate în educație este binevenită pentru multe cadre didactice.

Progresul rapid al tehnologiei influențează într-adevăr procesul educațional, dar și tehnologia, pe de altă parte, a fost influențată de educație, existând o relație de interdependență între acestea. Specialiștii în domeniu consideră benefic acest progres al educației, dar nu consideră oportună mecanicizarea educației, deoarece creativitatea din cadrul procesului instrucțional sau cel al învățării, nu trebuie blocată sau anihilată de către excesul de tehnologie. Menirea tehnologiei este de a acționa ca un facilitator al învățării, nu de a fi un înlocuitor al acesteia.

Studiul din U.E. (din 2006) reliefează faptul că TIC are un impact pozitiv asupra învățării elevilor, aceștia fiind mult mai motivați să învețe. Elevii, prin utilizarea TIC în învățare, își asumă o mai mare responsabilitate pentru propria lor învățare, accentul fiind deplasat pe lucrul independent și efectiv. Totodată nu numai activitatea individuală este îmbunătățită, ci și cea în echipă.

Conform acestui studiu, utilizarea TIC în educație în țările membre ale Uniunii Europene, a avut un impact pozitiv atât pentru elevi cât și pentru profesori, atât la nivel școlar cât și universitar, chiar dacă unele instituții educaționale sunt încă la început de drum

Impactul TIC asupra sistemului educațional din România

În urma unui sondaj realizat cu 15.503 de profesori ce utilizează AeL34, realizat de Siveco România, se constată o viziune optimistă a educatorilor și administratorilor privind folosirea softurilor educaționale în predare, învățare și administrarea activităților de clasă. S-a observat că profesorii simt nevoia de instruire privind utilizarea computerului în activități de predare.

Cercetările evaluative care au urmat au relevat faptul că:

- Numărul de cadre didactice care au început să folosească noile tehnologii în procesul educațional este în continuă creștere. Astfel, peste 95% dintre cadrele din învățământul liceal și gimnazial, și aproape 70% din învățământul primar, utilizează laboratoare S.E.I35, utilizarea noilor tehnologii facilitând atingerea obiectivelor lecției;
- Elevii sunt din ce în ce mai fascinați de posibilitățile utilizării computerului, dar îl preferă mai mult pentru comunicare (chat, e-mail), decât în activitățile de construire a cunoașterii în învățare;
- În ciuda faptului că noile tehnologii facilitează instruirea individualizată, managerii și cadrele didactice intervievate consideră că învățarea activă, participativă, urmată de cea în cooperare, sunt influențate în mod pozitiv de utilizarea tehnologiilor S.E.I.

Se observă concluzii similare cu cele din U.E., cum ar fi de exemplu, cele referitoare la extinderea folosirii TIC în educație. Nu numai profesorii ci și elevii preferă un învățământ tradițional îmbunătățit cu tehnologii E-learning care facilitează procesul învățării.

Bibliografie

Workshop, „TIC et reorganisation spațiale des activites economiques”, ENST Bretagne, Brest, 21-22 noiembrie 2002.

Drucker, Johanna (ed.), 1997, „The Virtualisation of Art Practice: Body Knowledge and the Engineering World View”, Digital Reflections: The Dialogue of Art and Technology, CAA Art Journal Fall.

Stancu, Alexandru, 1997, „Învățământul deschis la distanță”, in Stancu Alexandru (coord.), Tehnologii educaționale moderne, Universitatea „Al.I. Cuza”, Iași, Centrul pentru învățământ Deschis la Distanță

*** AEL. Platformă universală de E-learning, 2006, SIVECO România SA, http://www.siveco.ro/products_ael.jsp.

*** Conseil de l'Europe, 2005, Apprendre et enseigner dans la societe de communication, Les Editions du Conseil de l'Europe, Strasbourg (autori: Pierre Chauve, Gilles Ferreol, Adrian Neculau, Emil Păun, Thamas Hadzilacos, Sonner Yildirim, Chronis Kynigos, Dan Potolea, Bernard Dumont, Ștefan Aufenanger).

SIEMENS, G. e-LearnSpace everything elearning – Categories of e-Learning, oct. 2004

VLADA, M. e-Learning și software, Conf. Națională de Învățământ Virtual, Ed. Universitatea din București, 2003, ISBN 973-575-822-9

2010: Fosternig European e-Learning Content to Make Lisbon a Reality, European e-Learning Industry Group, oct. 2005 (www.elig.org)

*** LEGE nr.128 din 12 iulie 1997 privind Statutul personalului didactic

*** Hotărârea de Guvern nr. 1101 din 8 octombrie 2001 privind Învățământul la distanță

FOLOSIREA TEHNOLOGIILOR MODERNE ÎN ȘCOALĂ

Prof. Fickl Maria
Școala Gimnazială Eșelnița

Folosirea tehnologiilor moderne în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție firească la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrarea acestora în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra inovațiile tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Nu este un proces ușor, dar dificultățile pot fi depășite având în vedere potențialul acestui tip de cunoaștere.

Elevii din ziua de astăzi sunt diferiți de generația părinților și a bunicilor lor. Majoritatea acestora, mai ales în mediul urban, au deja ca rutină folosirea internetului și a email-ului, a sms-urilor sau a rețelelor de socializare de tip Yahoo sau Facebook. Acest mod de comunicare se face simțit și în modul lor de a învăța. Chiar dacă profesorul folosește sau nu la clasă **tehnologia informației și a comunicării** (TIC), elevii menționați vor folosi cu siguranță acasă mijloacele moderne de informare ca sprijin pentru teme.

Comunicarea scurta sau abreviata de tip chat sau sms se face simțită deja se la nivelul standardelor gramaticale și al ortografiei și este clar că folosirea TIC acasa deja crează inegalități între elevi. Că vrem sau nu, când se schimbă contextul de viață, se schimbă și felul în care elevul învață.

Profesorul trebuie să se simtă liber să răspundă *critic*, dar în același timp *creativ* noilor tehnologii și sub nici o formă nu poate să ignore acest aspect dacă vrea să comunice cu elevii.

De ce este important tipul de învățare care are care include TIC ?

Adevărata importanță a tipului de predare-învățare-evaluare care combină metodele pedagogice tradiționale cu TIC ține de **potențial**. Acest tip de învățare este o oportunitate în a crea experiențe care pot furniza *tipul de predare-învățare potrivit* într-un anumit moment, loc și pentru un anumit elev nu numai la școală, ci și acasă. Acest tip de învățare ar putea deveni global, ar putea transcede granițele formale ale țărilor și ar putea aduce împreună grupuri de elevi din culturi și meridiane diferite. În acest context, **generalizarea folosirii TIC în școală** ar putea deveni **una dintre realizările importante ale secolului nostru**.

În psihologia cognitivă tradițională, **cunoașterea** e văzută ca un fel procesare, adică pare simplu să spui că aceasta va atinge cote cu atât mai înalte cu cât mintea elevului va fi programată cu ajutorul cât mai multor strategii meta-cognitive. Într-un mod cu totul diferit, în tradiția socio-culturală de tip vigotskian, **cunoașterea** este înțeleasă în termeni de *învățare a folosirii instrumentelor culturale*. Ca o consecință a faptului că acestea sunt totdeauna specifice unor anumite contexte social-istorice este dificil de trasat modele de învățare care să fie general valabile, excepție fiind câteva instrumente culturale care traversează cel mult câteva contexte diferite.

În era digitală în care trăim, paradigma cunoașterii trebuie să fie una a **dialogului**, educația trebuie să meargă dincolo de instrumentele culturale specifice, dar fără a fi redusă la abstracția oferită de psihologia cognitivă.

Dezvoltarea educației în direcția **dialogului** nu poate fi decât rezultatul unui mod de predare-învățare-evaluare la un nivel de conceptualizare mai ridicat decât în trecut. Pentru că **dialogul** presupune deschidere, lărgirea orizontului și adâncime, acest mod de învățare este atât o direcție individuală pentru elev, cât și una socială pentru școală ca întreg.

Dezvoltarea în direcția unei gândiri creative libere poate fi promovată prin îndepărtare unor factori de constrângere și încurajarea schimbului de perspective între elevi.

În tradiția socio-culturală, **TIC** este definită ca *miloc de mediere pentru cunoaștere*, iar din perspectiva dialogică, e văzută ca mijloc de deschidere, adâncire și largire a aspațiilor de dialog. Nu trebuie să uităm că învățarea nu presupune doar acumulare de cunoștințe, ci creștere, îmbogățire, evoluție.

Până la urmă, nu e nimic nou soare, deci nici tehnologiile moderne nu sunt ceva ieșit din comun. Papirus și hârtie, cretă și carte tipărită, retroproiectoare, jucării și emisiuni educative, toate au fost văzute ca inovații la început. PC-ul, Internetul, cd-ul și mai noile *tehnologii* complementare mobile sau wireless nu sunt decât cele mai noi dovezi ale creativității umane pe care le putem vedea în jurul nostru. Ca și celelate inovații menționate, acestea *pot fi asimilate în practica pedagogică fără să afecteze fundamentele învățării*.

Câteva reguli pentru integrarea cu succes a TIC în activitatea didactică

1. Fii sigur că deții controlul asupra materialului, atât din punct de vedere al conținutului, cât și al formei, chiar dacă te sprijină un specialist în TIC.
2. Fă-ți un plan pe hârtie, separat de materialul aflat pe suport digital.
3. Scopul și forma prezentării să-ți fie foarte clare
4. Nu fii sedus de stilul atractiv tehnologiei moderne, fie ea video sau audio, și nu face din aceasta un scop în sine. Concentrează-te asupra mesajului/a ideii principale și a limbajului adecvate vârstei/gradului de înțelegere al elevului.
5. Un bun prezentator nu are nevoie de o prezentare complicată tehnic. E mai important să fie atractivă prin idee, mod de structurare și grad de interactivitate. De exemplu, o prezentare trebui să-l facă pe elev să gândească, nu trebuie să fie doar o înșiruire rapidă și amețitoare de slide-uri.
6. Mai presus de orice, concentrarea trebuie să fie asupra elevului și a nevoilor lui de învățare. Cel mai mare pericol în orice proiect de predare-învățare care include și TIC e să fie centrat mai mult pe tehnologie/creativitate, nu pe elevul-receptor și pe nevoile lui de învățare.
7. În școală, succesul tipului de predare bazat pe TIC se măsoară prin satisfacerea nevoii de învățare.

Care sunt dificultățile implementării TIC în procesul educativ?

Teoretic, n-ar trebui să fie dificultăți. În realitate, ele pot apărea. Pentru un test simplu, întrebați-vă colegii ce cred despre *integrarea TIC în procesul de învățare*.

Veți primi răspunsuri de genul:

"N-am auzit despre așa ceva!", "Am auzit ceva, dar nu știu prea clar ce este.", "Asta e chestia aia nouă adăugată?", "Cu ce e diferit de ceea ce știam deja, ce e nou în asta?", "Păi n-avem cum să facem asta, costă mult și fonduri nu prea sunt."

Unii profesori consideră că *anumite deprinderi mentale asociate tehnologiilor moderne n-ar ajuta în procesul de învățare*, în special atunci când elevii preiau fără discernământ informații de pe internet sau își însușesc mentalitatea de tip "cut and paste" în detrimentul stiloului și al hârtiei.

Ceea ce nu o să auzim prea des este o definiție clară sau măcar mai mult interes legat de potențialul acestui tip de învățare. Pentru înțelegerea și implementarea TIC în procesul clasic de învățare e nevoie de entuziasm, energie și dedicare pentru a transforma teoria în soluții reale bazate pe nevoile individuale ale elevilor.

Alte dificultăți decurg din *lipsa informației cu conotații practice* imediate referitoare la TIC sau a unui *ghid care să-i informeze pe profesori cum pot ajunge la ea*.

De aceea, este nevoie stringentă de:

1. *instrumente pedagogice pentru formarea inițială și continuă a cadrelor didactice* care să implice utilizarea TIC.
2. *crearea și promovarea unei noi metodologii pentru disciplinele școlare*, bazată pe utilizarea TIC.

Combinarea TIC cu metodele tradiționale pedagogice reprezintă o schimbare de paradigmă cu implicații asupra cunoașterii în societate în general și asupra învățării în special, de aceea disciplina pedagogică trebuie modificată în conformitate cu noul context în care trăim.

Folosirea TIC în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție elegantă la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrarea TIC în procesul tradițional

de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra ultimele descoperiri tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere.

Înțelepciunea tradiției poate și trebuie să fie combinată cu soluțiile tehnologice moderne.

Bibliografie

1. Beetham, Helen & Sharpe, Rhona. *Rethinking Pedagogy for a Digital Age – Designing and delivering e-learning*, Routledge, 2007

2. Făt, Silvia & Adrian Labăr. Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație. EduTIC 2009. Raport de cercetare evaluativă. București: Centrul pentru Inovare în Educație, 2009

EDUCAȚIA DIGITALĂ ÎN ȘCOALA ROMÂNEASCĂ

Profesor: Fluerașu Anghel

Școala gimnazială „Dimitrie Crașoveanu”

Izvoru Birzii

Progresele considerabile în domeniul informaticii, atât hardware cât și software, au revoluționat tehnologiile educationale, acest lucru ducând la dezvoltarea și perfecționarea învățământului. Computerul, prin posibilitățile sale remarcabile a devenit un instrument de învățare (instruire), cercetare și gestionare. Devenind un mediu interactiv, în măsură să întretină un dialog intens de întrebări și răspunsuri cu elevul care-l utilizează, posibilitățile virtuale de folosire a computerului ca instrument de sprijinire a instruirii sunt numeroase. Didactica informațională își propune să realizeze studierea aspectelor legate de receptarea specificului programării proceselor, a restructurării conceptuale și procesuale aduse de programarea actului de predare și învățare privit ca pe o comunicare educațională.

Utilizarea platformelor virtuale pentru realizarea proiectelor educaționale reprezintă un concept nou abordat în mediul educațional. Învățarea nu este centrată pe obiecte de studiu, ci pe calitățile și abilitățile pe care cel care învață trebuie să și le dezvolte, stimulează lucrul în echipă, favorizează atașamentul grupului la valorile promovate de proiect. O serie de proiecte folosesc platforme de învățare virtuală – un spațiu comun de învățare, care poate fi accesat de la orice PC prin Internet.

Participanții în mediul virtual trebuie să aibă control, în orice moment, asupra propriului proces de învățare. Una dintre cele mai utilizate platforme virtuale este **Thinkquest**, dezvoltată și susținută de Fundația Oracle pentru Educație, ce permite schimbul de idei, inspiră creativitatea și vehiculează informația, îmbunătățind aptitudinile de comunicare în diverse limbi străine, de operare cu diverse softuri, lucrul în echipă și parteneriatul, oferă fiecărui membru al acestei comunități virtuale un cont de utilizator protejat și o pagină web personală. ThinkQuest oferă posibilități pentru: crearea de pagini web, publicarea lucrărilor pentru a fi vizualizate de alți elevi, crearea rapidă de lecții, transmiterea mesajelor protejate, crearea de grupuri de proiecte, colaborarea cu alte grupuri sau cu alte școli din lume.

O altă platformă virtuală este oferită de **eTwinning**, care face parte din Programul Lifelong Learning al Comisiei Europene, fiind măsură acompanyatoare pentru Programul Sectorial Comenius și promovează colaborarea între școlile europene prin intermediul tehnologiei informației și comunicării. Acțiunea eTwinning asigură asistență, instrumentele și serviciile necesare pentru a facilita inițierea de parteneriate pe termen scurt sau lung, în orice disciplină. Portalul eTwinning este principalul punct de întâlnire și spațiu de lucru al acțiunii. Disponibil în 23 de limbi, portalul are circa 50.000 de membri și peste 4.000 de proiecte cu doi sau mai mulți parteneri. Portalul oferă

cadrelor didactice o gamă largă de instrumente online, cu ajutorul cărora pot găsi parteneri, pot iniția proiecte și pot face schimb de idei și de exemple de bună practică. Galeria de instrumente particularizate oferită de platforma eTwinning facilitează implicarea rapidă în activitățile de colaborare.

Un program pentru profesori - eTwinning facilitează accesul profesorilor la un mediu virtual de colaborare și de schimb de experiență, la parteneriate cu alți profesori și la activități de formare profesională, alături de colegi din țările europene.

Un program pentru elevi - Prin participarea la proiecte de eTwinning (înfrățire online între școli), elevii au posibilitatea să comunice cu alți elevi din țările participante, să afle elemente de specific cultural sau de specific al educației în țările partenere, să învețe utilizând noile tehnologii și să își perfecționeze competențele de comunicare în limbi străine.

Un program pentru comunitate - Înfrățirea online a școlilor poate fi însoțită de înfrățirea comunităților. Unele localități au decis să se "înfrățescă" și completeze comunicarea și cooperarea online prin alte proiecte – vizite, activități culturale pentru adulți etc.

iTeach este o platformă online pentru dezvoltarea profesională continuă a cadrelor didactice prin încurajarea participării și a schimbului de resurse, facilitarea colaborării, formarea competențelor pedagogice și de specialitate. iTeach propune crearea unui mediu virtual avansat destinat dezvoltării profesionale a cadrelor didactice, care integrează instrumente web și facilități specifice comunităților virtuale, pentru informare și formare, pentru facilitarea schimbului de experiență, pentru dezvoltarea de proiecte didactice la distanță, pentru colaborare socio-profesională, pentru familiarizarea naturală cu noile tehnologii. Pe această platformă sunt disponibile cursuri online care vizează dezvoltarea competențelor pedagogice și de specialitate ale cadrelor didactice înscrise, reviste de specialitate, știri, informații și resurse pentru predare.

În concluzie, platformele virtuale de învățare pot oferi atât oportunitatea organizării de activități curente, curriculare, cât și dezvoltarea și implementarea de proiecte educaționale, formale curriculare sau extracurriculare, sau nonformale, asigurând astfel atingerea obiectivelor legate de integrarea educației digitale în activitatea de învățare.

Bibliografie

1. Magdas I., *Didactica informaticii, de la teorie la practică*, Editura Clusium, 2007
2. Simpozion Internațional ediția I, *Responsabilitate publică în educație*, Editura Crizon, Constanța, 2009
3. <http://www.acsoare.com/category/educatie>
4. <http://iteach.ro>
5. <http://portal.edu.ro>
6. <http://www.etwinning.ro>

PROFESORUL MODERN VS PROFESORUL TRADIȚIONALIST ÎN ERA DIGITALĂ

*Prof. consilier școlar - Fraicor Cristina-Ana-Maria
Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională Mehedinți*

Experții din domeniul educației văd potențialul care stă în spatele dispozitivelor electronice de care majoritatea oamenilor sunt dependenți în ziua de astăzi. Dacă în ultimii ani cărțile electronice au câștigat teren în fața celor clasice, învățământul poate atinge un nivel superior, adaptat cerințelor și obișnuințelor generației crescute în era digitală. Centrele dedicate inovației în domeniul educațional se ocupă deja cu dezvoltarea diferitelor platforme online pe care elevii să le poată accesa cu ușurință, dar care să fie accesibile și profesorilor care-și doresc să își alinieze metodele de predare cerințelor moderne.

De asemenea, se dorește perfecționarea și accesibilizarea platformelor educaționale și în varianta pentru mobil. În multe țări școlile folosesc platforme online pentru materialele trimise elevilor, pe care aceștia le pot accesa și de pe telefonul mobil. Problema care poate apărea în această direcție este aceea că profesorii sunt obișnuiți cu metodele de predare clasice și, chiar dacă folosesc un laptop, o tabletă sau un telefon mobil, nu se pot descotorosi atât de ușor de stilul cu care s-au obișnuit. De aceea, cei din industria „digital learning” încearcă să dezvolte platforme online și pentru profesori, unde ei să își poată evalua capacitatea de adaptare la învățământul digital și, în funcție de rezultat, să primească sfaturi despre cum pot evolua în această direcție a noilor metode de predare.

Metodele tradiționale de învățare sunt utile și necesare în procesul de instruire, însă în contextual modernizării, digitalizării sistemului educațional și accesului sporit la informație, în era digital, ele nu mai au nici o valoare dacă nu sunt combinate cu acele metode modern care captează atenția elevului și îl implică nemijlocit în procesul de predare- învățare- evaluare.

Folosirea tehnologiilor moderne în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție firească la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrearea acestora în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra inovațiile tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Nu este un proces ușor, dar dificultățile pot fi depășite având în vedere potențialul acestui tip de cunoaștere.

Elevii din ziua de astăzi sunt diferiți de generația părinților și a bunicilor lor. Majoritatea acestora, mai ales în mediul urban, au deja ca rutină folosirea internetului și a email-ului, a sms-urilor sau a rețelelor de socializare de tip Yahoo sau Facebook. Acest mod de comunicare se face simțit și în modul lor de a învăța. Chiar dacă profesorul folosește sau nu la clasă tehnologia informației și a comunicării (TIC), elevii menționați vor folosi cu siguranță acasă mijloacele moderne de informare ca sprijin pentru teme. Comunicarea scurta sau abreviata de tip chat sau sms se face simțită deja se la nivelul standardelor gramaticale și al ortografiei și este clar că folosirea TIC acasa deja crează inegalități între elevi. Că vrem sau nu, când se schimbă contextul de viață, se schimbă și felul în care elevul învață.

Profesorul trebuie să se simtă liber să răspundă *critic*, dar în același timp *creativ* noilor tehnologii și sub nici o formă nu poate să ignore acest aspect dacă vrea să comunice cu elevii.

De ce este important tipul de învățare care include TIC ?

Adevărata importanță a tipului de predare-învățare-evaluare care combină metodele pedagogice tradiționale cu TIC ține de potențial. Acest tip de învățare este o oportunitate în a crea

experiențe care pot furniza *tipul de predare-învățare potrivit* într-un anumit moment, loc și pentru un anumit elev nu numai la școală, ci și acasă. Acest tip de învățare ar putea deveni global, ar putea transcede granițele formale ale țărilor și ar putea aduce împreună grupuri de elevi din culturi și meridiane diferite. În acest context, generalizarea folosirii TIC în școală ar putea deveni una dintre realizările importante ale secolului nostru.

Până la urmă, nu e nimic nou soare, deci nici tehnologiile moderne nu sunt ceva ieșit din comun. Papirus și hârtie, cretă și carte tipărită, retroproiectoare, jucării și emisiuni educative, toate au fost văzute ca inovații la început. PC-ul, Internetul, cd-ul și mai noile tehnologii complementare mobile sau wireless nu sunt decât cele mai noi dovezi ale creativității umane pe care le putem vedea în jurul nostru. Ca și celelate inovații menționate, acestea pot fi asimilate în practica pedagogică fără să afecteze fundamentele învățării.

Câteva reguli pentru integrarea cu succes a TIC în activitatea didactică

- Siguranța controlului asupra materialului, atât din punct de vedere al conținutului, cât și al formei, chiar dacă te sprijină un specialist în TIC.
- Realizarea unui plan pe hârtie, separat de materialul aflat pe suport digital.
- Scopul și forma prezentării să-ți fie foarte clare
- Concentrarea asupra mesajului/a ideii principale și a limbajului adecvate vârstei/gradului de înțelegere al elevului.
- Un bun prezentator nu are nevoie de o prezentare complicată tehnic. E mai important să fie atractivă prin idee, mod de structurare și grad de interactivitate. De exemplu, o prezentare trebuie să-l facă pe elev să gândească, nu trebuie să fie doar o înșiruire rapidă și amețitoare de slide-uri.
- Mai presus de orice, concentrarea trebuie să fie asupra elevului și a nevoilor lui de învățare. Cel mai mare pericol în orice proiect de predare-învățare care include și TIC e să fie centrat mai mult pe tehnologie/creativitate, nu pe elevul-receptor și pe nevoile lui de învățare.
- În școală, succesul tipului de predare bazat pe TIC se măsoară prin satisfacerea nevoii de învățare.

Care sunt dificultățile implementării TIC în procesul educativ?

Teoretic, n-ar trebui să fie dificultăți. În realitate, ele pot apărea. Pentru un test simplu, întrebați-vă colegii ce cred despre integrarea TIC în procesul de învățare.

Veți primi răspunsuri de genul:

”N-am auzit despre așa ceva!”, ”Am auzit ceva, dar nu știu prea clar ce este.”, ”Asta e chestia aia nouă adăugată?”, ”Cu ce e diferit de ceea ce știam deja, ce e nou în asta?”, ”Păi n-avem cum să facem asta, costă mult și fonduri nu prea sunt.”

Unii profesori consideră că anumite deprinderi mentale asociate tehnologiilor moderne n-ar ajuta în procesul de învățare, în special atunci când elevii preiau fără discernământ informații de pe internet sau își însușesc mentalitatea de tip ”cut and paste” în detrimentul stiloului și al hârtiei.

Ceea ce nu o să auzim prea des este o definiție clară sau măcar mai mult interes legat de potențialul acestui tip de învățare. Pentru înțelegerea și implementarea TIC în procesul clasic de învățare e nevoie de entuziasm, energie și dedicare pentru a transforma teoria în soluții reale bazate pe nevoile individuale ale elevilor.

Alte dificultăți decurg din lipsa informației cu conotații practice imediate referitoare la TIC sau a unui ghid care să-i informeze pe profesori cum pot ajunge la ea.

De aceea, este nevoie stringentă de:

1. instrumente pedagogice pentru formarea inițială și continuă a cadrelor didactice care să implice utilizarea TIC.
 2. crearea și promovarea unei noi metodologii pentru disciplinele școlare, bazată pe utilizarea TIC.
- Combinarea TIC cu metodele tradiționale pedagogice reprezintă o schimbare de paradigmă cu implicații asupra cunoașterii în societate în general și asupra învățării în special, de aceea disciplina

pedagogică trebuie modificată în conformitate cu noul context în care trăim. Folosirea TIC în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție elegantă la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrearea TIC în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra ultimele descoperiri tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Înțelepciunea tradiției poate și trebuie să fie combinată cu soluțiile tehnologice moderne.

Bibliografie:

1. Beetham, Helen & Sharpe, Rhona. *Rethinking Pedagogy for a Digital Age – Designing and delivering e-learning*, Routledge, 2007
2. Făt, Silvia & Adrian Labăr. Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație. EduTIC 2009. Raport de cercetare evaluativă. București: Centrul pentru Inovare în Educație, 2009. (Online: www.elearning.ro/resurse/EduTIC2009_Raport.pdf)
3. Istrate, Olimpiu – *Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație* în *Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual*, Ediția a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare, Editura Universității din București, 2010
4. Thorne, Kaye. *Blended Learning – How to Integrate Online and Traditional Learning*, 2003, Kogan Page Limited
5. Wegerif, Rupert. *Expanding the Space of Learning*, Springer, 2007

ROLUL PLATFORMELOR DE E-LEARNING ÎN FORMAREA PROFESORULUI MODERN

*Profesor Frimu Ramona
Școala Gimnazială Nr.3*

Evoluția exponențială în domeniul informatic din ultimul deceniu a determinat apariția și dezvoltarea a numeroase instrumente IT utile procesului didactic și implicit, dezvoltarea mai multor platforme de e-learning, care au devenit tot mai familiare profesorilor și elevilor. Generic învățarea prin e-learning poate fi definită ca o învățare la distanță într-un mediu educațional evolutiv și bazat pe colaborare, care îmbină metodele didactice tradiționale cu metode bazate pe mijloace IT și având ca obiectiv creșterea performanțelor individuale ale educabililor. Învățarea prin e-learning se bazează pe o predare modernă, într-o altă modalitate decât cea clasică, mult mai atractivă și în care un rol important îl au consolidarea cunoștințelor și evaluarea, realizate într-o manieră atractivă și adaptabilă nevoilor, atât a celor care dirijează învățarea, cât mai ales a educabililor – elevi sau studenți.

Dar ce este o platformă de e-learning? Pe scurt, este un soft complex care permite administrarea unui domeniu (subdomeniu), gestionarea utilizatorilor pe domeniul respectiv, crearea și un management accesibil al cursurilor împreună cu activitățile și resursele asociate acestora, evaluarea online/offline sau autoevaluarea, comunicarea sincronă sau asincronă și multe altele.

În ultimii ani, platformele de e-learning câștigă tot mai mult teren în ceea ce privește formarea cadrelor didactice. Se utilizează tot mai mult calculatorul atât pentru procesul de învățare cât și pentru predarea și evaluarea cunoștințelor elevilor.

Competențele digitale sunt tot mai cerute în ultimii ani în toate domeniile. Comisia Europeană consideră competențele digitale printre cele opt competențe cheie necesare absolventului în contextul societății bazate pe cunoaștere.

Utilizarea platformelor de învățare în procesul instructiv-educativ ajută atât cadrele

didactice cât și elevii în dinamizarea procesului de predare/învățare:

- Prezentarea conținuturilor utilizând MS Power Point sau un alt editor de prezentări
- Utilizarea filmelor educative pentru a introduce elevii în diversele momente ale lecției (experimente, aplicații, momente istorice)
- Accesarea programelor online care furnizează date în timp real
- Accesarea bibliotecilor virtuale pentru a obține informații asupra conceptelor cheie
- Utilizarea site-urilor interactive pentru exerciții matematice/experimente/exerciții lingvistice
- Postarea materialelor aferente lecției pe site-ul sau blogul personal
- Aprofundarea și sistematizarea cunoștințelor utilizând hărți conceptuale colaborative, fișe de activitate
- Testarea cunoștințelor utilizând teste online
- Utilizarea metodelor de evaluare alternative cum ar fi proiecte colaborative, portofolii.

Platformele de e-learning se pot utiliza atât în evaluarea cât și în proiectarea didactică. O platformă de e-learning este un software care îndeplinește un minim de cerințe (Crăciun Dana,

- Asigurarea procedurilor privind instalarea, configurarea și administrarea
- Utilizarea unei interfețe prietenoase, adaptabilă dinamicii procesului educațional
- Utilizarea de suport logic de comunicare sincronă și asincronă
- Administrarea și monitorizarea informațiilor
- Un management accesibil al conținutului educațional
- Facilitarea autoevaluării offline și online prin proceduri asincrone și sincrone a cunoștințelor asimilate
- Un program de pregătire continuă cu verificări parțiale pe tot parcursul procesului educațional
- Asistarea utilizatorilor în utilizarea software-ului educațional
- Înregistrarea feedback-ului privind calitatea serviciilor educaționale și a platformei.

Noile tehnologii cu valențe educaționale au atât valoare formativă cât și informativă în activitatea de predare- învățare. Utilizarea acestora în educație are numeroase beneficii dar, sunt și voci care susțin că astfel de resurse sunt consumatoare de timp, costisitoare și cu o eficiență didactică needificatoare. Modul în care înțelegem necesitatea implementării acestora în activitatea didactică depinde de numeroși factori (Glava Cătălin, 2009):

- Concepția de ansamblu privind predarea și învățarea de calitate, finalitățile educaționale și valorile didactice
- Finalitățile educaționale pe care le urmărim
- Motivația și oportunitățile pe care le avem
- Metodologia și stilul didactic propriu
- Contextul social și problematica personală.

Numeroase platforme de e-learning au fost create în ultimii ani pentru a veni în sprijinul cadrelor didactice, atât pentru formarea lor profesională cât și pentru activitățile didactice la clasă. Printre aceste pot fi enumerate următoarele platforme de învățare: Platforma Claroline, Ilias, Hyper Edu, AeL, Platforma Moodle.

Prin utilizarea noilor tehnologii de informații și comunicare, școlile devin centre de învățare și dezvoltare pentru comunitate.

Bibliografie

Crăciun, D. și Iordan, M. (2013), *Instruirea asistată de calculator resurse Web 2.0 pentru viitorul profesor*, Editura Mirton, Timișoara

Glava, C. (2009), *Formarea competențelor didactice prin intermediul e-learning-Modele teoretice și aplicative*, Casa Cărții de Știință, Cluj Napoca

GEOMETRIA FĂRĂ SECRETE. "SECRETUL LUI EUCLID"

Furcuță Mihaela
Liceul Tehnologic Special "Drobeta"

Sarcina educației și formării bazate pe noile tehnologii ale informației și comunicării nu este de a demonstra că are rezultate imediate într-o întrecere cu alte tipuri de sisteme educaționale, ci de a substitui o parte din structurile actuale cu un nou spectru de performanțe, în întâmpinarea schimbărilor inerente ce au loc în cultură și civilizație.

Cu certitudine, tehnologiile informației și comunicării vor deveni instrumente de utilitate universală. De aceea, este necesar să se dezvolte în acest sens un nou mod de gândire și comportament care va permite cadrelor didactice să facă față oricărei noi cerințe. Fiecare cadru didactic va trebui să capete o formație de bază în domeniul TIC.

Din păcate, în învățământul preuniversitar, calculatoarele sunt folosite mai ales pentru predarea și învățarea informaticii. Folosirea lor ca instrumente menite să ușureze învățarea altor materii este încă în stadiu incipient. Totuși se constată o preocupare concretă pentru utilizarea calculatorului în învățare, în special în cadrul ariilor curriculare Matematică și științe, Limbă și comunicare.

Acomodarea încă din școală cu noile tehnologii influențează formarea intelectuală a elevilor în următoarele direcții:

a) Stimularea interesului față de nou.

Atunci când se lucrează cu calculatorul, interesul și implicarea elevului este neîntreruptă. Deschiderea aproape completă pe care o oferă tehnica de calcul elimină riscul ca elevul să se plictisească sau ca activitatea să intre în rutină.

b) Stimularea imaginației.

De obicei, copiii iau contact cu lumea calculatoarelor prin intermediul jocurilor. Varietatea subiectelor abordate de acestea stimulează imaginația celor care le utilizează, cu atât mai mult cu cât aceste programe sunt special concepute să dezvolte fantezia, inventivitatea, rapiditatea luării deciziilor, reflexele.

c) Dezvoltarea unei gândiri logice.

Gândirea elevilor câștigă în profunzime și rapiditate. A ști ce să ceri sistemului de calcul impune o ordonare superioară a gândirii.

d) Pot fi simulate pe ecran fenomene și procese în evoluția lor, unele experiențe greu accesibile laboratoarelor școlare.

e) Se poate optimiza randamentul predării prin prezentarea cu ajutorul ecranului a unei largi varietăți de exemple sau modele asociate unei secvențe de lecție. Aceasta conduce la stimularea inventivității și aplicativității, a spiritului participativ și anticipativ al celui care învață.

f) Formarea intelectuală a tinerei generații se va face în spiritul autoeducației.

g) Elevul învață în ritm propriu, fără emoții și perturbări ale comportamentului determinate de factorii de mediu.

h) Rezultatele și progresele obținute beneficiază de o apreciere obiectivă.

"Secretul lui Euclid" este un produs software educațional de matematică și se adresează elevilor. Produsul este elaborat conform programei școlare în vigoare și reprezintă un suport important pentru pregătirea elevilor. Copiii vor fi atrași într-o aventură petrecută în Egiptul Antic, pe timpul Faraonului Ptolemeu, unde îl vor asista pe învățatul Euclid în rezolvarea problemelor și vor fi ghidați pas cu pas în procesul de învățare a geometriei.

"Secretul lui Euclid" este dedicat studiului triunghiului și anume :

- Elementele unui triunghi,
- Clasificarea triunghiurilor,
- Construcția triunghiurilor,

- Congruența triunghiurilor,
- Metoda triunghiurilor congruente,
- Mediatoarele unui triunghi,
- Bisectoarele unui triunghi,
- Înălțimile unui triunghi,
- Medianele unui triunghi,
- Triunghiul isoscel,
- Triunghiul echilateral.

Trusa de geometrie virtuală, sintezele, explicațiile, zecile de teste, jocurile interactive și exemplele grafice reprezintă cel mai eficient mod pentru familiarizarea și pregătirea elevilor pentru înțelegerea elementelor de bază ale geometriei.

Bibliografie:

- SOFTUL EDUCAȚIONAL – MIJLOC EFICIENT ÎN REALIZAREA UNUI ÎNVĂȚĂMÂNT FORMATIV, ÎNV. FLORICA PLOSCA
- WWW.GOOGLE.COM
- WWW.INTUITEX.RO

ÎNVĂȚAREA ONLINE LA MUZICĂ STUDIU DE CAZ

*Ghiga Aurelia
Școala Gimnazială Nr.3
Clădirea „D.I.Totir”
Drobeta Turnu Severin
Mehedinți*

În ciclul primar, în aria curriculară ARTE, școlarii studiază disciplina muzică intitulată EDUCAȚIE MUZICALĂ sau MUZICĂ ȘI MIȘCARE.

Datorită multiplelor beneficii, învățarea online este preferată de tot mai mulți elevi.

La muzică învățarea online este foarte plăcută.

Fie că este vorba de învățarea notelor muzicale și a semnelor în perioada notației muzicale, la clasele a III –a și a IV-a, fie că este vorba de perioada prenotației muzicale la clasele întâi, a doua și pregătitoare.

În tot ciclul primar un loc special îl ocupă audițiile muzicale, care se pot realiza excepțional la computer.

Pentru copiii din clasele pregătitoare, întâi și a doua a învăța înseamnă a se juca sau a juca la disciplina MUZICĂ ȘI MIȘCARE.

Prin învățarea cântecelor și audiția muzicală online, se dezvoltă:

- concentrarea
- atenția distributivă
- răbdarea copiilor
- memoria auditivă.

Ascultând o lucrare muzicală la computer, deci online, se dezvoltă autonomia copiilor. În timp ce ascultă micii școlari pot să deseneze personaje amuzante sau să navigheze în labirintul unui joc logic.

Audiția muzicală online, la computer, poate fi pentru copii premisa unor pași de dans.

Dându-le libertate deplină copiii pot memora versurile piesei muzicale audiate sau ascultate.

De asemenea prezentarea audio online a unei lucrări pentru copii poate fi însoțită și de imagini sau personaje animate.

La muzică învățarea online și mai ales audiția muzicală poate fi reluată,redată de câte ori dorește copilul sau clasa de școlari.

În mod concret micuților le place foarte mult audiția muzicală însoțită de cele trei personaje amuzante GRINY,CROMIN și FLOP.

Prin învățarea și audiția muzicală online elevii dobândesc noțiuni și lucruri potrivite vârstei lor,într-un mod caracteristic deosebit de plăcut.

Totodată pot să prelungească aceste momente timp îndelungat la școală și acasă.

Societatea evoluează cu pași repezi.Legătura dintre jocurile audio-video, muzicale și efectele psihologice asupra școlariilor reprezintă o componentă prezentă în copilăria noilor generații.Iată de ce,învățarea la muzică,înclusiv audiția muzicală este greu de separat ca zonă de divertisment de zona educației.

Dacă micuții școlari accesează la muzică un anumit produs educațional online,copiii pot naviga singuri prin diferitele secțiuni ale platformei,fie că este vorba de noțiuni muzicale de bază,fie că este vorba de audiția muzicală.

Un exemplu în acest sens pentru copiii din clasele primare este www.scoalaintuitext.ro.

Copiii pot accesa informațiile muzicale de câte ori doresc fără ajutorul părinților sau chiar al unui profesor.Audiția muzicală este plăcută tuturor și foarte așteptată.

De-a lungul timpului,audiția muzicală pentru copii cea mai îndrăgită a fost aceea care le-a fost precedată și încheiată cu efectul OAC, al broscuței.

Învățarea online la muzică este benefică dar întotdeauna la școală,ca drul didactic trebuie să fie pregătit și pentru activitatea învățării tradiționale, clasice.În cazul în care se întrerupe alimentarea rețelei cu energie electrică,învățarea la muzică și audiția muzicală nu pot avea loc online.Cadrul didactic trebuie să fie pregătit pentru activitate cu CD-PLAYER sau RADIO-CASETOFON cu baterii sau acumulatori.

Aducem în discuție și această problemă pesimistă deoarece indiferent de situație activitatea școlară,didactică trebuie să continue.

BIBLIOGRAFIE

- 1.Programa școlară pentru MUZICĂ ȘI MIȘCARE,Clasa pregătitoare,clasa I,clasaa II a. Aprobata prin ordin al ministrului Nr. 3418/19.03.2013
- 2.<http://www.scoalaintuitext.ro/blog/invatarea-online-schimbarea-fata-a-educatiei/>
- 3.SAVA,IOSIF-Dicționar de muzică,Editura Științifică și Enciclopedică,București,1979
- 4.SAVA,IOSIF.Prietenii muzicii,Editura Albatros,București,1986.

SISTEME ȘI PROIECTE DE ÎNVĂȚARE MIXTĂ

*Prof. Giorgescu Emilia-Mihaela
Colegiul Național George Coșbuc, mun. Motru, județ Gorj*

În era digitală în care trăim, paradigma cunoașterii trebuie să fie una a dialogului, educația trebuie să meargă dincolo de instrumentele culturale specifice, dar fără a fi redusă la abstracția oferită de psihologia cognitivă.

Dezvoltarea educației spre dialog nu poate fi decât rezultatul unui mod de predare-învățare-evaluare la un nivel de conceptualizare mai ridicat decât în trecut. Pentru că dialogul presupune deschidere, lărgirea orizontului și adâncime, acest mod de învățare este atât o direcție individuală pentru elev, cât și una socială pentru școală ca întreg.

Dezvoltarea în direcția unei gândiri creative libere poate fi promovată prin îndepărtare unor factori de constrângere și încurajarea schimbului de perspective între elevi.

În tradiția socio-culturală, **TIC** este definită ca mijloc de mediere pentru cunoaștere, iar din perspectiva dialogică, e văzută ca mijloc de deschidere, adâncire și lărgire a spațiilor de dialog. Nu trebuie să uităm că învățarea nu presupune doar acumulare de cunoștințe, ci creștere, îmbogățire, evoluție.

Până la urmă, nu e nimic nou soare, deci nici tehnologiile moderne nu sunt ceva ieșit din comun. Papirus și hârtie, cretă și carte tipărită, retroproiectoare, jucării și emisiuni educative, toate au fost văzute ca inovații la început. PC-ul, Internetul, cd-ul și mai noile *tehnologii* complementare mobile sau wireless nu sunt decât cele mai noi dovezi ale creativității umane pe care le putem vedea în jurul nostru. Ca și celelate inovații menționate, acestea *pot fi asimilate în practica pedagogică fără să afecteze fundamentele învățării*.

Câteva reguli pentru integrarea cu succes a TIC în activitatea didactică

1. Fii sigur că deții controlul asupra materialului, atât din punct de vedere al conținutului, cât și al formei, chiar dacă te sprijină un specialist în TIC.
2. Fă-ți un plan pe hârtie, separat de materialul aflat pe suport digital.
3. Scopul și forma prezentării să-ți fie foarte clare
4. Nu fii amăgit de stilul atractiv tehnologiei moderne, fie ea video sau audio, și nu face din aceasta un scop în sine. Concentrează-te asupra ideii principale și a limbajului adecvate gradului de înțelegere al elevului.
5. Un bun prezentator nu are nevoie de o prezentare complicată tehnic. E mai important să fie atractivă prin idee, mod de structurare și grad de interactivitate. De exemplu, o prezentare trebui să-l facă pe elev să gândească, nu trebuie să fie doar o înșiruire rapidă și amețitoare de diapozitive.

Învățarea mixtă reprezintă procesul încorporării a diverse stiluri de învățare, care se pot realiza prin intermediul resurselor fizice și virtuale mixte. Stilurile de învățare se referă la numeroasele modalități în care învață oamenii. Prin intermediul învățării mixte, acest lucru poate fi realizat prin crearea unei varietăți de sarcini de învățare și activități, utilizând tehnologia, instructorul și interacțiunea de tip "de la egal la egal".

Profesorul poate combina, de asemenea, două sau mai multe metode de livrare a instruirii. Un exemplu tipic de metodă de livrare a învățării mixte ar fi o combinație de materiale bazate pe tehnologie și sesiuni de tip față-în-față, utilizate împreună pentru a prezenta materia de predat. Un profesor poate începe un curs în sala de clasă, cu o lecție introductivă bine structurată, pentru ca

apoi să continue cu materiale online. Termenul poate fi, de asemenea, aplicat integrării e-learning în sistemul de management al învățării (Learning Management System) cu ajutorul computerelor, într-o clasă fizică, simultan cu instruirea de tip față-în-față. Se sugerează ca orientarea să aibă loc la începutul procesului, pentru a fi putea fi atenuată pe măsură ce persoanele care învață câștigă expertiză.

Rolul profesorului este critic, pentru că acest lucru necesită un proces de transformare a acestuia în facilitator al învățării. Odată cu presiunea celor din generația "baby boomers" de a se întoarce la școală și de a-și continua educația în învățământul superior, competențele cerute pentru utilizarea tehnologiei se dovedesc a fi sunt limitate. Profesorul se găsește apoi în poziția de a asista mai degrabă elevii în utilizarea competențelor informatice și a aplicațiilor, accesarea internetului, și de a-i încuraja să fie cursanți independenți. Învățarea mixtă cere timp pentru ca atât profesorul cât și cel care învață să se poată adapta la acest concept relativ nou în furnizarea de instruire.

Cum înalta tehnologie domină, în multe țări, învățarea mixtă se referă adesea, în special, la furnizarea sau utilizarea de resurse, care combină e-learning (electronicul), sau m-learning (mobilul), cu alte resurse educaționale. Unii ar putea pretinde că modalitățile cheie de învățare mixtă pot implica, de asemenea, e-mentoring (e-mentoratul) sau e-tutoring (e-meditațiile). Aceste modalități au tendința de a combina o componentă de învățare electronică, cu o anumită formă de intervenție umană, deși implicarea unui e-mentor sau a unui e-profesor nu e nevoie să fie neapărat în contextul e-learning.

E-mentoratul sau e-meditațiile pot fi furnizate și ca parte a unei modalități e-meditații sau e-mentorat "de sine stătătoare" ("neamestecate").

Unele dintre avantajele învățării mixte includ: eficiența costurilor, atât pentru instituția de învățământ acreditată, cât și pentru cursant, accesul la o educație postliceală, și flexibilitatea în programarea și stabilirea orarelor de lucru a cursurilor. Unele dintre dezavantaje pot include: lipsa accesului la calculator și internet, cunoștințele limitate de utilizare a tehnologiei, abilitățile de studiu, probleme similare unor persoane care ar intra într-o instituție de învățământ fizic.

De asemenea, trebuie remarcat faptul că unii autori vorbesc despre "învățare hibridă" (acest termen pare a fi mai frecvent în sursele Nord Americane), sau despre "învățare mixtă". Cu toate acestea, toate aceste concepte se referă în linii mari la integrare ("amestec") de instrumente și tehnici e-learning.

Proiecte de învățare mixtă

Programul Socrates al Uniunii Europene finanțează în prezent dezvoltarea de cursuri de învățare mixtă în nouă limbi europene mai puțin vorbite. Proiectele de dezvoltare sunt: Instrumentul pentru învățarea limbilor străine online și offline TOOL, coordonat de Fundația EuroEd, Iași, România și Învățarea autonomă a limbilor străine ALL coordonat de CNAI, Pamplona, Spania.

Fiecare proiect dezvoltă programe de învățare mixtă, la nivelul "Waystage" A2, în conformitate cu descriptorii de competență definiți în CECR (Cadrul European Comun de Referință).

ALL: română, turcă, lituaniană, bulgară. TOOL: slovenă, olandeză, maghiară, estonă, malteză.

Dezvoltarea este importantă în ceea ce privește dimensiunea și domeniul de aplicare și faptul că acestea pot fi chiar primele cursuri de învățare mixtă disponibile în aceste limbi și reprezintă o evoluție pentru aplicarea tehnicilor moderne de comunicare pentru învățarea limbilor străine în aceste limbi.

Cursurile sunt efectuate de o echipă de dezvoltare, formată din câteva instituții partenere, din fiecare țară. Aceste instituții includ universități finanțate public și privat, furnizori privați de învățare de limbi străine, plus specialiști în consultanță.

În afara sectorului academic, învățarea mixtă este folosită în companii private, posibil din cauza cost-beneficiilor înregistrate față de metodele tradiționale de instruire, deși nu există studii care să demonstreze economii de cost clare. Una dintre cele mai vechi oferte comerciale în acest domeniu a venit de la Virtual College, care a produs un sistem național de calificări profesionale de învățare mixtă, la începutul anului 1995.

Willow este o altă platformă pentru crearea de cursuri de învățare mixtă Willow.

Nvolve: <http://www.nvolve.net> este o abordare care îmbină tehnologiile utilizate în clasă, cu cele online și mobile.

Bibliografie

1. Beetham, Helen & Sharpe, Rhona. *Rethinking Pedagogy for a Digital Age – Designing and delivering e-learning*, Routledge, 2007
2. Istrate, Olimpiu – *Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație* în *Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual*, Ediția a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare, Editura Universității din București, 2010
3. Thorne, Kaye. *Blended Learning – How to Integrate Online and Traditional Learning*, 2003, Kogan Page Limited

UTILIZAREA CALCULATORULUI ÎN LECȚIILE DE CHIMIE

Gomoi Narcisa Manuela, Școala Gimnazială Nr.1 Rovinari, Gorj

Informatizarea învățământului reprezintă o realitate a zilei de astăzi. La orice disciplină se pot folosi softuri educaționale, făcând posibilă o altfel de înțelegere a fenomenelor și a cunoștințelor. Deși calculatorul este capabil să execute o multitudine de operații instantaneu, nu poate înlocui prezența cadrelor didactice la clasă, însă poate să ajute pe toți partenerii implicați în actul educativ.

Se poate spune că integrarea resurselor TIC în educație este benefică și duce la o creștere a performanțelor școlare, cu condiția ca elevii să posede cunoștințe de utilizare a calculatorului. Calculatorul nu trebuie să fie doar un instrument pentru a prezenta conținuturile existente într-o altă manieră, ci trebuie să ducă la modificarea modului de gândire și stilului de lucru la clasă al profesorilor, cristalizate în secole de învățământ tradițional.

Pentru integrarea cu succes a TIC în activitatea didactică trebuie să ne asigurăm că deținem controlul asupra materialului, atât din punct de vedere al conținutului cât și din punct de vedere tehnic. Un bun prezentator nu are nevoie de o prezentare complicată tehnic. E mai important să fie atractivă prin idee, mod de structurare și grad de interactivitate. De exemplu, o prezentare trebuie să-l facă pe elev să gândească, nu trebuie să fie doar o înșiruire rapidă și amănunțită de slide-uri. Mai presus de orice, concentrarea trebuie să fie asupra elevului și a nevoilor lui de învățare. Cel mai mare pericol în orice proiect de predare- învățare care include și TIC e să fie centrat mai mult pe tehnologie/creativitate, nu pe elevul receptor și pe nevoile lui de învățare.

Tema “*Ioni. Formarea ionilor și compușilor ionici*” face parte din programa școlară de studiu a chimiei, în clasa a VII-a, gimnaziu, respectiv clasa a IX-a, liceu.

Deoarece este o temă complexă care se bazează pe cunoștințele teoretice însușite în lecțiile de studiu a structurii atomului, în special a structurii învelișului electronic, dar și faptul că elevii se întâlnesc cu o serie de termeni noi, prezența unui soft educațional pe care partenerii educaționali profesor-elev să îl utilizeze ca auxiliar în procesul de predare-învățare este bine venită.

Experiența la clasă a dovedit că elevii sunt atrași de poveștile care se crează în jurul unei teme, fie ea și la științe. Astfel, povestea creată a fost o călătorie cu trenul de-a lungul parcurgerii noțiunilor despre ioni.

Personajele principale au fost elevii, care s-au aflat în centrul activității, de-a lungul călătoriei primind sarcini specifice deducerii noilor noțiuni:

- Să completeze cerințele unei fișe de lucru referitoare la structura atomului și structurile stabile de dublet sau octet;
- Să modeleze procese de ionizare, pe baza explicațiilor și modelării date la formarea ionilor de sodiu și clor;
- Să explice modul de formare a compușilor ionici;
- Să enumere proprietăți ale substanțelor formate din ioni;
- Să se autoevalueze cu privire la noțiunile studiate.

Pentru a realiza sarcinile propuse, utilizatorii softului primesc ajutor teoretic și se pot verifica cu ajutorul calculatorului.

În urma utilizării softurilor educaționale, deci a instruirii asistate de calculator, am desprins următoarele avantaje:

- se reduce timpul de studiu;
- atitudinea față de chimie se modifică pozitiv;
- se formează deprinderi elementare și deprinderi intelectuale de nivel superior;
- elevii care învață încet și cei rămași în urmă au de câștigat;

Există noțiuni care se studiază la chimie, în care metodele tradiționale sunt de neînlocuit. Îmbinarea tradiției cu noul poate conduce însă cu mult mai multă siguranță la rezolvarea actualei crize a educației, care se manifestă nu numai în România, dar și la nivel mondial.

Bibliografie:

1. Brut, Mihalea, *Instrumente pentru E-Learning. Ghidul informatic al profesorului modern*, Editura Polirom, Iași, 2006.
2. Miron Ionescu, Ioan Radu, *Didactica modernă*, Editura Dacia, Cluj Napoca, 2004.
3. Romita Iucu, Marin Manolescu, *Elemente de pedagogie*, Editura Credis, București 2004.

SOFTUL EDUCAȚIONAL - MIJLOC EFICIENT DE STIMULARE A GÂNDIRII CRITICE ȘI ÎNVĂȚĂRII ACTIVE LA PREȘCOLARI

Iacobescu Liliana, Grădinița cu P.P. nr.3

Introducerea calculatorului în școală și valorificarea lui în instrucție și autoinstrucție a devenit, în ultimii ani, o preocupare constantă a practicienilor și a teoreticienilor. Aceasta este o consecință firească a dezvoltării tehnologiei informaționale și a transformării calculatorului într-un instrument de lucru de mare utilitate în cele mai diverse sectoare de activitate.

În instituțiile de învățământ de toate gradele, studiile științifice cu subiecți de diferite vârste și la diferite discipline de studiu, au demonstrat valențele psihopedagogice ale instruirii asistate pe calculator, valorificabile atât în instruire cât și în autoinstruire.

Formarea competențelor descrise în programa școlară nu este posibilă doar prin utilizarea unor strategii clasice de predare-învățare-evaluare. Instruirea diferențiată individuală, pe grupe de nivel, cu ajutorul softului educațional, realizat de către educatoare, poate fi o alternativă de succes.

Introducerea calculatorului în grădiniță nu trebuie să constituie un scop în sine, ci o modalitate de creștere a calității, a eficienței învățării și predării. Folosirea calculatorului reprezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei și a copiilor, un nou mod de concepere a instruirii și învățării, care îmbogățește sistemul activităților didactice pe care aceștia le desfășoară și prezintă importante valențe formative și informative.

Impulsionate și de interesul major al copiilor pentru acest mijloc didactic, datorită noutății dar și posibilităților multiple de utilizare, am căutat modalități care să mențină interesul pentru acest tip de activitate și să stimuleze dezvoltarea individuală a copiilor. Astfel, calculatorul și soft-ul educațional adecvat, a devenit în acțiunile noastre un mod nou de organizare a demersului didactic de predare-învățare.

Softul educațional reprezintă orice produs software în orice format (exe sau nu) ce poate fi utilizat pe orice calculator și care reprezintă un subiect, o temă, un experiment, o lecție, un curs, etc., fiind o alternativă sau unica soluție față de metodele educaționale tradiționale. Softul educațional este proiectat fie conținând propria strategie didactică, fie ca un moment precis într-un set de strategii posibile, din care educatoarea poate alege; prin urmare, nu orice produs multimedia cu conținut educațional poate fi utilizat ca soft educațional.

Jocul este principala formă de organizare a procesului educativ din învățământul preșcolar, iar utilizarea calculatorului nu este pentru copii decât un alt mod de a învăța jucându-se. Calculatorul face parte din spațiul socio-cultural al copilului, alături de televizor, cărți, reviste, ziare, afișe, etc; toate acestea „bombardează” spațiul vizual al copilului, îi influențează limbajul și comunicarea nonverbală, îl pun în situația de a găsi rapid soluții, de a se orienta și adapta la o lume în care informația circulă rapid, iar schimbarea este accelerată.

Pentru copilul de 3-7 ani cele mai benefice experiențe sunt cele directe cu obiectele și fenomenele din lumea înconjurătoare, folosind cât mai mulți analizatori, mai ales experiențele din natură. Calculatorul îi dezvoltă copilului un alt stil cognitiv care pare a fi la fel de eficient ca învățarea prin contactul direct cu lumea înconjurătoare, pentru că îl îndreaptă spre independență, îi dezvoltă creativitatea tehnică, cultura vizuală, îl introduce într-un climat de autodepășire, de competitivitate punându-l în situația de a învăța prin efort propriu.

În planul dezvoltării personalității copiilor, influența calculatorului este benefică deoarece, are efecte pozitive în planul stimulării intelectuale și psiho-motorii prin varietatea și multitudinea cerințelor pe care copilul le poate rezolva în timp limitat.

Învățarea asistată de calculator o folosim în două ipostaze:

- ❖ când utilizăm calculatorul ca mijloc demonstrativ în fața copiilor pentru: a ilustra un element din natură, a intui imaginea unor simboluri (cifre, litere, semne de circulație), a ilustra o situație problematică, a derula un șir de imagini, etc;
- ❖ când copilul este utilizatorul, el comunică direct cu acesta prin intermediul tastaturii, folosind literele, cifrele și tastele de comandă.

Elementele de joc pe care softul le conține sunt provocatoare, stârnesc curiozitatea, mențin atenția un timp mai îndelungat și dezvoltă fantezia copiilor, oferindu-le în același timp și o motivație intrinsecă, deosebit de importantă pentru îmbunătățirea performanțelor în activitățile cu conținut matematic, cunoașterea mediului, educarea limbajului, educație plastică etc..

Se impune respectarea unor reguli în folosirea acestor exerciții-joc, pentru ca ele să aibă succes. În acest sens trebuie avut în vedere ca:

- timpul pe care copilul îl petrece în fața calculatorului să nu depășească timpul prevăzut desfășurării unei activități comune;
- educatoarea să lase copilului libertatea de a alege jocul pe care el consideră că-i satisface nevoia de curiozitate și înțelegere;
- să pună la îndemâna copiilor suficiente calculatoare pentru a nu fi nevoiți să aștepte prea mult timp pentru a putea să acceseze softul, existând riscul pierderii răbdării.

În activitățile instructiv-educative am utilizat mai multe softuri educaționale pentru preșcolari care i-au încântat foarte mult și au fost îndrăgite de ei. Am folosit CD-ul „Circulația”, „Anotimpurile”, „Omul”, „Forme de relief”, „Desenăm, pictăm poezii învățăm” .povești, CD-urile cu muzică pentru copii „Clopșelul magic”, etc.

În softurile cu povești copilul face cunoștință cu personajele și conținutul povestii, narate și prezentată într-o formă grafică deosebită. Pe parcursul derulării poveștii, copilul are de îndeplinit și o sarcină surpriză.

Jocurile ce însoțesc povestea dezvoltă memoria, logica, spiritul de observație și îndemânarea copilului în utilizarea calculatorului. Îi sunt puse copilului întrebări (tip grilă) și îi sunt solicitate răspunsuri pentru a vedea în ce măsură s-a familiarizat cu ideile și personajele din poveste. Totul într-un mod plăcut și stimulat.

Jocurile de tip labirint îl determină pe copil să folosească tastele de deplasare stânga-dreapta, sus-jos, să-și dezvolte și îmbunătățească viteza de reacție, coordonarea oculo-motorie, dar și spiritul de competiție, motivația voluntară, capacitatea de a acționa individual. Se poate observa îmbunătățirea capacității de concentrare a atenției, creșterea stabilității în acțiune chiar și la unii copii care dovedesc în alte activități o slabă capacitate de concentrare a atenției.

Softul educațional în grădiniță se poate folosi în orice moment al zilei. În cadrul ALA₁: la Bibliotecă prin folosirea tastelor pentru a-și scrie numele sau diferite cuvinte; listarea unor fișe de lucru, sortarea și denumirea unor imagini în funcție de tema în studiu, reactualizarea unor poezii sau povești învățate; la Artă realizarea unor desene în programul Paint, combinarea culorilor primare pentru colorarea unor imagini, vizionarea unor tablouri ale unor pictori renumiți, etc.; la Știință: jocuri-labirint, jocuri logico-matematice, puzzle, etc.; la Întâlnirea de dimineață: completarea calendarului naturii, ascultarea unor istorioare, realizarea gimnasticii de înviorare pe muzică, etc.; la ALA₂ vizionarea unor desene animate, povești, concursuri interactive de ghicitori; la ADE, calculatorul și softurile educaționale, pot fi un mijloc excelent de captare a atenției, de învățare prin descoperire și de evaluare în funcție de propria manieră de proiectare a demersului didactic specific fiecărei educatoare în parte.

În urma activităților desfășurate pe calculator se poate constata:

- ❖ utilizarea calculatorului la vârsta preșcolară este posibilă și utilă
- ❖ stimulează comunicarea cu condiția să fie corect utilizat
- ❖ grăbește procesul de socializare a copiilor
- ❖ contribuie la dezvoltarea gândirii logice, a spiritului de observație, a memoriei și a atenției voluntare

❖ folosirea programelor de scriere și desen oferă copiilor posibilitatea de a-și formula singuri probleme.

Cu ajutorul programelor didactico-informaticе, a softurilor educaționale, se eficientizează procesul de predare-învățare-evaluare a cunoștințelor. Utilizând softurile educaționale în cadrul activităților se vor dezvolta:

- gândirea logică
- piritul de observație
- memoria vizuală
- atenția voluntară
- operațiile intelectuale prematematice
- deprinderile de lucru cu calculatorul
- abilitățile de utilizare a informațiilor primite prin intermediul softurilor educaționale

Astfel, softurile educaționale prezintă o serie de avantaje incontestabile:

- întrebărilor le sunt date răspunsuri exacte;
- deprinderile se formează mai ușor dacă se folosesc imagini, sunete, animație;
- copilul învață prin descoperire - el caută informația nu o primește de gata;
- informația primită este mai ușor asimilată și de durată deoarece copilul învață într-un mediu cunoscut și preferat de el.
- furnizează un mare volum de date
- asigură o instruire individualizată
- favorizează parcurgerea unor secvențe de instruire complexe prin pași mici, adaptați nevoilor individuale de progres în învățare
- facilitează realizarea unui feedback rapid și eficient
- stimulează implicarea activă a copilului în învățare

În ceea ce privește dezavantajele, acestea sunt:

- prezintă segmente de instruire fixe, care nu solicită capacități ale minții umane
- uneori răspunsul incorect este cotate în funcție de detaliu și nu de esență
- introduce o stare de oboseală, din cauza posibilităților reduse de interacțiune umană

Utilizarea la întâmplare, fără un scop precis, la un moment nepotrivit a calculatorului în timpul activității conduce la plictiseală, monotonie, ineficiența învățării prin neparticiparea unor copii la activitate, nerealizarea obiectivelor propuse și poate produce repulsie față de acest mijloc modern de predare-învățare-evaluare.

Folosirea în exces a calculatorului poate duce la pierderea abilităților practice, de calcul și de investigare a realității, la deteriorarea relațiilor umane.

Multe din jocurile pe calculator nu sunt benefice deoarece au un înalt conținut agresiv. Acestea îndepărtează copilul de la valorile profunde ale societății. Multe jocuri cultivă violența prin simularea unor războaie sau a unor scene sângeroase. Majoritatea copiilor care văd violența pe ecranul calculatorului sau al televizorilor au la rândul lor tendința de a fi mai agresivi.

De asemenea petrecerea mai multor ore în fața calculatorului poate fi nocivă prin faptul că răpește din timpul de joacă al copilului petrecut în aer liber, dar și prin efectul nesănătos pe care îl are ecranul calculatorului asupra ochilor.

Deoarece jocurile pe calculator sunt deosebit de agreate în rândul copiilor și nu numai, este indicată punerea la punct a unora care să cultive aptitudini utile societății. Punând la dispoziția copilului jocuri nonviolente, atractive, care dezvoltă gândirea logică, spiritul de observație, personalitatea acestora va avea numai de câștigat.

BIBLIOGRAFIE:

1.Miclea M.(2000),„*Psihologia cognitivă*”, Editura Gloria, Cluj-Napoca;

- 2.Revista de pedagogie, nr. 1-2/2010, „Informatizarea învățământului”
- 3.Silvia Curteanu, „PC Ghid de utilizare”, Editura Polirom, București, 2001
- 4.Miron Ionescu, Ioan Radu, „Didactica Modernă”, Editura Dacia, Cluj-Napoca

STILUL DIDACTIC MODERN AL PROFESORULUI DE GEOGRAFIE

Iliescu Camelia
Liceul de Arte „I. Șt. Paulian”

Geografia, ca disciplină de învățământ, are un rol deosebit în formarea și educarea elevilor. Disponibilitățile științifice ale geografiei îi amplifică valențele în plan didactic, exprimate prin dimensiuni educaționale variate. De ce geografie? Pentru simplul motiv ca elevii să cunoască mai bine mediul în care trăiesc! Iar profesorul de geografie, prin întreaga sa activitate, trebuie să realizeze două mari componente: pe de o parte **informarea**, transmiterea de cunoștințe, iar pe de altă parte, **formarea**, respectiv asigurarea condițiilor optime pentru dezvoltarea armonioasă a personalității elevilor.

Un **profesor modern** nu înseamnă numai un profesor care să folosească cele mai performante computere, ci un profesor foarte bine **informat**, cu **mintea flexibilă** și deschisă la nou, un profesor care să fie conștient că munca lui are misiunea să pregătească elevii pentru viață; elevii de astăzi vor trebui să fie competitivi, să obțină succese în viitorul apropiat și nu numai, deci, profesorii lor (implicit profesorul de geografie) trebuie să întrevadă căror provocări vor fi supuși și să-i doteze cu cele mai utile cunoștințe, aptitudini și atitudini. Prin atitudinea și comportamentul său la clasă, profesorul de geografie trebuie să confere credibilitate valorilor, conținuturilor și principiilor pe care le predă, demonstrând că ele nu sunt noțiuni abstracte, ci realități valabile în lumea reală, dincolo de zidurile școlii.

Metodele de instruire bazate pe acțiune sunt indicate în vederea organizării lecției, fiind elemente de legătură între componentele actului didactic, având în vedere și utilizarea unor procedee, tehnici și instrumente, care facilitează accesul la cunoaștere și învățare.

Exercițiul, ca metodă didactică fundamentală poate sta la baza celorlalte metode, putând crea noi strategii moderne având drept finalitate formarea deprinderilor; exersarea operațiilor obligă elevii, în cele din urmă, să le utilizeze în situații noi, variate, stimulând inteligența. **Activitățile practice** reprezintă ansamblul de activități cu caracter practic și aplicativ, conștient și sistematic executate de elevi, în scopul adâncirii înțelegerii și consolidării cunoștințelor dobândite, verificării și corectării lor, însușirii unor priceperi și deprinderi practice, aplicative (relevantă este metoda studiului de caz). **Jocurile geografice** rămân, fără îndoială, cele care aduc varietate, veselie, care previn monotonia și plictiseala; conținuturile acestei activități completează pregătirea și sporesc interesul elevilor pentru geografie, ajutând profesorul în cunoașterea capacităților elevilor; mai cunoscute sunt: jocul denumirilor geografice, lanțul geografic, concursul cu întrebări, rebusurile geografice, harta mută etc.

Actualmente numeroase strategii moderne pot fi folosite de către profesorul de geografie în procesul instructiv-educativ, precum eseul, copacul cu idei, ciorchinele, turnirul întrebărilor etc. care vin să completeze activitățile, metodele și procedeele tradiționale.

Turnirul întrebărilor este un joc în care elevii sunt determinați să formuleze cu plăcere întrebări de diferite tipuri pornind de la un text științific, să coopereze, dar și să concureze. Este o metodă care se pretează foarte bine la Geografia continentelor, clasele a VI-a și a VII-a.

Comunicarea sarcinii de lucru. Se formează grupuri de câte patru sau șase elevi care vor concura două câte două. Grupurile concurente primesc aceleași materiale pentru documentare și aceeași temă. Doua grupuri vor studia prima parte a lecției, legată de elementele fizico-geografice

ale unei țări, iar celelalte două, partea a doua, legată de Geografia populației și Geografia economică. Se stabilește o perioadă de timp pentru ca elevii să citească textul, să formuleze întrebări și răspunsuri pe baza acestuia. Aceste întrebări vor fi adresate echipei concurente, care la rândul ei va adresa întrebări.

Activitate în grupuri. Deoarece fiecare elev lucrează cu o viteză specifică, citirea textului și formularea întrebărilor se face individual. Dacă elevii au neclarități, discută problemele cu membrii grupului din care fac parte. Fiecare elev va citi întrebările formulate de către colegi, pentru a se asigura că știe să răspunda la ele.

Competiția între grupuri. Echipele concurente sunt așezate față în față. Fiecare membru al echipei numărul unu adresează o întrebare membrului numărul unu din echipa adversă. Echipa care formulează întrebările primește un punct pentru fiecare întrebare corect formulată. Dacă răspunsul primit nu este corect, alt membru al echipei va formula un răspuns, dar punctajul va fi de 0,5 puncte. Dacă echipa adversă răspunde corect la toate întrebările primite, primește un număr egal de puncte cu echipa cealaltă. După ce primele două echipe au adresat câte unul sau două seturi de întrebări, (în funcție de resursele de timp), intră în „turnir” celelalte echipe.

Când se organizează prima dată un astfel de turnir, permiteți elevilor să formuleze orice tip de întrebări, dar în lecțiile următoare, turnirul devine mai valoros dacă se specifică diferite cerințe în formularea întrebărilor. Deoarece la unele întrebări elevii găsesc ușor răspunsurile în text, iar la altele au nevoie să actualizeze cunoștințe mai vechi ori să facă conexiuni, interpretări, analogii, la începutul activității se specifică dacă au sau nu permisiunea de a formula întrebări al căror răspuns nu există în text. Dacă elevii adresează echipei adverse întrebări dificile în afara textului, cu scopul de a o bloca, atunci se distruge plăcerea turnirului. Dacă formulează întrebări strict legate de text, dar pe parcurs descoperă întrebări la care nu cunosc răspunsurile dar ar dori să le afle, acestea sunt adresate profesorului după concurs.

În această formă de organizare a turnirului, echipele studiază numai o parte din lecție. Pentru ca toți elevii să fie preocupați de conținutul lecției, profesorul le va cere să-și noteze întrebările și răspunsurile formulate din conținutul nestudiat. Acest turnir este organizat în etapa de realizare a sensului unui conținut necunoscut, însă se poate organiza, în aceeași formă, pentru evaluarea cunoștințelor anterioare ale elevilor dintr-o lecție sau mai multe.

Turnirul întrebărilor are mai multe **avantaje**: incită la analiză, la descoperirea aspectelor inedite, la competiție; fiecare elev citește textul, produce întrebări și răspunde la întrebări; elevii primesc sprijin din partea grupului în clarificarea aspectelor mai dificile; fiecare elev își asumă un anumit rol în cadrul grupului. Cu toate că forma de organizare a activității pare un joc, pentru a câștiga turnirul elevii sunt provocați să investigheze cu atenție și cu plăcere conținutul textului pentru a produce întrebări multe, variate, corecte, interesante și dificile.

Bibliografie:

1. **Ilinca, N.**, 2007, *Didactica Geografiei*, Editura Corint, București
2. **Dulamă, Maria Eliza**, 2005, *Practica pedagogică-teorie și metodologie*, Editura Clusium, Cluj-Napoca

PREDOARIE PENTRU APĂ

*Profesor: Illyés Andrea
Palatul Copiilor Zalău
Cercul de chimie experimentală*

Elevi: Făt Roberto cls. a IX-a
Prodan Amalia cls. a VIII-a

Dacă într-o zi ar trebui să schimbăm “buletinul de identitate” al Pământului pe considerentul ca denumirea “Terra” sau “Pământ” nu conțin suficiente elemente de identificare pentru planeta pe care o locuim, ne-am vedea puși în fața unei mari dileme. Unii ar opta pentru numele de “Planeta vie” sau “Planeta oamenilor”... noi i-am spune “Planeta aqua”.

Planeta aqua pentru că din cei 510.7 milioane km² cât reprezintă suprafața Pământului, cea mai mare parte revin suprafețelor acvatice. Planeta aqua, pentru că viața a apărut din/și datorită apei. Planeta aqua, pentru că marile civilizații ale Terei, aproape fără excepție, s-au născut fie în zonele unde marea mușcă țărâmul, fie în lungul arterelor fluviale importante (Nil, Tigru, Eufrat Indus, Gange etc.). Planeta aqua, pentru că apa, alături de pământ, foc și aer constituie elementele esențiale ale menținerii învelișului viu al planetei.

Scopul acestei lucrări a fost acela de a prezenta câteva experimente pentru unul dintre factorii de mediu, factor care a fost denumit în nenumărate moduri: „sângele albastru al Pământului”, „lacrimile Terrei”, „inima biosferei”, „leagănul vieții”, oxid de hidrogen, apă.

Atât de obișnuită, de cotidiană și de familiară, apa este totuși un lichid uluitor: are o serie de anomalii. Datorită capriciilor ei, viața a putut să se dezvolte și să existe în apă. Calitatea vieții depinde de ea, de aceea se impune ca o măsură obligatorie protejarea ei.

În natură apa se găsește într-un circuit continuu. Datorită circuitului său rapid apa constituie o resursă care poate fi reînnoită.

În atmosferă apa ajunge până la 10-15 km altitudine, iar în straturile subterane până la adâncimi de 50 km și este prezentă sub toate formele fizice: lichidă, vapori, solidă (gheață). Pe Terra volumul total de apă este aproximativ 1370 x 10⁶ km³, din care mările și oceanele reprezintă 97,5 % , iar apa dulce 2,5%. Cantitatea cea mai mare de apă dulce din procentul de 2,5% este înglobată în ghețari 68.7%, ape subterane 30,1%, lacuri, mlaștini 0,8%, vapori de apă în atmosferă 0,4%, râuri, fluvii 1,6% .

Deci, apa râurilor și a fluviilor, care reprezintă cel mai mare interes pentru economia diferitelor țări, reprezintă abia 1,6% din volumul apei dulci pe glob.

Pentru societatea umană apele continentale sunt de cea mai mare însemnătate, astfel apa dulce în stare lichidă folosită în mod tradițional, este considerată ca fiind principala resursă naturală.

Apele *continentale* au o foarte largă întrebuințare:

- ✓ în viața colectivităților umane unde sunt utilizate zilnic atât ca aliment cât și în asigurarea igienei personale;
- ✓ utilizări curative și de agrement;
- ✓ în industrie;
- ✓ în agricultură;
- ✓ ca sursă de energie;

menține atmosfera umedă.

Pentru *România*, resursele de apă dulce sunt:

- ✓ râuri interioare 17,45% ;
- ✓ Dunărea la intrarea pe teritoriul României 80,20% ;

✓ ape subterane 2,35%.

Aceasta dovedește clar că resursele de apă dulce sunt limitate [Drăgan, N., Meiroșu, E., Tomescu, N., 2000].

Una dintre caracteristicile principale ale apei este mișcarea, mobilitatea, care-i conferă funcția de principal mijloc de legătură și schimb de substanță și energie între elementele componente ale biosferei, acest lucru constituind ciclul hidrologic. Desfășurarea acestui ciclu este influențată din ce în ce mai mult de acțiunea factorului antropic prin: defrișări masive, industrializare accentuată, intensificare trafic și implicit creșterea nivelului de poluare a mediului.

Se acceptă unanim faptul că o apă absolut pură nu există în natură. Vaporii de apă în aer condensează în particule și, pe măsură ce cad spre pământ, absorb praf, oxigen dizolvat, bioxid de carbon și alte gaze. La suprafața pământului apa se îmbogățește cu săruri și alte substanțe anorganice. Un număr de bacterii pot apărea în apă încă din aer, dar la suprafața pământului vor apărea mult mai multe în apa izvoarelor sau râurilor. Desigur că din acest contact apa se va îmbogăți și cu o anumită cantitate de produși de descompunere a materiilor organice (azotiți, azotați, amoniac etc.). Multe din aceste impurități pe care le conțin apele de suprafață sunt deținute în sol în procesul de infiltrare a apei, astfel că apele subterane vor prezenta cu totul alte caracteristici, care, în general, le fac să fie mai adecvate alimentărilor cu apă potabilă.

Apa mărilor și oceanelor reprezintă o sursă importantă de apă, în prezent însă, metodele de desalinizare nu pot concura încă din punct de vedere economic cu tratamentele apelor din surse de apă dulce.

Utilizarea apelor mărilor și oceanelor:

ca sursă de energie;

- în scopuri curative;
- ca sursă de apă potabilă;
- pentru transport maritim.

Din punct de vedere *biologic* apa întreține toate procesele fizico chimice ce se petrec în celula vie, asigurând termoreglarea organismului. Ea constituie un etalon de măsură pentru multe fenomene ca: *etalon de căldură* (caloria reprezintă cantitatea de căldură ce o absoarbe un gram de apă pentru a-și ridica temperatura cu 1⁰C); *etalon de temperatură* (temperatura de 0⁰C este cea de topire a gheții, iar 100⁰C pentru fierbere); *etalon de măsură a masei* pe care-l dă gramul, echivalent cu masa de apă ce corespunde unui centimetru cub de apă.

În constituția corpurilor din regnul animal și vegetal se găsesc mari cantități de apă.

În *organism* apa îndeplinește un rol esențial, în absența ei procesele biologice nefiind posibile:

- *mediu de reacție (fiind cel mai bun solvent);*
- *vehicul pentru transportul substanțelor;*
- *contribuie la formare a țesuturilor;*
- *participă la menținerea echilibrului acido – bazic;*
- *prin evaporare, contribuie la reglarea temperaturii corpului;*
- *participă la procesele de osmoză și mai ales ca parte activă la sintezele care se petrec în organism.*

În organismul omului tânăr, apa constituie circa 80% din masa corporală, iar la omul adult circa 60% [Cucu, M., Diaconescu, L., Mănescu, S., 1994].

Importanța *biologică* a apei depinde de proprietățile ei fizice:

- *Proprietățile de solvent* permit apei să acționeze ca mediu de transport pentru substanțe polare (deplasarea substanțelor minerale spre lacuri și mări; transportul pe calea sângelui și a limfei la animale multicelulare; eliminarea resturilor metabolice ca ureea și amoniacul în urină).
- *Ascensiunea apei:* o coloană de apă este capabilă să ascensioneze prin xilem datorită coeziunii dintre moleculele de apă și adeziunii dintre apă și pereții vasului de xilem.

- **Mobilitatea moleculară:** caracterul slab al legăturilor de hidrogen face ca moleculele de apă să se poată mișca ușor una față de cealaltă, această permisiune permite realizarea osmozei (vitală pentru captarea și deplasarea apei).
- **Creșterea volumului prin înghețare:** deoarece gheața se formează pe suprafața lacurilor naturale și artificiale, ea protejează organismele acvatice, topindu-se apoi repede când temperatura crește. Modificările în densitate mențin circulația în bazinele hidrice mari, favorizând circulația curenților.
- **Funcții metabolice:** apa este utilizată direct...
 1. ca reactiv (sursă de agent reducător) în fotosinteză
 2. pentru hidroliza macromoleculilor în subunități, de exemplu, în digestie... și este de asemenea, mediul în care au loc toate reacțiile biochimice.
- **Volatilitate/stabilitate:** se echilibrează la temperatura pământului, astfel încât ciclul apei este menținut prin evaporare, transpirație și precipitații.
- **Rol de suport:** forțele de coeziune dintre molecule de apă împiedică comprimarea ei și o fac un excelent mediu suport. Exemple biologice importante includ *scheletul hidrostatic* (râma), *presiunea turgescență* (în componentele plantelor), *fluidul amniotic* (care susține și protejează fătul la mamifere) și *mediul de suport* (în special, pentru mamiferele acvatice mari cum ar fi balenele).
- **Proprietăți de lubrificare:** proprietățile apei de coeziune și adezivitate o transformă într-un lichid vâscos și deci, un lubrifiant util în sistemele biologice.
De exemplu: *lichidul sinovial* - lubrifică multe articulații;
lichidul pleural - micșorează frecarea dintre plămâni și cutia toracică în timpul respirației;
mucusul - permite pasajul ușor al fecalelor prin colon și lubrifică penisul și vaginul în timpul actului sexual.
- **Termolegrarea:** căldura specifică mare a apei face ca organismele cu un conținut ridicat de apă (celulele uzual conțin uzual 70-80 % apă) să fie foarte termostabile și astfel puțin sensibile la leziuni termice prin schimbări ale temperaturii mediului [Pickering, W.R., 1998].

În continuare vom prezenta câteva experimente efectuate la Cercul de Chimie experimentală.

Experimentul 1: Ploaie, ninsoare, vânt, fulger, tunet

Obiectiv: – elevii să identifice fenomenele ale naturii utilizând simboluri alese de ei

Observații: Elevii au corelat în fiecare zi observațiile proprii privind vremea și au completat fișa de lucru cu simbolul corespunzător pe durata de o lună.



Calendarul naturii Circuitul apei în natură

Experimentul 2: Dansul subacvatic

Obiectiv: - elevii vor defini fenomenul de difuzie

- elevii identifică factorii care influențează difuzia

- elevii enumeră importanța soluțiilor în viața cotidiană

Observații: Apa din paharul cu apă caldă s-a colorat omogen, pe când în apa rece, difuzia nu s-a realizat omogen. Difuzia este influențată de: temperatură și starea de agregare.



Picuri de cerneală în apă Dansul culoriilor



Cristale de permanganat de potasiu în apă

Experimentul 3. Decantarea și filtrarea

Obiectiv: - elevii vor efectua operațiile de decantare și filtrare

Observații: Amestecurile sunt amestecuri neomogene și omogene. Nisipul are densitate mai mare, iar sulful mai mică decât apa. Elevii au aflat că fiecare corp are *densitate* proprie.



Experimentul 4: Cromatografia, o metodă de separare

Obiectiv: - elevii vor separa culorile primare din carioci

Observații: - elevii decompun culoarea portocalie în roșu și galben, culoarea verde în albastru și galben, iar culoarea mov în albastru și roșu.



Experimentul 5: Experiment înfrunzit

Obiectiv: - elevii vor fi capabili să evidențieze etapele germinăției și a factorilor care influențează germinăția

Observații: - factorii care influențează germinăția sunt: apa, căldură.

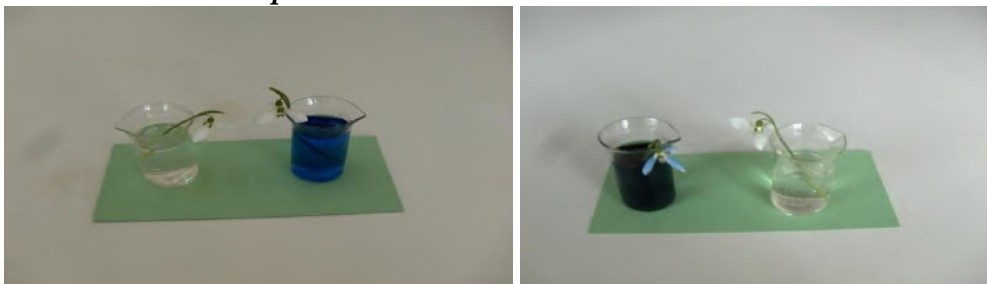


Experimentul 6: Ghiocelul albastru

Obiectiv: - elevii vor observa fenomenul de capilaritate

Observații: Apa „urcă” de jos în sus prin tulpina plantei, asemenea coloanei de lichid din interiorul unui tub de sticlă foarte îngust când aceasta este introdus în apă.

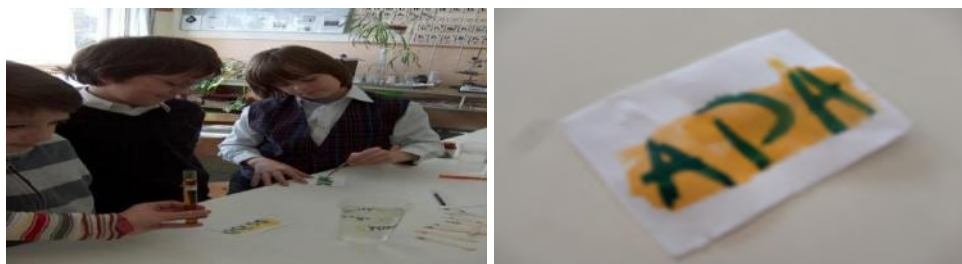
Fenomen denumit *capilaritate*.



Experimentul 7: Scrisori secrete

Obiectiv: - elevii vor „citi” scrisorile secrete scrise cu diferite substanțe

Observații: Elevii observă cuvintele scrise datorite unor reacții chimice.



Experimentul 8: Vă simțiți stresați? Încercați niște tensiune de suprafață

Obiectiv: - elevii vor fi capabili să evedențieze de ce insectele pot umbla pe apă

Observații: - elevii află că moleculele de apă de pe suprafață formează o peliculă capabilă să susțină un corp ușor. Forța care ține unite moleculele se numește **tensiune superficială**.



Experimentul 9: Rețete de balonașe din săpun

Obiective: - elevii vor enumera câteva reguli de igienă a corpului

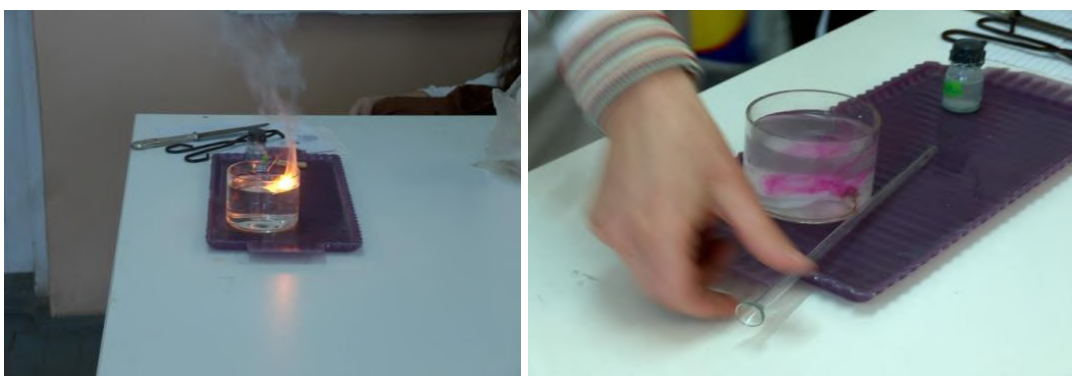
- elevii să se bucure de apă



Experimentul 10: Foc prin adăugare de apă

Obiectiv: - elevii vor observa o reacție chimică

Observații: Elevii identifică cu ajutorul profesorului reactanții și produșii de reacție.



Reacția sodiului cu apa

BIBLIOGRAFIE

1. Nenișescu, C.D., *Chimie generală*, EDP, București, **1985**
2. Drăgan, N., Meiroșu, E., Tomescu, N., *Chimia mediului și a calității vieții*, Editura LVS Crepuscul, Ploiești, **2000**
3. Dulămiță, N., Stanca, M., *Tehnologie chimică generală, vol. I*, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, **1999**, pg.114-115,116,145-150
4. Negulescu, M., *Protecția mediului înconjurător*, Editura Tehnică, București, **1995**
5. Pickering, W.R., *Biologie.Recapitulări prin diagrame*, Editura All Educațional, București, **1998**
6. http://www.dppd.ro/pedagogie/209strategiideevaluare_studenti.doc
7. <http://psihopedagogie.blogspot.com/2008/07/doc>
8. http://www.hydrop.pub.ro/vion_cap15.pdf
9. <http://www.scribd.com/doc/79738119/12/%C2%A7-13->
10. PROPRIETĂȚILE-FIZICO-CHIMICE-ALE-APELOR-MARINE
11. http://ro.wikipedia.org/wiki/Ap%C4%83_dur%C4%83
12. <http://ro.wikipedia.org/wiki/Radioactivitate>

AVANTAJELE UTILIZĂRII RESURSELOR EDUCAȚIONALE DESCHISE

Impuscatoiu Daniela
Scoala gimnaziala Pamfil Seicaru

În contextul noilor imperative legate de abordarea educației din perspectiva celui ce învață și desfășurarea procesului de învățământ din perspectiva pedagogiei axate pe competențe este necesară utilizarea pe larg, inclusiv în sistemul educațional, a tehnologiilor și a resurselor informaționale, dar și facilitarea, prin intermediul acestora, a accesului și a schimbului de informații. Resursele electronice, conținuturile on-line și spațiile educaționale virtuale oferă cele mai noi, cele mai diverse informații și oportunități de educație continuă. În ultimii ani, aspectele ce se referă nemijlocit la datele deschise/resursele educaționale deschise sînt abordate pe larg de comunitatea educațională internațională.

Resursele Educaționale Deschise (RED) sunt orice tip de materiale educaționale care se află în domeniul public sau care au fost introduse cu o licență deschisă. Natura acestor materiale deschise presupune faptul că oricine le poate copia, utiliza, adapta și reutiliza liber în termeni legali. RED-urile includ manuale, curricule, programe de studiu, note de curs, teme, teste, proiecte, materiale audio, materiale video și animații. Unul dintre instrumentele open-source pentru a elabora propriile resurse este mooc.org.

Studiile proiectului european în derulare OLCOS - Open e-Learning Content Observatory Services - relevă importanța **resurselor educaționale deschise** pentru învățământul de bază, dar și pentru educația continuă, pentru dobândirea de către profesori, elevi/studenți, adulți, de competențe și cunoștințe care să le permită participarea activă în societatea și economia bazate pe cunoaștere.

Pentru educatori și elevi/studenți utilizarea RED are ca avantaje:

- ✓ OER acoperă o largă varietate de domenii, subiecte; materialele pot fi utilizate pentru predare, învățare
- ✓ prin reutilizarea materialelor se face economie de resurse de timp și material
- ✓ permite profesorilor participarea la validarea, îmbunătățirea resurselor prin feed-backul dat în urma evaluării acestora, utilizării în predare
- ✓ participarea la comunități de învățare și de practică realizate prin intermediul blogurilor, wiki-urilor, a diferitelor rețele sociale
- ✓ promovează centrarea pe utilizator în învățare și educația de-a lungul întregii vieți; utilizatorii își pot crea propriul e-portofoliu al activității, studiilor, proiectelor
- ✓ contribuie la dobândirea de competențe esențiale pentru participarea la societatea bazată pe cunoaștere:
 - organizare/dezvoltare personală și creativitatea
 - gândire critică
 - competențe pentru rezolvarea de probleme practice
 - competențe de colaborare și comunicare.

Universalizarea accesului la cursuri este un pas important, dar nu este singurul, atunci când privim din perspectiva RED. Factorul cel mai important într-o școală sunt profesorii, iar resursele deschise sunt un canal de transfer direct și rapid de expertiză de la profesori cu experiență mai mare la cei cu experiență mai redusă. Un exemplu este cel al materialelor didactice produse de profesori, de la planuri de lecție la metode de evaluare și tehnici de lucru la clasă, sau chiar la filme cu profesori predând.

Unul dintre cele mai importante avantaje ale folosirii RED, în contextul mai larg al promovării unor politici de acces deschis la rezultate și date de cercetare, este tocmai stimularea

inovației prin acces larg la cunoaștere. Inovația este motorul creșterii economice în societățile dezvoltate. Nu este o surpriză că țările în care accesul deschis și resursele educaționale deschise sunt cel mai intens promovate și utilizate sunt totodată campionii inovației și gazdele celor mai puternice universități din lume, precum Statele Unite, Japonia sau Marea Britanie, dar și țări ambițioase precum China (în măsura în care putem vorbi de *liber* sau *deschis* într-un sistem autoritar). Această observație are și un corolar important: cu cât vom amâna mai mult intrarea în paradigma accesului liber, cu atât va crește mai mult diferența de viteză a inovației între România și țările dezvoltate.

Pentru *instituții* și *rețele educaționale* regionale, naționale, europene, utilizarea RED conduce la următoarele avantaje:

- ✓ asigură un cadru de durată pentru colaborarea în crearea, utilizarea de resurse educaționale
- ✓ eficientizează investițiile din fonduri publice prin utilizarea comună a aceluiași resurse de către instituții și comunități profesionale
- ✓ încurajează dezvoltarea de competențe digitale, a gândirii critice și a creativității
- ✓ inovează curricula și metodologiile de predare-învățare, incluzând resurse din domeniul public, biblioteci, muzee, alte organizații culturale
- ✓ colaborarea în producerea și utilizarea resurselor duce la validarea acestora, la creșterea calității lor
- ✓ facilitează învățarea de-a lungul întregii vieți și includerea socială, prin accesul deschis la resurse, care altfel ar fi inaccesibile multor grupuri de utilizatori.

Utilizarea RED are un cost destul de mic. În fapt, este mai mult o schimbare de mentalitate decât de alocare a resurselor, atunci când vorbim de sistemul public de educație. Statul creează sau achiziționează constant resurse educaționale, pentru că are nevoie de ele pentru buna desfășurare a procesului educațional. Profesorii se implică oricum în producerea de resurse, pentru că face parte din cerințele meseriei. Nu există nici un proiect finanțat prin programe europene precum Dezvoltarea Resurselor Umane (și nu numai) care să nu includă și crearea unor materiale educaționale. Ceea ce ar trebui adăugat sunt voința politică și o viziune prin care tot ceea ce se obține din bani publici să aibă caracter deschis, iar creatorii de resurse să fie stimulați să le partajeze, inclusiv prin facilitarea unor spații virtuale în acest sens. Mai mult, există posibilitatea de a folosi fonduri europene.

Absența comunității – în primul rând a părinților, în învățământul preuniversitar – din viața școlii este unul dintre principalele motive de îngrijorare pentru profesioniștii din educație. Lucrurile se văd ușor diferit din cealaltă perspectivă: „ce legătură are școala cu viața?” este o întrebare retorică auzită adesea în rândul membrilor comunității. Indiferent cum formulăm problema, constatăm o distanțare continuă între școală și educație. O parte din problemă este dată de lipsa de informare despre ce se întâmplă la școală și este un punct în care folosirea RED poate să aducă beneficii. Nu doar profesorii sau alți specialiști vor avea acces la resursele deschise, ci și publicul larg. Trebuie subliniat că un aspect important al participării se referă la actori sociali care au legături speciale cu școala: antreprenori, cei ce vor angaja absolvenții; organizații comunitare și alte organizații ale societății civile, cei care facilitează integrarea civică a elevilor; instituții și autorități publice, cei ce construiesc politici publice ce trebuie să țină cont de nivelul de educație al societății. Găsim exemple în alte țări (cum ar fi Olanda) în care participarea publicului la discuția în jurul resurselor educaționale conduce la adaptarea mai rapidă a acestora la cerințele societății moderne.

Bibliografie:

- ✓ PavelBurloiu, V., Chirvase, T., Manolea, B., Voicu, O. et alia 2014. *Ghid de bunepractici RED*.
- ✓ w.w.w.fundatia.ro
- ✓ <https://ec.europa.eu/epale>
- ✓ <https://ro.wikipedia.org>

- ✓ w.w.w.timsoft.ro
- ✓ w.w.w.didacticaplicata.info
- ✓ red.prodidactica.md

CUM SĂ INTEGREZI ÎNVĂȚAREA ONLINE ȘI ÎNVĂȚAREA TRADIȚIONALĂ *EDUCAȚIA ÎNTRE TRADIȚIONAL ȘI ONLINE*

*Prof. consilier școlar - Ion Verginia Emilia
Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională Mehedinți*

Modelul tradițional de predare este fondat pe modelul ” învățare frontală – studiul manualului – chestionare”, un model de învățare pasiv. În mod tradițional, cadrului didactic îi revine rolul major și activ în cadrul procesului didactic (cel de emițător), acela de a transmite cunoștințele spre un receptor aproape pasiv, determinat să memoreze și să reproducă informația. Modelul tradițional de predare este identificat ca fiind unul informativ, pe când cel modern este definit ca un proces activ. În învățământul de tip tradițional se cultivă competiția între elevi cu scopul ierarhizării acestora și activitatea individuală. Competiția stimulează efortul și productivitatea individului și pregătește elevii pentru viață, care este foarte competitivă, dar poate genera conflicte și comportamente agresive, lipsă de comunicare între colegi, marginalizarea nedreaptă a unora dintre aceștia, amplifică anxietatea și teama de eșec, cultivă egoismul.

Noul model de învățare este un model activ și presupune implicarea directă a elevului în procesul de dezvoltare a capacităților de învățare, în asimilarea cunoștințelor și dobândirea gândirii critice. Modelul învățământului modern face apel la experiența proprie a elevului, promovează învățarea prin colaborare, pune accentul pe dezvoltarea gândirii în confruntarea cu alții. Munca în grup stimulează interacțiunea dintre elevi, creșterea stimei de sine, încrederea în forțele proprii, diminuează anxietatea față de școală și intensifică atitudinile pozitive față de cadrele didactice.

Acest model impune în activitatea la clasă un nou tip de relaționare pe mai multe direcții: profesor – elev, elev – elev, elev – profesor, aflate în opoziție cu tipul unidirecțional profesor – elev ce caracterizează modelul standard.

Rolurile se schimbă, se întrepătrund, după cum o demonstrează Kathee Terry (1996):

Profesorul a fost : sursă de informații și actor principal, centrat pe manual, coordonator al activității grupurilor de elevi, creator de reguli pe care le impune (ce, când, cum), un educator solitar.

Profesorul devine: facilitator al procesului de învățare, centrat pe realitate și pe cele mai recente surse de informare, manager al situațiilor de învățare, facilitează dezvoltarea structurilor de gândire care fac posibilă învățarea permanentă, membru al unei comunități educaționale compuse din elevi, profesori, manageri, părinți etc.

Elevul a fost: un receptor pasiv, un executant obedient al sarcinilor stabilite de profesor, sclav al unui curriculum prestabilit, obligat să-și însușească un anumit manual.

Elevul trebuie să fi: participant activ la actul învățării, profesor al colegilor săi, participant la decizia privind curriculum-ul școlar, un permanent căutător de noi informații din surse cât mai variate.

Blended Learning

Ce înseamnă blended learning? Blended learning este îmbinarea învățării online cu învățarea clasică. Acest sistem este bazat pe concepte și metode noi de studiu, incluzând: studiul în sala de clasă asistat de trainer , studiu individual și studiu online.

Avantaje și dezavantaje în implementarea conceptului de învățare combinată

Scopul acestei metode este să aducă, într-o combinație armonioasă, tot ce este mai potrivit din întâlnirile față în față și activitățile online.

Avantaje:

- Distribuirea rapidă a materialelor didactice
Profesorii pot transmite foarte repede, oricând, oriunde și oricui informațiile pe care le dorește. Astfel nu mai este nevoie de sincronizarea persoanelor pentru a se întâlni fizic și nimeni nu va pierde nimic pentru că informațiile rămân online.
- Accesibilitate, flexibilitate, confortabilitate – elevii/ studentii intră în posesia materialelor printr-o simplă accesare. Orice persoană din grupul țintă are acces la toate informațiile, oriunde și oricând. Utilizatorul poate hotărî singur, data și ora la care se implică în activitatea de instruire.
- Existența conținuturilor multimedia
Prin internet pot fi transmise și imagini, videoclipuri, fișiere și orice fel de material virtuale care întotdeauna au eficientizat învățarea.
- Conținuturile pot fi șterse, corectate sau actualizate cu ușurință
Dacă profesorul își dă seama că a transmis informație greșită sau poate dorește să o actualizeze, el poate face acest lucru oriunde și oricând. De asemenea, orice document poate fi editat și reeditat, astfel corectarea nu mai produce dificultăți.
- Serviciu folosit de una sau mai multe persoane, crearea grupurilor
Informațiile pot fi îndreptate spre o persoană sau către mai multe în același timp în mod individual sau se pot crea grupuri în care utilizatorii pot să și comunice. Unul din principalele avantaje ar fi comunicarea în acest mediu virtual, în care nimeni nu se mai simte singur. Totuși, interacțiunea din clasă nu trebuie înlocuită complet, deoarece studenții trebuie încurajați și au nevoie de feed-back.
- Folosirea conținuturilor interactive, existența feed-back-ului
- Fiind existente grupurile, membrii pot face schimb de experiențe, păreri sau informații. De asemenea, ei pot primi feed-back în timp real, chiar rapid de la administratorul grupului sau de la colegi. Astfel există și interacțiune virtuală și nu numai învățare individuală.
- Spațiul în care lucrează este intim și nu necesită formalizare.
- Interacțiunea cu profesorul este neconstrângătoare și liberă.
- Întâlnirile din clasă pot fi folosite pentru experiențe avansate interactive, în timp ce secțiunile online sunt folosite pentru cercetare, teme sau activități de practică controlată.
- Nu sunt necesare cheltuieli de deplasare și nici întreruperea activității profesionale curente.
- Costuri reduse de distribuție și de transport a materialelor necesare pregătirii într-un domeniu.
- Accesul mai ușor la educație, posibilitatea de a interacționa cu oameni din diferite părți ale țării sau din toată lumea, posibilitatea de a evalua mai mulți studenți în același timp.
- Pe lângă toate acestea, se adaugă flexibilitatea crescută, deoarece elevii pot alege când intră în contact cu ceilalți și când să efectueze cercetarea pe cont propriu, fără presiunea timpului care există într-o sală de clasă. Elevul poate învăța în propriul său ritm, controlându-și rapid progresele, beneficiind de un feedback rapid și permanent.

Pentru a stabili care este combinația potrivită dintre interacțiunea față în față și activitățile online, trebuie evaluate nevoile studenților față de conținutul cursului, dar și preferințele profesorilor. Evaluările procesului de învățare combinată pot fi folosite pentru transformări viitoare pentru ca elevii să înțeleagă faptul că un curs redat prin învățarea combinată nu este o grămadă dezordonată de întâlniri față în față și de activități și materiale online, ci o structură bine contrată care ia în considerare nevoile și cerințele elevilor.

Dezavantaje:

- Dificultăți în utilizarea tehnologiei
Tehnologia avansează zi de zi și nu toate persoanele sunt la zi cu noutățile. De aceea, de multe ori, sunt întâmpinate probleme de utilizare și de accesare a informațiilor sau de realizare a unor proiecte sau teme. De asemenea sunt întâlnite situații de confuzie și dezorientare, de unde apare și lipsa de motivație. Dar aceasta problemă poate fi rezolvată prin tutoriale video.
- Lipsa comunicării reale/ fizice
- Când învățarea și comunicarea rămân axate în mediul virtual, atunci când oamenii se întâlnesc nu mai știu să comunice și încep să comunice tot prin tehnologie.
- Situații limită- cazurile în care o persoană este într-un anumit context în care nu poate avea acces la internet sau nu își permite acest lucru. Din acest motiv, se poate întâmpla să piardă o anumită informație care îi era utilă în acel moment dar pe care nu o poate accesa pe loc.
- Datorită faptului că nu întotdeauna există instrucțiuni, studenții trebuie să învețe să lucreze independent, caz în care unii studenți s-ar putea plictisi.

De ce este învățarea online pe placul elevilor?

Când vine vorba de **studiu individual**, de cele mai multe ori ne vine în minte aceeași imagine: un elev aglomerat de toate sarcinile pe care le are de îndeplinit, cu privirea pierdută către un teanc intimidant de cărți, culegeri, caiete, manuale sau gazete matematice. Pasionați de internet, aplicații interesante sau jocuri online spectaculoase, adolescenții rezonează destul de greu cu vechile metode de învățare. Dezvoltarea tehnologiei a presupus și dezvoltarea unor produse educaționale create în acord perfect cu **noile generații de elevi ai erei digitale**.

Pot fi utilizate oricând, oferă filmulețe explicative foarte utile, probleme rezolvate în pași, exerciții cu grade diferite de dificultate și posibilitatea de testare pe noțiuni. Aceste metode educaționale completează în mod firesc studiul la clasă susținut de profesori și îi încurajează pe elevi să aibă o atitudine pozitivă față de învățare.

Datorită evoluției tehnologiei, **învățarea online** este preferată de tot mai mulți elevi, datorită multiplelor sale beneficii: este plăcută, le dezvoltă autonomia, materia poate fi reluată de câte ori este nevoie, are o prezentare interactivă și, îndeosebi pentru copiii claselor primare, învățarea se realizează prin intermediul unor jocuri foarte distractive.

În plus, un studiu al Universității Oxford (2014) despre legătura dintre jocurile video și efectele psihologice asupra copiilor a subliniat faptul că aceste tipuri de jocuri sunt o componentă prezentă în copilăria noilor generații de copii. Prin urmare, e greu de separat zona de divertisment (ludică, atrăgătoare) de zona educației (serioasă, încărcată atât ca volum de informații, cât și din punctul de vedere al responsabilităților), așa că, soluția de a le îmbina a venit ca o consecință firească.

BIBLIOGRAFIE

1. Bonk, C. J. & Graham, C. R. (2006). *The Handbook of Blended Learning*. San Francisco, Pfeiffer.
2. Garrison, D. Randy & Norman D. Vaughan, (2008), *Blended Learning in Higher Education*. San Francisco, Jossey-Bass.
5. Adrian Adăscăliței, *Instruirea asistată de calculator – Didactica informatică*, Iași, Editura Polirom, 2007.
6. Păcurari, Otilia, Târcă, Anca, Sarivan, Ligia, *Strategii didactice inovative*, suport de curs, Centrul Educația 2000+, București, 2003
7. Dulamă, Maria Eliza, *Strategii didactice*, Ed. Clusium, 2000
8. http://euromentor.ucdc.ro/dec2011/ro/invatareacombinatablendedlearningluizacaraivan_11.pdf
9. <http://www.suntparinte.ro/stiri/invatarea-online-schimbarea-la-fata-a-educatiei>

MODALITĂȚI DE OPTIMIZARE A PROCESULUI DE PREDARE/ÎNVĂȚARE LA DISCIPLINA BIOLOGIE PRIN UTILIZAREA TEHNOLOGIEI INFORMAȚIEI

*Prof. Iosu Aurora,
Școala Gimnaziala Floresti Mehedinți*

▪ ARGUMENT:

Astăzi, mai mult ca întotdeauna, într-o societate caracterizată de o dinamică accelerată, se evidențiază noi sarcini educației, cărora aceasta trebuie să le facă față. Educația, în acest context, trebuie să se metamorfozeze din educația tradițională, într-una nouă, care să țină cont de schimbările tehnologice și conceptuale ale societății umane. Calculatorul, a devenit un instrument omniprezent în viața adultului, dar și al elevului. Pentru că elevul este tentat să utilizeze calculatorul mai mult ca un instrument de divertisment, este sarcina educatorului, profesorului, să-l introducă ca instrument al învățării, să exploateze percepția elevului despre calculator, ca un intermediar foarte atractiv, intuitiv, prietenos. Superioritatea lui ca mediator, auxiliar în cadrul relației predare-învățare, constă în virtuțile pe care le are în prelucrarea și prezentarea informației, în posibilitățile sale de stimulare a activității de învățare a elevilor.

În învățământul românesc, informatizarea a devenit o strategie națională. Calculatorul este un mijloc tot mai folosit în procesul didactic atât pentru lecții întregi cât și pentru diferite momente ale acesteia. Este un instrument absolut necesar care valorifică capacitatea de muncă și creativitatea elevilor și profesorilor, reducând în același timp volumul de muncă. Sunt numeroase modalitățile prin care calculatoarele pot fi utile în educație. Ele aduc în mediul elevului o serie de fenomene și procese complexe; asigură facilități grafice care permit celui care învață să perceapă complexitatea unor fenomene din perspective diverse, optimizând procesul cunoașterii, scurtând calea de înțelegere a acestora sub imperiul asaltului informațional.

În era tehnologiilor digitale, elevii au tendința dar și posibilitatea de a fi cu un pas înaintea adulților. Acest pas trebuie anticipat de către educator și transformat într-un avantaj al învățării creative. Profesorul poate decide să introducă calculatorul în procesul de predare/învățare în cadrul lecțiilor sale.

Apariția calculatorului în lumea educației a impus o nouă viziune pedagogică, cea exprimată cu ajutorul sintagmei **“informatizarea învățământului”**. Această sintagmă include două laturi fundamentale:

- Prima latură se referă la **introducerea învățământului de informatică în școală**. Este vorba de pregătirea și instruirea elevilor în vederea utilizării calculatorului. Într-o societate informatizată calculatorul va fi utilizat pe scară tot mai largă. Profesiunile viitorului vor face apel tot mai frecvent la această creație a științei și tehnicile de manipulare și utilizare a calculatorului devine o practică curentă.

- A doua latură, care ne interesează aici, se referă la **utilizarea calculatorului, ca mijloc de învățământ, în procesul didactic, în actul de predare-învățare**. În acest sens calculatorul capătă o destinație pedagogică, introducerea lui afectează, deopotrivă, activitatea de predare a profesorului și activitatea de învățare a elevilor. Problematika pedagogică legată de această latură este cuprinsă în formele de felul acesta: instrucția asistată de calculator (“computer assisted instruction”) sau învățarea asistată de calculator (“computer assisted learning”). Cele două aspecte, instrucția și învățarea, sunt de fapt correlative, prima îl vizează cu precădere pe profesor, cea de a doua, pe elev.

▪ **AVANTAJELE ȘI DEZAVANTAJELE INSTRUIRII ASISTATE DE CALCULATOR:**

Specialiștii au arătat că folosirea calculatorului în instruirea elevilor prezintă foarte multe avantaje, dar totodată și multe dezavantaje. Voi încerca să prezint în continuare mai întâi o parte din **avantajele** instruirii asistate de calculator:

- prin folosirea calculatorului se poate atinge un nivel înalt de individualizare a procesului instructiv-educativ, acesta putând fi programat și folosit astfel încât să fie util în crearea unor situații educaționale diferite în funcție de nevoile elevilor, indiferent de vârsta acestora;
 - parcurgerea programului de instruire fără bariere de timp (acestea fiind de multe ori adevărate „piedici” în calea succesului școlar;
 - modalități de organizare a procesului instructiv-educativ modern și eficient;
 - dă posibilitatea realizării unui șir de operații didactice foarte importante care țin de evaluare, cu precădere, dar și de dezvoltarea creativității elevilor;
 - oferă informații organizate conform programelor sau în funcție de cererile celui asistat;
 - oferă posibilitatea chestionării celui ce învață pentru identificarea lacunelor în procesul de învățare a noului conținut;
 - oferă posibilitatea simulării unor procese și fenomene în mișcare prin imagini animate și suplینirea, în felul acesta a unor demonstrații experimentale;
 - acomodarea încă din școală cu tehnica de calcul influențează formarea intelectuală a elevilor;
 - stimulează interesul față de nou eliminând riscul ca elevul să se plictisească sau ca activitatea să intre în rutină;
 - stimulează imaginația și odată cu trecerea timpului se produce acea creștere a gradului de maturizare intelectuală proprie situației când cel ce învață este implicat direct în actul învățării, devenind din obiect, subiect al învățării;
 - dezvoltă o gândire logică-a ști ce să ceară sistemului de calcul impune o astfel de ordonare superioară a gândirii
 - se poate optimiza randamentul predării, prin prezentarea cu ajutorul ecranului a unei largi varietăți de exemple sau modele asociate unei secvențe de lecție, aceasta conducând la stimularea inventivității, a spiritului participativ și anticipativ al celui care învață;
 - elevul învață în ritm propriu, fără emoții și perturbări ale comportamentului determinate de factorii de mediu;
 - aprecierea rezultatelor și progreselor obținute se face în mod obiectiv;
- Acestea sunt o parte din avantajele instruirii asistate de calculator.

Voi prezenta acum și alte **dezavantaje** întâlnite în folosirea calculatorului în instruirea elevului:

- deteriorarea rolului profesorului în procesul de învățământ;
- individualizarea excesivă a învățării duce la negarea dialogului elev-profesor și duce la izolarea actului de învățare de contextul său psiho-social;
- împărțirea pe secvențe mici și bine delimitate a conținuturilor duce la atomizarea excesivă a materiei, favorizându-i pe acei elevi cu o gândire analitică, dar nu și pe cei cu o gândire globală, sintetică;
- dirijarea pas cu pas a activității mentale a elevilor de către cadrul didactic îi împiedică să-și dezvolte abilități creative și spiritul antreprenorial și de inițiativă atât de mult cerute de societatea noastră actuală;
- sunt și dezavantaje de natură materială, adică lipsa de resurse tehnologice, lipsa calculatorului sau a altor dispozitive necesare pentru organizarea în condiții optime a procesului de învățământ sub această formă de asistare;

- dezavantaje vin și din partea unor cadre didactice care opun rezistență față de ultimele noutăți în materie de tehnologie informațională, fiind obișnuite cu predarea realizată în manieră tradițională de foarte mult timp și cu rezultate deosebite;
- lipsa de abilitate în utilizarea tehnologiilor informaționale, în general și a calculatorului, în special, abilitare care necesită eforturi din partea profesorilor, cu precădere din partea celor rezistenți la schimbare.

BIBLIOGRAFIE:

- Ionescu M., Bocoș M. – coord., Tratat de Didactica modernă*, Editura Paralela 45, Cluj Napoca, 2002
- Ionescu M., Demersuri creative in predare si invatare*, Editura Presa Universitara Clujeana, Cluj Napoca, 2000
- Kovacs, L.A., Utilizarea Computerului, tehnicilor foto si audio-video in invatamant*, Editura Toderco, Cluj Napoca, 2001
- Magdas I., Didactica informaticii, de la teorie la practica*, Editura Clusium, 2007

ÎNVĂȚAREA MIXTĂ , ONLINE – TRADIȚIONALĂ

*Prof. Iuga Aurora Camelia
Școala Gimnazială Ilovăț*

„O inimă înțelegătoare reprezintă totul la un profesor, și nu o putem aprecia îndeajuns. Ne amintim cu stimă de profesorii excelenți, dar cu recunoștință de cei care ne-au influențat sufletește. Planul de învățământ este o materie primă extrem de necesară, dar căldura reprezintă elementul vital pentru planta aflată în creștere și pentru sufletul copilului.” (Carl Gustav Jung)

E-learning (sau eLearning) reprezintă utilizarea de media electronică și tehnologii informaționale și de comunicație (ICT) în educație. E-learning la general include toate formele de tehnologie educațională în educație și învățare

În sens larg, prin *elearning* (sau *e-learning*) se înțelege totalitatea situațiilor educaționale în care se utilizează semnificativ mijloacele Tehnologiei Informației și Comunicării (TIC). Termenul a fost preluat din literatura anglo-saxonă, fiind extins de la sensul primar, etimologic, de învățare prin mijloace electronice, și acoperind acum aria de intersecție a acțiunilor educative cu mijloacele informatice moderne. Computerul și materialele electronice/ multimedia sunt utilizate ca suport în predare, învățare, evaluare sau ca mijloc de comunicare. În sens restrâns, elearning-ul reprezintă un tip de educație la distanță, o experiență planificată de predare-învățare organizată de o instituție ce furnizează mediat materiale într-o ordine secvențială și logică pentru a fi asimilate de studenți în maniera proprie. Mediarea se realizează prin noile tehnologii ale informației și comunicării - în special prin Internet. Internetul constituie atât mediul de distribuție al materialelor, cât și canalul de comunicare între actorii implicați.

În tradiția socio-culturală, TIC este definită ca mijloc de mediere pentru cunoaștere, iar din perspectiva dialogică, e văzută ca mijloc de deschidere, adâncire și lărgire a aspirațiilor de dialog. Nu trebuie să uităm că învățarea nu presupune doar acumulare de cunoștințe, ci creștere, îmbogățire, evoluție.

Utilizarea calculatorului și a internetului permit o înțelegere mai bună a materiei într-un timp mai scurt. Se reduce timpul necesar prelucrării datelor experimentale în favoarea unor activități de învățare care să implice procese cognitive de rang superior: elaborarea de către elevi a unor softuri

și materiale didactice necesare studiului. Se dezvoltă astfel creativitatea elevilor. Aceștia învață să pună întrebări, să cerceteze și să discute probleme științifice care le pot afecta propria viață. Ele devin persoane responsabile capabile să se integreze social.

În cazul evaluării, spre deosebire de cea tradițională, se elimină subiectivitatea umană, elevul fiind protejat de capriciile elevului. Poate chiar să se autoevalueze. Este redusă starea de stres și emotivitatea elevilor. Există posibilitatea evaluării simultane a mai multor elevi cu nivele de pregătire diferite, deoarece testele de evaluare sunt realizate de asemenea pe nivele de dificultate diferite. Se pot realiza recapitulări, sinteze, scheme atractive, jocuri didactice cu scopul aprofundării cunoștințelor și dezvoltării abilităților practice sau în scopul îmbogățirii acestora.

De ce este important tipul de învățare care include TIC ?

Adevărata importanță a tipului de predare-învățare-evaluare care combină metodele pedagogice tradiționale cu TIC ține de potențial. Acest tip de învățare este o oportunitate în a crea experiențe care pot furniza tipul de predare-învățare potrivit într-un anumit moment, loc și pentru un anumit elev nu numai la școală, ci și acasă.

Învățarea mixtă (en. blended learning) implică îmbinarea predării într-o sală de clasă cu soluțiile de tip eLearning. În funcție de tema cursului, această abordare poate lua diverse forme, iar raportul dintre cele două mijloace de transmitere a informațiilor poate fi distinct. Spre exemplu, un anumit subiect poate fi expus de către un profesor aflat în fața elevilor, urmând ca temele și activitățile destinate consolidării cunoștințelor să fie efectuate în mediul *online*. De asemenea, cursurile pot fi divizate, urmând ca numai anumite aspecte să fie prezentate de profesor, iar restul conținutului să ajungă la cursant intermediat de o aplicație pe calculator.

În multe cazuri, învățarea mixtă poate reprezenta alegerea ideală, datorită numeroaselor avantaje pe care le prezintă. Pe de o parte, cursanții pot beneficia de îndrumarea unui profesor sau a unui instructor, acest lucru fiind în folosul celor care nu se pot organiza singuri în mod eficient și au nevoie de asistență în parcurgerea cursului. Astfel, ei vor ști care aspecte din întreg ansamblul de informații sunt cele mai importante, vor putea solicita explicații suplimentare formulate pe înțelesul lor dacă este cazul și vor putea interacționa cu ceilalți colegi pe marginea temei date față în față. Pe de altă parte, anumite materii sunt greu de cuprins în întregime doar prin intermediul unei expuneri orale, fiind necesară includerea unor stimuli vizuali care să îi ajute pe cei care învață să asimileze informația mai ușor. O poză valorează cât o mie de cuvinte, însă efectele unei animații asupra receptorilor unei informații este mult mai puternic decât cel al unei imagini statice. Din acest punct de vedere, unul dintre marile avantaje ale utilizării soluțiilor de tip eLearning este acela că pot fi incluse elemente vizuale dinamice, spre deosebire de manualele tradiționale, în care sunt prezente doar fotografii.

Având în vedere accesibilitatea resurselor computerizate, este firesc să ne întrebăm dacă acestea vor ajunge, în cele din urmă, să înlocuiască profesorii cu totul și să transforme învățarea într-o activitate individuală în mediul online. Sub aspect teoretic, eficiența învățării mixte este dată tocmai de această alternanță dintre studiul desfășurat sub îndrumarea unui profesor și cel individual, realizat prin intermediul unei aplicații computerizate. Cumulând avantajele ambelor abordări, se obține o metodă superioară celorlalte, iar rezultatele cursanților ar trebui să reflecte acest lucru. Diverse studii comparative în acest sens au fost elaborate de profesori cu scopul de a identifica maniera ideală de predare care implică cele mai scăzute costuri.

Unul dintre aceste studii a fost realizat de Thomas J. Keefe, profesor de comportament organizațional la Universitatea din Indiana. Fiind publicat în anul 2003, studiul pornește de la concluzia unor cercetări anterioare, conform cărora nu există nicio diferență semnificativă între învățarea mixtă și cea mediată în întregime de tehnologie. Drept urmare, prin înlocuirea celei dintâi cu cea de-a doua s-ar economisi timp și fonduri, iar eficiența ar fi nealterată. Pentru a testa veridicitatea respectivelor studii, Keefe și-a împărțit studenții în două grupe. Primei dintre acestea i s-a predat în stil tradițional, dar a avut de îndeplinit și anumite sarcini pe calculator, iar cea de-a doua fost asistată doar de computer la parcurgerea aceleiași materii, lecția fiind expusă prin

intermediul unor prezentări în Power Point. Ambele grupe au fost testate prin aceleași metode. Presupoziția de la care pornise studiul a fost demontată, întrucât s-a remarcat, totuși, o diferență între cele două abordări. Grupa care a obținut cele mai bune rezultate a fost cea căreia i s-a predat față în față, diferența fiind de 8% față de celălalt grup de studenți.

În anul 2004 a fost realizat un studiu de către C. R. Poirier și R. S. Feldman. Fiind vorba despre un curs de psihologie, studiul avea în vedere rezultatele a două grupe de elevi care au îmbinat tehnologia cu metodele tradiționale de învățare în grade diferite. Astfel, în cazul uneia dintre grupe, predarea a fost în mare parte față în față, dar a fost nevoie ca studenții să participe și la trei discuții în mediul *online* și să publice cel puțin două comentarii pe un site. Cealaltă grupă, în schimb, a avut parte de un curs desfășurat în întregime pe calculator, în care toate discuțiile au avut loc *online*. Aceste convorbiri dintre studenți și instructor aveau loc de două ori pe săptămână. Concluziile celor doi cercetători au fost diferite față de cele la care s-a ajuns în cazul primului studiu citat. Pe de o parte, notele cursanților care au luat parte la cursul în întregime pe calculator au fost considerabil mai bune față de cei din cealaltă grupă. Pe de altă parte, rezultatele au fost asemănătoare în cazul compunerilor sau eseurilor pe care le-a avut de redactat întregul colectiv. Așadar, maniera de predare nu a afectat în niciun fel abilitățile cursanților de a se exprima în scris.

În cazul unui alt studiu în acest sens efectuat de către M. Campbell, cursanții și-au ales singuri grupul din care doreau să facă parte, iar celelalte condiții au fost asemănătoare studiilor anterioare, fiind vorba tot despre două grupe. Una dintre acestea a primit suportul teoretic al cursului pe internet, dar a purtat discuții pe marginea acestuia față în față. Cea de-a doua, însă, a primit atât suportul teoretic, cât și posibilitatea de a se implica în discuții numai în mediul online. Rezultatele au fost în favoarea elevilor care au folosit numai calculatorul în cadrul procesului de învățare, punctajul acestora la evaluare fiind mai mare.

Numeroase alte studii au fost desfășurate de-a lungul timpului cu scopul de a determina care este metoda cea mai eficientă între învățarea mixtă și cea desfășurată în întregime în mediul *online*. Ele au fost întocmite pe baza a multiple comparații între diversele strategii de livrare a unui anumit conținut informativ, scopul fiind de a răspunde la aceeași întrebare: ar putea mijloacele computerizate să înlocuiască instrucția asistată de un profesor în totalitate? Un alt exemplu de studiu realizat în acest sens este unul din 2002 în care au fost confruntate toate cele trei metode de transmitere a informațiilor. Mai exact, s-a avut în vedere o grupă care a dobândit cunoștințe prin predarea tradițională, una instruită prin mijloace mixte, cea de-a treia urmând cursul pe calculator. Deși studiile au fost diverse, avându-se în vedere aspecte diferite la realizarea acestora, rezultatele obținute au fost asemănătoare. Astfel, nu au fost înregistrate diferențe prea mari în privința notelor obținute de către cursanți, indiferent de gradul de implicare al instructorilor sau al profesorilor. Având în vedere faptul că acele cursuri care au constituit suportul studiilor respective erau adresate adulților, înregistrarea unor valori asemănătoare ale notelor indiferent de metoda întrebuintată se explică prin motivația internă și deschiderea mai mare a acestora către materia în sine. Adulții urmează cursuri deoarece au ales singuri să facă asta, așadar elementul care sprijină achiziția de cunoștințe este interesul individual față de o anumită temă sau dorința de a aprofunda un subiect în toată complexitatea lui. Drept urmare, cheia pentru un proces de învățare eficient se află la cursant însuși. Cât timp cât interesul acestuia este viu, orice metodă are șanse mari de a funcționa.

Cu toate acestea, învățarea mixtă reprezintă opțiunea care funcționează cu siguranță, indiferent cărui tip de cursant i se adresează. Fie că învață mai bine singur, fie că are nevoie să fie ghidat de cineva, această metodă de predare cu siguranță nu va da greș, iar o parte dintre costurile implicate de instrucția față în față vor fi economisite.

Bibliografie:

<https://ro.wikipedia.org/wiki/E-learning>

<https://www2.ed.gov/rschstat/eval/tech/evidence-based-practices/finalreport.pdf>

<http://duluth.umn.edu/~breeves/med/onlinecoursework/pwreadings/Using%20Tech.pdf>

<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/17306272>

ÎNVĂȚAREA ONLINE

*Jarcu Florentina-Paulina
Școala Gimnazială Svinița*

Învățarea online este o metodă prin care oferă oportunități de învățare. La nivel fundamental, nu este diferită de alte metode de învățare; se referă la ajutorul dat elevilor pentru a învăța. Elevii folosesc Internetul pentru a avea acces la materiale și a efectua alte activități legate de învățare. Aceasta nu înseamnă că profesorii și elevii (studenții) trebuie să devină experți în Tehnologia Informației și Comunicării pentru a putea beneficia de învățarea online. Sistemele de învățare online, cum este sistemul implementat pentru ÎPT din România, sunt proiectate pentru a se asigura că tehnologia nu constituie un obstacol. În general singura aptitudine tehnică necesară este aceea de a putea utiliza un browser. Comunicarea profesor-elev și elev-elev și interacțiunea sunt un aspect vital al procesului de învățare. Comunicarea de învățare online și oportunitățile de interacțiune includ email-ul, forumurile, chat-ul, videoconferința și chiar materialele de studiu. Activitățile de învățare se disting de alte activități umane ca activități care au fost structurate pentru a susține și a încuraja studenții să dezvolte abilități, competențe, înțelegere, cunoștințe noi. Aspectele cheie ale acestei structuri includ furnizarea activităților adecvate studenților, monitorizarea progresului și evaluarea a ceea ce a învățat studentul și ce trebuie să facă în continuare. Mediile de învățare online oferă profesorilor și studenților o gamă largă de instrumente care facilitează realizarea acestor procese împreună cu oportunitatea de împărtăși rezultatele cu profesorul și studentul. Prin urmare, studenții sunt încurajați să își asume responsabilitatea pentru studiu și să dezvolte abilitățile care îi vor ajuta să participe la învățare ca parte a auto-dezvoltării pe durata întregii vieți.

Avantajele identificate ce decurg din învățarea online includ: Flexibilitate mai mare având posibilitatea de a studia oriunde și oricând. • Satisfacție mai mare a studentului având un control și o responsabilitate mai mare • cu privire la învățarea lor ce conduce la o implicare mai profundă. Timp de călătorie redus sau altfel abilitatea de a avea acces la învățare în zone • rurale îndepărtate. Timp de muncă mai puțin redus, ceea ce are o importanță deosebită pentru • populația în creștere de cursanți adulți. Ușurința și rapiditatea revizuirii susținută prin ghiduri de studiu care îndrumă • studentul prin material. Consecvența conținutului și rezultatului, materialele de învățare fiind prezentate • într-o manieră consecventă și atrăgătoare. Cunoștințe oferite doar atunci când cursanții au nevoie de ele, ceea ce • încurajează cursanții să își urmărească interesele și îi ajută pe cei care au serviciu să își dezvolte abilitățile așa cum sunt necesare la locul de muncă. Învățarea online și în clasă nu află într-o competiție. La fel ca și o carte și filmul cărții, ele sunt complementare; fiecare oferă acces la material într-un format diferit care este adecvat unor persoane diferite în momente diferite. ÎPT din România va valorifica acest avantaj dezvoltând un sistem de învățare mixtă în care studenții beneficiază de ambele abordări. De exemplu, un student care urmează un curs despre proiectarea circuitului digital ar putea completa părțile de teorie ale cursului în clasă și apoi ar putea efectua o serie de laboratoare practice folosind un simulator de circuit online. Alternativ, un student care urmează un curs despre vopsirea prin pulverizare a mașinilor poate utiliza învățarea online pentru a se familiariza cu diferite tipuri de vopseluri și apoi poate să efectueze sarcinile practice într-un atelier împreună cu un profesor sau maistru. În cadrul acestui context va crește importanța elaborării cursurilor, modulelor, și materialelor de învățare complementare care susțin integrarea ambelor medii de învățare.

Învățarea mixtă este văzută adesea ca o abordare flexibilă a proiectării cursului care susține participarea în momente și locuri diferite, combinând unele din avantajele cursurilor online fără a pierde contactul personal. Rezultatul este o experiență educațională potențial mai bogată care se poate realiza folosind o abordare singulară, tradițională sau complet virtuală. Deși învățarea mixtă are loc în mod firesc atunci când un profesor combină două metode de predare, termenul se aplică îndeosebi în cazul utilizării tehnologiei ca un ajutor în predare. Învățarea poate fi considerată combinația metodelor de predare și învățare multiple care se realizează prin “amestecul” mediului virtual al ÎPT și al resurselor fizice. Pentru un observator obișnuit, un exemplu tipic ar fi să se predea o lecție introductivă față-în-față și apoi să se furnizeze materiale pentru continuare online. Învățarea mixtă este totuși mai mult decât efectuarea unor activități în clasă și a unor activități online. Învățarea mixtă implică o schimbare semnificativă în metodologie care are scopul de a crea un context ce se adresează continuu nevoilor cursantului și activității de învățare.

Evaluarea joacă un rol important în procesul de învățare – atât evaluarea sumativă cât și formativă oferă informații despre progres și ghidează învățarea. Evaluarea este esențială pentru procesul de certificare și rezultatele sunt utilizate în mai multe feluri pentru a măsura rezultatele și succesul elevilor, profesorilor, cursurilor sau al institutelor. Datorită importanței evaluării, s-au dezvoltat diferite tipuri ale acestui tip de proces. Evaluarea, în special când este cuprinsă într-o sarcină sau exercițiu autentic de învățare, poate fi de asemenea parte din experiența învățării. În ciuda utilizării răspândite a computerelor în predare și învățare, utilizarea acestora în ceea ce privește evaluarea a fost limitată. Există o tendință de a asocia evaluarea bazată pe utilizarea computerului cu întrebările cu alegere multiplă, poate din cauză că așa s-a utilizat pentru prima oară tehnologia informatică. Evaluarea bazată pe utilizarea computerului nu face numai să genereze exerciții de rutină ca aceste întrebări cu alegere multiplă, ci poate îmbogăți experiența elevilor. Principala utilizare a evaluării online poate avea ca scop mai degrabă pentru evaluarea formativă decât sumativă a elevilor. Acesta furnizează cea mai întâlnită formă de feedback prin intermediul forumurilor de discuții sau exercițiilor online. O altă utilizare populară a tehnologiilor online este predarea electronică a temelor care poate simplifica procesul administrativ. Cel mai puțin prețuită și utilizată este autoevaluarea, care are multe rezultate pozitive – de obicei încurajează independența elevului și îi ajută pe aceștia să dezvolte abilitățile necesare pentru o învățare autonomă (și pe tot parcursul vieții). Evaluarea online a crescut în popularitatea deoarece se crede că va ajuta la administrarea unor volume mari de notare și administrare și va ușura volumul de muncă teoretic.

Bibliografie:

Online Learning ,Ivan Mykytyn , Material elaborat în cadrul proiectului PHARE: Training and Advice for Further Development of the TVET Sector, ROMANIA RO2006/018-147.04.01.02.01.03.01 Proiectarea de materiale de e-learning , Mimoza Anastoska-Jankulovska, M.Ed., Material elaborat în cadrul proiectului EuropeAid: Asistență tehnică pentru Instruire și consultanță pentru dezvoltarea continuă a sectorului ÎPT Romania, RO2006/018-147.04.01.02.01.03.01

PROFESOR ÎN ERA DIGITALĂ

*Prof. ing. Jurj Mihai
Școala Gimnazială "Iosif Pervain" Cugir*

Conceptul de „digital learning” câștigă teren în întreaga lume. Dezvoltarea tehnologiei și apariția telefoanelor mobile, tabletelor și laptopurilor schimbă percepția asupra educației. De fapt, marile centre de dezvoltare în domeniul educației încearcă să aducă învățământul la un alt nivel superior, folosindu-se, practic, de dependența tinerei generații față de noile tehnologii.

Experții din domeniul educației văd potențialul care stă în spatele dispozitivelor electronice de care majoritatea oamenilor, în special tinerii sunt dependenți în ziua de astăzi. Dacă în ultimii ani cărțile electronice au câștigat teren în fața celor clasice, învățământul poate atinge un nivel superior, adaptat cerințelor și obișnuințelor generației crescute în era digitală. Centrele dedicate inovației în domeniul educațional se ocupă deja cu dezvoltarea diferitelor platforme online pe care elevii și studenții să le poată accesa cu ușurință, dar care să fie accesibile și profesorilor care-și doresc să își alinieze metodele de predare cerințelor moderne.

Lucrurile s-au schimbat, au evoluat, iar oamenii încep să accepte și să se adapteze tehnologiilor de ultimă generație și atât părinții, cât și copiii înțeleg că evoluția științei este un pas înainte și în domeniul educației.

Este bine ca în actul educației “digital learning-ul” să fie un element adițional în sala de clasă și unul care susține practicile didactice existente. Trebuie să combine multe dintre cele mai bune elemente ale predării față în față (învățământul personalizat, interacțiunea socială și contactul direct cu limbajul) prin facilitarea unei mai mari varietăți și flexibilități decât într-o clasă tradițională, răspunzând nevoilor unui student modern.

Metodele tradiționale de învățare sunt utile și necesare în procesul de instruire, însă în contextul modernizării, digitalizării sistemului educațional și accesului sporit la informație, în era digitală, ele nu mai au nici o valoare dacă nu sunt combinate cu acele metode moderne care captează atenția elevului și îl implică nemijlocit în procesul de predare-învățare-evaluare.

Un profesor constructivist este întotdeauna superior în comparație cu cel tradițional, el fiind considerat acela care deschide ușa elevilor și îi lasă să intre singuri totodată ghidându-i prin discuții constructive cu implicarea tuturor părților. După cum declara și Confucius: „Spune-mi și voi uita, arată-mi și poate îmi voi aduce aminte, implică-mă și voi înțelege!”, un profesor bun este acela care ghidează elevul spre rezultat lăsându-l să meargă singur pe potecă.

Un profesor constructivist este cel care transmite informația elevilor prin discuții, dialogări, studii de caz, dezbateri, asta însemnând implicare și nu o simplă prezentare a informației.

În ceea ce privește elevii, aceștia sunt diferiți de generația părinților și a bunicilor lor. Majoritatea acestora, mai ales în mediul urban, au deja ca rutină folosirea internetului și a email-ului, a sms-urilor sau a rețelelor de socializare. Acest mod de comunicare se face simțit și în modul lor de a învăța. Chiar dacă profesorul folosește sau nu la clasă tehnologia informației și a comunicării (TIC), elevii vor folosi cu siguranță acasă mijloacele moderne de informare ca sprijin pentru teme. Astfel, în rândul elevilor folosirea tehnologiei ca metodă de învățare și de predare a fost rapid acceptată, aceștia fiind foarte receptivi și implicați la folosirea acestei metode în timpul orelor.

Adevărata importanță a tipului de predare-învățare-evaluare care combină metodele pedagogice tradiționale cu TIC ține de potențial. Acest tip de învățare este o oportunitate în a crea experiențe care pot furniza tipul de predare-învățare potrivit într-un anumit moment, loc și pentru un anumit elev nu numai la școală, ci și acasă. Acest tip de învățare ar putea deveni global, ar putea

transcede granițele formale ale țărilor și ar putea aduce împreună grupuri de elevi din culturi și meridiane diferite. În acest context, generalizarea folosirii TIC în școală ar putea deveni una dintre realizările importante ale secolului nostru.

Dezvoltarea în direcția unei gândiri creative libere poate fi promovată prin îndepărtarea unor factori de constrângere și încurajarea schimbului de perspective între elevi.

Nu trebuie să uităm că învățarea nu presupune doar acumulare de cunoștințe, ci creștere, îmbogățire, evoluție.

Tehnologiile moderne nu sunt ceva ieșit din comun. De la papirus și hârtie, cretă și carte tipărită, retroproiectoare, jucării și emisiuni educative, toate au fost văzute ca inovații la început. PC-ul, Internetul, cd-ul și mai noile tehnologii complementare mobile sau wireless nu sunt decât cele mai noi dovezi ale creativității umane pe care le putem vedea în jurul nostru. Ca și celelalte inovații menționate, acestea pot fi asimilate în practica pedagogică fără să afecteze fundamentele învățării.

Unii profesori consideră că anumite deprinderi mentale asociate tehnologiilor moderne n-ar ajuta în procesul de învățare, în special atunci când elevii preiau fără a procesa informații de pe internet sau își însușesc mentalitatea de tip "cut and paste" în detrimentul stiloului și al hârtiei.

Combinarea TIC cu metodele tradiționale pedagogice reprezintă o schimbare cu implicații asupra cunoașterii în societate în general și asupra învățării în special, de aceea disciplina pedagogică trebuie modificată în conformitate cu noutățile apărute în domeniul tehnologic.

Folosirea tehnologiilor moderne în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție elegantă la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrarea TIC în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra ultimele descoperiri tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere.

Înțelepciunea tradiției poate și trebuie să fie combinată cu soluțiile tehnologice moderne.

Bibliografie:

www.wikipedia.com

<http://www.gandul.info/stiri/cum-se-schimba-sistemul-educational-in-era-digitala-15247811>

<http://www.capital.ro/educatia-in-era-digitala-188076.html>

<http://www.elearning.ro/a-fi-profesor-in-era-digitala>

<https://profesorineradigitalablog.wordpress.com/>

SISTEMUL BLENDED LEARNING - CUM SĂ INTEGREZI ÎNVĂȚAREA ONLINE ȘI ÎNVĂȚAREA TRADIȚIONALĂ

Lascu Mihaela
Școala Gimnazială Ilovăț

Conceptul de „instruire asistată de calculator” a apărut prima dată în anii '60. Primul sistem de instruire asistată de calculator a fost PLATO (eng.: Programmed Logic for Automatic Teaching Questions). Acesta a fost implementat în 1960 de Universitatea din Illinois, iar până la sfârșitul anilor '70 conținea o serie de forumuri, servicii de testare on-line, serviciu de e-mail, serviciu de mesagerie instant, partajare de ecran. Succesul acestui sistem nu a fost cel scontat, dar, cu toate acestea, a fost folosit timp de aproape 46 de ani.

Un alt pas important în instruirea asistată de calculator a fost apariția CD-ROM-ului, principalul său avantaj fiind volumul mare de date care putea fi transferat fără a avea nevoie de o conexiune la rețea.

Termenul de „blended learning” începe să fie folosit la sfârșitul secolului XX. Una dintre cele mai vechi referințe apare într-un comunicat de presă din anul 1999 al Interactive Learning Centers. În anul 2006 apare primul „Manual de Blended Learning” scris de C.J. Bonk și C.R. Graham. Aceștia definesc sistemele de blended learning ca fiind acele sisteme care „combină interacțiunea directă dintre profesori și studenți cu instruirea asistată de calculator”. Ideea centrală a acestui tip de sistem o reprezintă „alegerea” oferită utilizatorilor, favorizând alegerea de către profesori a celor mai bune metode de predare care să se plieze pe stilul de Metodologie pentru Blended Learning 3/33 învățare al elevilor, oferind astfel posibilitatea realizării unui învățământ centrat pe elev.

Metoda clasică de predare – prelegerea – este considerată de către specialiști în educație, susținători ai înnoirii, drept perimată și ineficientă. Criticii prelegerii incriminează, printre altele, postura pasivă a elevilor reduși la simplul statut de receptori, poziția dominantă a profesorului, inadecvarea solicitării exclusive a canalului auditiv la tipologia cognitivă a cursanților, precum și incompatibilitățile între ritmul unic al predării și ritmurile individuale de procesare a informației.

Totuși, în prezent, majoritatea profesorilor aleg să adauge prelegerii și resurse vizuale, ca de exemplu prezentările în PowerPoint, minimizând astfel aceste neajunsuri. De asemenea, un avantaj major al prelegerii îl constituie faptul că aceasta reprezintă un demers didactic cu importante aptitudini formative, structurat și structurant, în care cunoștințele, adesea noi pentru elevi, sunt prezentate sistematizat, într-o argumentare logică și riguroasă. Atenția cursanților este dirijată asupra elementelor cheie, dar și asupra conexiunilor esențiale în înțelegerea fenomenelor și a proceselor.

Calitatea unei platforme de blended learning constă și în informațiile ce se regăsesc pe ea. Așadar, fiecare material încărcat de către profesori sau studenți va contribui la dezvoltarea acesteia.

Ideea de bază a acestui model o reprezintă inițiativa proprie, ceea ce presupune ca toți elevii să aibă aptitudini de planificare a procesului de învățare, setarea de obiective, completarea cerințelor și evaluare.

Ritmul alert de dezvoltare a e-learning-ului a determinat apariția unui nou context pentru învățare în cadrul universităților și nu numai. Această incitantă abordare centrată pe student îmbină metoda tradițională, cea a sălii de clasă, cu cea bazată pe tehnologie, aflată în continuă evoluție. Prin îmbinarea metodelor tradiționale cu cele noi, au apărut tipuri de învățare sincronă și asincronă, care oferă instruire modernă și programe de învățare foarte eficiente. Tipurile de învățare sincronă reprezintă metoda tradițională de instruire on-line, profesorul și studentul fiind disponibili în același timp. De regulă, toți participanții la procesul de învățare se află în același loc, unde împărtășesc

experiența acestui proces și interacționează; este de asemenea posibil ca aceștia să se afle și în locuri diferite.

În cazul învățării asincrone profesorul, în majoritatea cazurilor substituit de un curs rulat pe calculator, nu este disponibil în timp real, lucru care este un beneficiu pentru cei care vor să își desfășoare procesul de învățare în propriul ritm. O soluție de BL ar trebui să pună accent pe ambele tipuri de învățare prezentate anterior, atât pe învățare sincronă, cât și pe cea asincronă.

Există două modalități de creare a materialelor didactice pentru un curs on-line în sistemul Blended Learning: transferul documentelor existente pentru educația de tip tradițional în format digital și transformarea acestora, astfel încât să satisfacă cerințele unui astfel de curs. Cea de-a doua modalitate constă în transformarea materialelor existente astfel încât cursul să fie unul dinamic. Așadar, conținutul unui astfel de curs nu este numai transferat, ci, folosind instrumentele existente pe platformă, se va efectua o conversie într-un format specific educației de tip Blended Learning. În continuare vor fi prezentate principalele instrumente de tip Course și Web Authoring, dar și crearea unui conținut nou specific acestui tip de cursuri.

Datorită specificului educației Blended Learning materialele didactice prezentate on-line trebuie să îndeplinească o serie de condiții pentru a fi considerate eficiente: conținutul lor să poată fi modificat și actualizat cu ușurință, parcurgerea acestora să asigure îndeplinirea Metodologie pentru Blended Learning 11/33 obiectivelor cursului, prezentarea lor să fie atractivă și logic structurată, să se asigure posibilitatea unor interacțiuni între student și conținut, între studenți, între student și profesor, precum și facilități pentru evaluarea cunoștințelor. Materialele realizate deja în format electronic (ex: folosind o suită Office) constituie un avantaj substanțial în procesul de transformare.

Majoritatea cursurilor au la bază o carte în care este structurată materia. Această resursă este, de cele mai multe ori, prezentă în format tipărit, iar transformarea ei în format digital presupune un efort suplimentar din partea cadrului didactic. Totuși, acesta nu este obligat să publice cartea de la începutul cursului, el având posibilitatea de a extrage fragmente din ea pe parcursul activităților. Responsabilitatea acestor drepturi de proprietate intelectuală asociată materialului publicat aparține cadrului didactic și derivă din conținutul contractului de editare care stă la baza publicării cărții. Cea mai întâlnită metodă de transformare a unei cărți constă în copierea capitolelor în format digital, de obicei PDF pentru portabilitate și pentru a se asigura împotriva modificării conținutului. Capitolele, odată extrase, pot fi atașate fiecărei lecții în parte sau pot fi încărcate Metodologie pentru Blended Learning 28/33 la începutul cursului. Odată extrase capitolele, fragmente din ele pot fi folosite în crearea slide show-urilor. De asemenea, resursele vizuale conținute de carte pot fi folosite ca atare.

Bibliografie:

1. Oprea, C.L., (2006), Strategii didactice interactive, Editura Didactică și Pedagogică, București;
2. Woodall, D., (2012), Blended Learning Strategies: Selecting the Best Instructional Method, Skillsoft.

ÎNVĂȚAREA ONLINE VERSUS ÎNVĂȚAREA TRADIȚIONALĂ

*Prof. Lazăr Maria
Colegiul Tehnic „Lorin Sălăgean”, Drobeta-Turnu-Severin*

Într-o societate globalizată, orientată înspre inovație și cunoaștere, se impune cu prioritate ca școala românească de azi, privită atât ca instituție, cât și ca organizație, să cunoască și să răspundă nevoilor de educație formală și nonformală, astfel încât învățarea ca proces și produs să se constituie în experiențe durabile și comportamente, dezirabile certificate ca eficiență și relevanță pe durata întregii vieți.

Calculatorul este foarte util atât elevului cât și profesorului însă folosirea acestuia trebuie realizată astfel încât să îmbunătățească calitativ procesul instructiv-educativ, nu să îl îngreuneze. Calculatorul trebuie folosit astfel încât să urmărească achiziționarea unor cunoștințe și formarea unor deprinderi care să permită elevului să se adapteze cerințelor unei societăți aflată într-o permanentă evoluție. Aceștia trebuie să fie pregătiți, orientați cu încredere spre schimbare, ei vor simți nevoia de a fi instruiți cât mai bine pentru a face față noilor tipuri de profesii. Eșecul în dezvoltarea capacității de a reacționa la schimbare poate atrage după sine pasivitatea și alienarea. Profesorul trăiește el însuși într-o societate în schimbare, și din fericire, în prima linie a schimbării, astfel încât va trebui să se adapteze, să se acomodeze, să se perfecționeze continuu.

Deci, introducerea în școala a internetului și a tehnologiilor moderne duce la schimbări importante în procesul de învățământ. Astfel actul învățării nu mai este considerat a fi efectul demersurilor și muncii profesorului, ci rodul interacțiunii elevilor cu calculatorul și al colaborării cu profesorul.

Această schimbare în sistemul de învățământ vizează următoarele obiective :

1. Creșterea eficienței activităților de învățare
2. Dezvoltarea competențelor de comunicare și studiu individual

Atingerea acestor obiective depinde de gradul de pregătire a profesorului în utilizarea calculatorului, de stilul profesorului, de numărul de elevi, de interesul, cunoștințele și abilitățile acestora, de atmosfera din clasa și tipul programelor folosite, de timpul cât se integrează softul în lecție, de sincronizarea explicațiilor cu secvențele utilizate, de metodele de evaluare, de fișele de lucru elaborate.

Utilizarea la întâmplare, fără un scop precis, la un moment nepotrivit, a calculatorului în timpul lecției duce la plictiseală, monotonie, ineficiența învățării prin neparticiparea unor elevi la lecție, nerealizarea obiectivelor lecției și poate produce repulsie față de acest mijloc modern de predare-învățare-evaluare. Folosirea în exces a calculatorului poate duce la pierderea abilităților practice, de calcul și de investigare a realității, la deteriorarea relațiilor umane. De asemenea individualizarea excesivă a învățării duce la negarea dialogului elev-profesor și la izolarea actului de învățare în contextul său psihosocial. Materia se segmentează și se atomizează prea mult, iar activitatea mentală a elevilor este diminuată, ea fiind dirijată pas cu pas.

Totuși utilizarea calculatorului are numeroase avantaje fiind extrem de util deoarece stimulează procese și fenomene complexe pe care nici un alt mijloc didactic nu le poate pune atât de bine în evidență. Astfel, prin intermediul lui se oferă elevilor, modelări, justificări și ilustrări ale conceptelor abstracte, ilustrări ale proceselor și fenomenelor neobservabile sau greu observabile din

diferite motive. Permite realizarea unor experimente imposibil de realizat practic datorită lipsei materialului didactic, a dotării necorespunzătoare a laboratoarelor școlare sau a pericolului la care erau expuși elevii și profesorul. Elevii au posibilitatea să modifice foarte ușor condițiile în care se desfășoară experimentul virtual, îl pot repeta de un număr suficient de ori astfel încât să poată urmări modul în care se desfășoară fenomenele studiate, pot extrage singuri concluziile, pot enunța legi.

De asemenea, calculatorul este folosit pentru dezvoltarea capacităților de comunicare, pentru colectarea, selectarea, sintetizarea și prezentarea informațiilor, pentru tehnoredactarea unor referate. Astfel elevii își dezvoltă capacitatea de a aprecia critic acuratețea și corectitudinea informațiilor dobândite din diverse surse.

Tehnica modernă și învățământul centrat pe nevoile, dorințele și posibilitățile elevului impune desfășurarea de activități diferențiate pe grupe de nivel.

Utilizarea calculatorului și a Internetului permit o înțelegere mai bună a materiei într-un timp mai scurt. Se reduce timpul necesar prelucrării datelor experimentale în favoarea unor activități de învățare care să implice procese cognitive de rang superior: elaborarea de către elevi a unor softuri și materiale didactice necesare studiului. Se dezvoltă astfel creativitatea elevilor. Aceștia învață să pună întrebări, să cerceteze și să discute probleme științifice care le pot afecta propria viață. Ei devin persoane responsabile capabile să se integreze social.

În cazul evaluării se elimină subiectivitatea umană, elevul fiind protejat de capriciile profesorului. Poate chiar să se autoevalueze. Este redusă starea de stres și emotivitatea elevilor. Există posibilitatea evaluării simultane a mai multor elevi cu nivele de pregătire diferite, deoarece testele de evaluare sunt realizate de asemenea pe nivele de dificultate diferite.

Se pot realiza recapitulări, sinteze, scheme atractive, animate care să ducă la reținerea mai rapidă a informației esențiale. Se pot realiza jocuri didactice în scopul aprofundării cunoștințelor și dezvoltării abilităților practice sau în scopul îmbogățirii acestora, proiecte, portofolii, pagini html.

Elevii pot realiza pagini web de prezentare a școlii, a orașului, a țării (cu obiective turistice), a culturii, obiceiurilor și tradițiilor poporului român, a materialelor didactice elaborate de ei și de profesorii lor, de informare (subiecte și bareme de corectare pentru diferite examene și concursuri școlare, manifestări științifice și cultural artistice, cărți și reviste școlare, cursuri de pregătire și perfecționare pentru elevi și pentru profesori, grafice de desfășurare a olimpiadelor și examenelor, documente oficiale, forum de discuții, note ale elevilor și date despre activitatea lor în școală, anunțuri și mica publicitate, statistici realizate de elevi pe diverse teme, mesaje, cursuri opționale, facultăți și colegii). Unii elevi ai Colegiului Național Elena Ghiba Birta din Arad, îndrumați de profesorul de TIC au format un cerc de pagini web în cadrul căruia au creat mai multe pagini, cum ar fi: www.ghibabirta.ro, www.transylvaniainvest.ro, www.gradinitaarad.ro, www.quaternion.ro și multe altele.

De asemenea elevii pot fi antrenați în realizarea unor Cd-uri, afișe, grafice, reviste, teste, diferite programe și softuri educaționale, jocuri, pliante publicitare, dicționare on-line, activități educative interactive care să antreneze copiii de pe întreaga planetă.

Se poate spune deci că utilizarea Internetului și a tehnologiilor moderne reprezintă cea mai complexă formă de integrare a educației informale în educația formală.

Deși avantajele utilizării TIC în educație sunt numeroase, elevul nu trebuie transformat într-un “robot” care să știe doar să folosească calculatorul. El trebuie să realizeze atunci când este posibil experimentele reale, deoarece îi dezvoltă spiritul de observație, capacitatea de concentrare, răbdarea, atenția, abilitățile practice.

De asemenea, educația nu se realizează numai prin simpla dezvoltare intelectuală. Tot atât de importantă este și necesitatea educației pentru viață, tot ceea ce generează interes și cunoaștere. Deci nu se poate pune problema înlocuirii profesorului cu calculatorul. Acesta trebuie utilizat doar pentru optimizarea procesului instructiv-educativ, în anumite etape. Deoarece softul educațional nu poate răspunde tuturor întrebărilor neprevăzute ale elevilor, profesorul va deține întotdeauna cel mai important rol în educație!

Utilizarea calculatorului în școala nu trebuie să fie limitată doar la un anumit domeniu, de exemplu informatica; calculatorul trebuie să-și găsească loc și în cadrul altor discipline, într-un mod rațional și bine gândit.

În concluzie putem spune că pentru a realiza un învățământ de calitate și pentru a obține cele mai bune rezultate trebuie să folosim atât metodele clasice de predare, învățare, evaluare cât și metodele moderne!

BIBLIOGRAFIE

- Miron Ionescu, Ioan Radu, Didactica moderna, Editura Dacia, Cluj Napoca, 2004.
Romita Iucu, Marin Manolescu, Elemente de pedagogie, Editura Credis, Bucuresti 2004.
Doina Giurgea, Ghid metodologic pentru disciplinele optionale. D&G EDITUR 2006

ÎNVĂȚĂMÂNTUL LA DISTANȚĂ

*Prof. înv. primar Manea-Screciu Carmen
Școala Gimnazială Nr.3 Drobeta-Turnu-Severin*

Deși învățământul prin intermediul resursele web prezintă numeroase avantaje față de învățământul tradițional, putem afirma faptul că nu întotdeauna metodele de e-learning sunt cele mai eficiente. Este evident faptul că numărul utilizatorilor de resurse web este în ascensiune iar odată cu aceștia și calitatea învățământului crește. Putem remarca de asemenea valențele benefice pe care internetul le are în predarea, învățarea sau evaluarea disciplinelor școlare și faptul că nu mai există multe domenii în care resursele web să nu joace un rol fundamental în rezolvarea problemelor curente. Învățământul de tip e-learning câștigă teren în fața celui tradițional iar elevii aproape că asociază internetul cu un veritabil profesor.

Învățământul la distanță depășește granițele învățământului tradițional. Studenții sunt eliberați de obligația de a veni în sala de curs pentru o oră clasică. În schimb, utilizează celălalte resurse disponibile, materiale didactice, exerciții și altele prin intermediul mijloacelor adecvate (Internet, software pentru studiere cu CD sau DVD etc).

Această modalitate de învățare poate să fie și interactivă, cu sesii de orientare, ore oficiale sau examinări supravegheate. Studenților li se oferă posibilitatea pregătirii după dinamica proprie, precum și consultații individuale prin poșta electronică, serviciul Chat, a conferințelor electronice și a conferențierii sincron, cu ajutorul rețelei locale sau a domain-ului multiutilizator. La un astfel de model, profesorii pot să folosească transmisiunea video cu ajutorul Internetului care devine tot mai accesibil odată cu dezvoltarea tehnologiei și infrastructurii. Sloganul *Învăță oriunde și oricând* este

valabil în această situație. Prin folosirea acestei tehnologii, studenții pot să participe la cursuri din orice locație geografică.

Noțiunea de învățământ la distanță, a fost legată în trecut de sistemul de școli prin corespondență sau de o varietate de programe educaționale prin video sau televiziune, iar azi este în primul rând asociată cu diferite forme de educație prin Internet. Numeroase avantaje ale unei astfel de forme de învățământ, cum ar fi independența de timp și locul de predare, o individualizare mai mare a formei de predare și un acces mai bun la conținutul educațional, au dus la popularizarea "învățării prin Internet" și de multe ori devine alternativa altor programe educaționale clasice.

În cazul învățământului la distanță tehnologia este folosită pe post de mediator în relațiile dintre profesori și studenți.

Caracteristicile de bază ale învățământului la distanță:

- Educarea sau pregătirea este oferită studenților la diferite locații (pentru persoanele aflate la distanță) de către profesori sau alte izvoare de informații.
- Programele și cursurile de învățământ la distanță pot fi adaptate diferitor caracteristici ale elevilor și se pot diferi după tehnologia utilizată, structura programei (cursului), gradul de supraveghere a studenților.
- Participanții la învățământul la distanță: persoane care creează și distribuie materiale de învățare și elevii.
- Organizatorii de cursuri sau de programe: instituțiile de învățământ și științifice pentru elevii și studenții proprii (și altele).
- Companiile sau departamente ale acestora pentru angajații lor, persoane fizice: consultanți, profesori...

Una din definițiile, care, în opinia autorului acestui studiu, determină această noțiune cel mai simplu și cel mai bine este: "Învățământul la distanță e un sistem și proces de conectare a studenților cu resursele didactice distribuite".

În zilele noastre există două tipuri diferite de noțiuni: învățământul la distanță și e-learning-ul. **Învățământul la distanță** a apărut ca urmare a existenței școlilor fără frecvență și, în esență, se bazează pe materiale didactice și cărți, care se trimit prin poștă sau e-mail, dar și pe prezența la examen.

E-learning-ul reprezintă performanța de formare, învățare sau efectuare de program educațional în format electronic, de obicei, prin Internet. Se bazează pe utilizarea tehnologiei informaționale moderne și de comunicare. Implică existența unor prelegeri și exerciții pe Internet, CD sau DVD, consultări cu profesorii prin Internet, fluxul de poștă electronică între participanți, existența forum-ului, testarea pe Internet, videoconferință, și altele.

Educația se consideră astăzi a fi condiția supraviețuirii și dezvoltării a societăților moderne. În domeniul tehnologiei informaționale, semnificația educației este în raport proporțional cu dezvoltarea tehnologică a societății.

Odată cu expansiunea tehnologiilor și a inovărilor în domeniul învățământului la distanță, disponibilitatea acestui mod de școlarizare crește drastic. Multe școli tradiționale, concep unele din programele sale în forma de învățământ la distanță, iar multe alte școli s-au dezvoltat concentrându-se numai pe învățământ la distanță. Noile oportunități și responsabilități în cariera oamenilor tineri, în ceea ce ține de schimbarea locului de muncă, schimbarea job-ului pentru condiții financiare mai bune, timp de lucru flexibil, numărul mare de ședințe și călătorii de serviciu, muncă de teren, face ca noile generații de studenți, care lucrează și care au posibilitatea să finanțeze școlarizarea sa, să se hotărască pentru învățământul la distanță într-un număr mai mare.

Dezvoltarea economiei care ne așteaptă în viitor în nici un caz nu ne permite situația în care studenții noștri, tineri între 18 și 25 de ani, să fie inactivi în afaceri sau să fie nevoiți să alege între studii și serviciu. Aceste două lucruri foarte importante în nici un caz nu pot fi opuse. Unui tânăr îi trebuie permis să lucreze și să studieze în același timp. Un număr mare de școli din lume are astăzi în oferta sa programe de Distance Learning serios organizate. În primul rând, aceste programe sunt

caracterizate printr-un interes mare și prin participarea generațiilor “noi” de studenți. Datele pentru anul 2003, pe care le-a comunicat asociația sus menționată, ne comunică despre mai multe milioane de studenți în America și Europa care în momentul de față frecventează o formă sau alta de școlarizare de tip “Distance Learning”.

Societatea modernă, în care trăim, este într-o permanentă și accelerată schimbare. Cea a modificării naturii locurilor de muncă. Omul modern trăiește într-un mediu fluid, cu o imensă viteză de nou, care de multe ori ajunge să fie perceput ca ostil. Până nu demult o persoană avea de-a lungul vieții o singură slujbă, astăzi locurile de muncă se schimbă în medie la fiecare 5 ani cu modificări drastice. Prin urmare, sprijinul trebuie să vină din partea educației, care la rândul ei trebuie să se adapteze.

Învățământul la distanță încearcă să le ofere oamenilor șansa de a învăța în momentul, locul și ritmul care le satisfac cel mai bine cerințele personale încercând să le ofere șansa unei cât mai bune adaptări la noua societate. Cu toate aceste tehnologii, nu înseamnă că trebuie să renunțe la metodele învățământului tradițional, mai ales în primii ani de educație în școli, când ne îndrumă educatorul. Învățământul la distanță pare a fi răspunsul cel mai potrivit pentru pregătirea adulților. De asemenea, se evidențiază tot mai multe programe naționale și internaționale de cercetare în educația practică. Tehnologiile pot elimina o mare parte din constrângerile de timp, accesul restrictiv la informație datorat distanțelor, costurile de cazare, transport, posibilitatea adaptării programelor personale de educație, posibilitatea acomodării rapide cu schimbările și noile cunoștințe din diverse domenii. Educatorii se pot concentra pe domeniile lor de activitate, pe dezvoltarea materialelor educative și pot colabora între ei. Este evident că aceste noi concepte în educație nu le pot înlocui pe cele tradiționale. Faza preșcolară, primii ani de școală și fazele de debut țin de educația tradițională.

Formarea este deschisă oricărei persoane, indiferent de nivelul de pregătire, favorizează creativitatea, facilitează formarea locală, fără deplasări, permite alegerea temelor dorite, sprijină sentimentul de libertate și încredere în sine. Dezavantajul învățământului la distanță este acela că nu oferă cursantului posibilitatea de a socializa, de a se integra în colectivitate și de a crea legături emoționale. Învățământul la distanță este un proces de învățare care se bazează pe diferite resurse multimedia și care permite uneia sau mai multor persoane să se formeze studiind la calculatorul propriu. Cursantul putându-și însuși cunoștințele prezentate în ritmul său propriu.

Bibliografie:

- Paul Anderson, (Feb. 2007) “What is Web 2.0? Ideas, technologies and implications for education”
 Oprea, C.-L., (2006) Strategii didactice interactive, Editura Didactică și Pedagogică, București;
 Pânișoară, I.-O., (2008) Comunicarea eficientă, Metode de interacțiune educațională, Polirom;
 Iordan Petrescu, (2011) Ghid Pentru Elaborarea Resurselor De Studiu În Tehnologia Educației La Distanță
 Aurel Vlaicu, Bogdan Orza, Șerban Meza, Laura Grindei, (2012) Proiectarea Și Dezvoltarea Cursurilor Și Materialelor Educaționale Pentru Științele Inginerești Utilizând Tehnici Și Tehnologii Moderne (Tic)
 Maria Perofanou, Graham Attwell, Marta Eichstaedt, Anna Jaruga, Krzysztof Zielinski (Web Quest for HRM) Collaborative Blended Learning Methodology (CBLM) Ver. 1.0

ÎNVĂȚAREA ONLINE – COMPLETARE A EDUCAȚIEI TRADIȚIONALE

*Profesor Manu Ionica
Școala Gimnazială Nr.3*

În zilele noastre este din ce în ce mai greu să ai un management al timpului bine definit. De aceea, când vine vorba de învățământ și de volumul mare de informație, un sistem digital de management al acestuia devine pentru noi din ce în ce mai atractiv.

Soluția pentru toate aceste lucruri este reprezentată de platformele online care sprijină procesul de învățare individuală și permit utilizatorilor să acceseze o serie de surse de informare sau de medii online de dezbateră, pe teme diverse.

Platformele online nu au doar rolul de a livra conținut educațional, ci în plus oferă și caracteristici care imită funcționarea unei instituții clasice de învățământ. Astfel că își fac destul de repede loc în sistemul de învățământ, permițând utilizarea mai eficientă a resurselor materiale cât și umane.

Folosirea platformelor online oferă o serie de facilități și avantaje, atât celor ce o administrează cât și utilizatorilor:

- Administrarea utilizatorilor: urmărirea participării la cursuri, testarea și evaluarea utilizatorilor, repartizarea de teme și proiecte și păstrarea rapoartelor pentru fiecare utilizator.
- Punerea la dispoziție de instrumente educaționale suplimentare: bloguri, forumuri de discuții, mesagerie electronică, bibliotecă electronică, etc.
- Lecțiile virtuale pot beneficia de avantajele multimedia pentru a oferi utilizatorilor o vedere realistă asupra materiei predate. Pot fi utilizate mijloace audio și vizuale, animații cât și simulări, dar și conținut de tip text.
- Posibilitatea de a accesa conținutul suportului de curs de oriunde și oricând, cu ajutorul computerului personal.
- În general, un material educațional diversificat este reținut în proporție de 80% prin ascultare, vizionare și interactivitate, astfel că folosirea metodelor pedagogice diverse susține acest proces.
- Prezentare cât mai concisă și selectivă a conținutului educațional;
- Folosirea tehnologiilor dinamice diverse – acestea permit un feedback pronunțat, în timp real, și evaluări formative și sumative, calitative și cantitative, realizate într-un mod facil și de către evaluatori avizați.

Consider folosirea platformelor online ca metodă de învățare ca fiind o metodă bună pentru cei ce sunt puternici motivați, ea venind în completarea activității didactice din sistemul de învățământ, dar pe care nu o poate înlocui.

Pornind de la deviza ca "una dintre cele mai bune metode de învățare este să predai altora", e-learning-ul este axat pe o învățare prin comunicare, discuții, interacțiune. În modul acesta, elevii sunt încurajați să devină și ei responsabili de propriul proces de învățare, asupra căruia ei înșiși tind să dețină controlul odată cu înaintarea în vârstă.

Cu toate acestea, introducerea tehnologiei în planurile de învățământ trebuie atent analizată și planificată în baza unor criterii solide care să justifice această acțiune. În ciuda tuturor avantajelor pe care le prezintă e-learning-ul, studiile de specialitate au demonstrat că nu întotdeauna metodele de e-learning sunt cele mai eficiente și potrivite pentru orice context de învățare. Deși puține studii au ajuns la concluzia că e-learning-ul ar avea o eficiență mai scăzută decât metodele tradiționale de învățare, totuși, majoritatea studiilor, deși atestă faptul că e-learningul este mai eficient, diferențele dintre cele două metode de învățare în ceea ce privesc

performanțele elevilor nu sunt suficient de mari încât să se justifice un entuziasm exagerat pentru adoptarea noilor metode de învățare în defavoarea celor tradiționale.

Din experiența de la clasă am constatat că metodele care combină învățământul tradițional cu cel bazat pe tehnologiile moderne (*blended learning*) au eficacitatea cea mai crescută (în special la clasele din învățământul primar). Apare o nevoie de căutare a răspunsului la întrebarea: „Când și cum trebuie folosit e-learning-ul astfel încât să creștem performanțele în învățare?”. Nevoia de a răspunde la această întrebare este cu atât mai mare cu cât învățământul modern nu mai poate fi conceput la fel, iar dezvoltarea tehnologică accelerată face aproape imposibil de conceput faptul că procesul de învățământ va rămâne cantonat în tradițional.

Avantajele e-learning-ului față de sistemul tradițional de învățământ:

- accesibilitate, flexibilitate și confort;
- independența geografică, mobilitatea;
- prezentare concisă și selectivă a conținutului educațional;
- metode pedagogice diverse – programele e-learning au la bază diverse metode pedagogice, deoarece s-a ajuns la concluzia că, în general, un material educațional diversificat este reținut în proporție de 80% prin ascultare, vizionare și interactivitate;
- individualizarea procesului de învățare (fiecare instruit are un ritm și stil propriu de asimilare), parcurgerea cursurilor poate fi făcută treptat și repetat, beneficiind de un feedback rapid și permanent.

Printre dezavantaje:

- necesită experiență în domeniul utilizării calculatoarelor;
- costuri mari pentru proiectare și întreținere.

Integrarea mijloacelor de tehnologia informației în activitatea didactică poate oferi un alt mod de învățare, un mod care face învățarea mai eficientă și mai atractivă pentru elev.

Din păcate, școala nu este conectată la realitățile societății decât parțial. Se știe că tinerii și copiii sunt atrași de cultura digitală și de suporturile tehnice ce o promovează. Nu putem spune exact cât de mare este această latură a culturii, dar există, ne invadează, ne infestează. Din punct de vedere expresiv, cyber cultura este mai aproape de interesele tinerilor, prezentându-se sub formă de jocuri, videoclipuri, chat-uri, etc.

Pot fi identificate și suporturi aparent tradiționale, dar care sunt acaparate de noile tehnologii digitale. Din punct de vedere educațional, Internetul constituie o oportunitate interesantă, nouă, de instrument accesoriu al unor noi valori ce pot fi adăugate conținuturilor educative vehiculate în instituțiile școlare.

Noile sisteme de conectare și de comunicare pot accelera capacitățile comunicaționale, imaginative sau inventative, dar le și pot încetini sau stopa dacă nu sunt utilizate în chip judicios și, mai ales, în mod univoc. Instrumentul este cu atât mai bun cu cât el face ca elevul să treacă de la statutul de utilizator la cel de producător de idei, de sensuri, de trăiri. Oricât de performantă ar fi noua tehnologie, aceasta se cere a fi completă cu strategii tradiționale clasice de formare a abilităților umane. E bine să știm să comunicăm prin calculator, dar și cu semenii din preajma noastră. Uneori, e mai dificil să comunicăm cu cei de lângă noi, decât cu cei care sunt departe.

Contactul viu, direct, personal cu alții este edificator pentru propria persoană și nu poate fi înlocuit total cu nici o tehnică, oricât de sofisticată ar fi. Poveștile de altădată ale bunicilor, în fața focului din vatră, nu-și vor găsi echivalentul în nici o interpelare intempestivă prin intermediul mesageriei instant. Și acestea din urmă sunt bine venite, dar reprezintă altceva, și nu totul : apariția alternativelor educaționale : Waldorf, Step by Step

Învățământul online este într-o oarecare măsură diferit de *învățământul tradițional* cu care cu toții suntem obișnuiți. Odată ce accesul la un calculator este rezolvat, cel ce dorește să studieze online trebuie să fie obișnuit cu căutarea pe internet, e-mailul, trimiterea și primirea de atașamente, procesare de texte. Scrisul este metoda principală de comunicare în clasele online; prin scris se vor exprima gândurile, se vor împărtăși idei și se vor pune întrebări. Atunci când cursantul online are

nevoie de ajutor în înțelegerea unei noțiuni, acesta poate pune întrebări colegilor de clasă virtuală sau tutorelui. Limbajul trupului generat de confuzie, satisfacție nu pot fi văzute de către colegi sau tutore decât dacă în plus e folosită și o cameră web.

Ca și în cadrul unei școli tradiționale, cursantul online trebuie să-și rezerve un timp adecvat pentru studiu. În timp ce cursurile online oferă maximum de flexibilitate fiind centrate pe utilizator (cursant), ele necesită autodisciplină și bunăvoința de a lucra independent din partea cursantului.

Caracteristicile online:

- învățatul este orientat către o persoană, permițând cursanților să-și aleagă conținutul și uneltele corespunzătoare diferitelor lor interese, necesități și nivele de abilitate.
- învățământul se face în ritmul propriu, cursantul având posibilitatea de a accelera sau încetini (aceasta la e-learning asincron).
- barierele geografice sunt eliminate deschizându-se astfel opțiuni mai largi de educație;
- se produce un schimb mutual de informații între cursanți, precum și între tutor și fiecare cursant în parte; interacțiunea în perimetrul conținutului specific este deci mai mare decât în cadrul învățământului tradițional.
- cursantul este condus către topici ce emană plăcere, satisfacție, bună dispoziție; studiile arată că urmare a acestora și a varietății metodelor de predare utilizate, gradul de reținere a informației este mai bun decât într-o clasă tradițională.
- evaluarea este obiectivă și se face fie prin testare, fie prin elaborarea de referate sau proiecte, participare la forumuri online.

În concluzie, putem spune că în fond există trei mari direcții în care trebuie să insiste educația pentru schimbare:

- a) sesizarea și întâmpinarea schimbărilor;
- b) evaluarea acestora;
- c) proiectarea schimbării și intervenția;

Toate aceste trei direcții, vizează formarea omului astfel încât acesta să poată face față schimbărilor la care este supus mediul său fizic.

Bibliografie:

- Cucuș Constantin - „Educația. Iubire, edificare, desăvârșire”, Ed. Polirom, Iași 2008
- Chiș, V., (2002), Provocările pedagogiei contemporane, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca;
- Bocoș, M., (2002), Instruire interactivă - Repere pentru reflecție și acțiune, Editura Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca.

BLENDED LEARNING- ÎNVĂȚAREA COMBINATĂ AVANTAJE SI DEZAVANTAJE

Marcela Ciocoi
Scoala Gimnazială „Theodor Costescu”

Blended-Learning se poate traduce prin ” formare mixtă” , o metodă care unește o formare clasică, în fața clasei, cu o alta, la distanță, prin intermediul internetului.

Succesul acestei metode de învățare este în continuă creștere, fenomenul de mobile-learning, ce permite formarea prin intermediul telefoanelor smart și a tabletelor confirmă această tendință. La sfârșitul anilor 90, formarea în sistemul e-learning își demonstrase eficacitatea; dar secolul XXI, secolul exploziei tehnologice, aduce în absolut toate domeniile de cercetare noi tehnologii, noi perspective, noi idei, schimbare devenind, poate, unicul element constant al societății, iar această afirmație este valabilă și în învățământ.

Și cum orice schimbare este generată de o forță, în crearea conceptului de învățare combinată, această forță s-a numit Internet. Internetul a schimbat lumea educației eliminând distanțele fizice, permițând diseminarea informațiilor la un nivel ce nu se putea imagina înainte, creând un loc unde cei ce studiază, de orice vârstă ar fi , să se poată întâlni oricând. Blended-learning combină, într-un mod fericit,” aspectele pozitive ale celor două medii de învățare: în clasă și prin internet.”(Bonk & Graham, 2006)

Avantaje și dezavantaje în implementarea conceptului de învățare combinată

Scopul aceste metode este să aducă, într-o combinație armonioasă, tot ce este mai potrivit din întâlnirile față în față și activitățile online. Întâlnirile din clasă pot fi folosite pentru experiențe avansate interactive, în timp ce secțiunile online sunt folosite pentru cercetare, teme sau activități de practică controlată. Datorită faptului că nu întotdeauna există instrucțiuni, studenții trebuie să învețe să lucreze independent, caz în care unii studenți s-ar putea plictisi, ceea ce conduce la o rată mai crescută a abandonului.

Datorită accesului la computere și internet, învățarea combinată este tot mai folosită, în special în sistemul universitar din întreaga lume și, mai recent, din Romania. Unul din principalele avantaje ar fi comunicarea în acest mediu virtual, în care nimeni nu se mai simte singur. Totuși, interacțiunea din clasă nu trebuie înlocuită complet, deoarece studenții trebuie încurajați și au nevoie de un feedback emulativ.

Un alt avantaj pentru studenți este faptul că profesorii trebuie să fie mult mai bine pregătiți pentru a-și prezenta cursurile online. De asemenea, profesorii trebuie să acorde mai multă atenție felului în care prezintă instrucțiunile pentru diferitele activități, ceea ce nu era cazul în activitățile din clasă, unde studenții putea copia comportamentul colegilor de clasă.

Managementul timpului este un alt punct pozitiv în această listă deoarece profesorii trebuie să își planifice cursurile ținând cont de componenta multimedia, ceea ce implică un timp mai lung decât în formula tradițională. Mai mult, profesorii trebuie să ia cu adevărat în considerare diversitatea stilurilor de învățare și posibilele dizabilități ale studenților pentru a adapta, ceea ce implică un timp mai îndelungat alocat pregătirii și structurării cursurilor.

Alte avantaje sunt: accesul mai ușor la educație, posibilitatea de a interacționa cu oameni din diferite părți ale țării sau din toată lumea, costuri mai scăzute, posibilitatea de a evalua mai mulți studenți în același timp. Pe lângă toate acestea, se adaugă flexibilitatea crescută deoarece studenții pot alege când să efectueze cercetarea pe cont propriu, fără presiunea timpului care există într-o sală de clasă. Acest lucru poate însemna că ei se pot afla pe platforma online în același timp, deci relația cu echipa IT trebuie să fie excelentă pentru a ne putea baza pe tehnologie.

Pentru a stabili care este combinația potrivită dintre interacțiunea față în față și activitățile online, trebuie evaluate nevoile studenților față de conținutul cursului, dar și preferințele profesorilor. Acești factori se combină și rămâne întrebarea *Ce tip de activități se pretează pentru activități online și ce rămâne pentru interacțiunile din clasă? Proiectele de grup, prezentările acestor proiecte, prelegeri susținute de invitați, sesiuni de întrebări și răspunsuri, discuțiile de grup, teste?*

Cu siguranță, satisfacția studenților față de cursul predat prin procesul de învățare combinată trebuie evaluată. Evaluările pot fi folosite pentru transformări viitoare pentru ca studenții să înțeleagă faptul că un curs redat prin învățarea combinată nu este o gramadă dezordonată de întâlniri față în față și de activități și materiale online, ci o structura bine contrată care ia în considerare nevoile și cerințele studenților.

Unul dintre dezavantaje poate fi faptul că unii studenți nu sunt obișnuiți cu tehnologia de ultimă generație, ceea ce nu înseamnă că ei sunt mai puțin pregătiți decât ceilalți când vine momentul evaluării cunoștințelor acumulate la sfârșit de curs. Ei nu trebuie evaluați pentru lipsa de cunoștințe legate de computere, ci trebuie ajutați pentru a obține și aceste cunoștințe, pe lângă cele oferite de cursul predat. Instrucțiunile clare și feedbackul vor ajuta studenții să folosească platformele de învățare și să vadă avantajele înlocuirii parțiale a mediului de învățare tradițional cu acest mediu virtual.

Concluzii

După cum sublinia Allison Rossett „problema nu este dacă ar trebuie să combinăm, ci care sunt ingredientele care trebuie combinate”.

Astfel, putem concluziona că identificarea componentelor și a procentului în care ele intră în combinație este un pas important pentru folosirea acestei metode de predare/învățare.

Faptul că studenții trebuie să își asume mai multă responsabilitate și că profesorii trebuie să își regândească conținutul cursurilor și modul de predare a acestora reprezintă un avantaj pentru ambele părți.

Managementul timpului este un alt punct pe care atât profesorii cât și studenții trebuie să și-l însușească. Deoarece pot apărea probleme tehnice, profesorii trebuie să lucreze în strânsă colaborare cu echipa IT pentru a oferi suport studenților, dar și pentru a pregăti strategii de rezervă, în cazul în care tehnologia nu funcționează la parametri optimi.

Chiar dacă blended learning este un proces funcțional de aproximativ zece ani, există deja numeroși susținători ai acestui tip de învățare, în special, în mediul universitar, unde combinația de cursuri tradiționale și activități interactive online a fost deja pusă în practică.

Bibliografie

- Bonk, C.J. & Graham, C.R. (2006), *The Handbook of Blended Learning*, San Francisco, Pfeiffer
- McSparran, M. & Kind, C., (2005), *Blended is Better: Choosing Educational Delivery Method*
- Rossett, Allison, (2008), „Back to the Basics: Revisiting Great Training on Behalf of Great E-learning” in Bill Brandon (editor) *Best of the eLearning Guild's Learning Solutions: Top Articles from the eMagazine's First Five Years*
- Rossett, Allison, (2011), *The ASTD E-Learning Handbook Best Practices, Strategies and Case Studies for an Emerging Field*
- Sharma, Pete & Barney Barrett. (2007), *Blended Learning: Using technology in and beyond the language classroom*. Macmillan Publishers Limited: Oxford
- <http://www.thefreedictionary.com/blend>

SISTEMUL BLENDED LEARNING - CUM SĂ INTEGREZI ÎNVĂȚAREA ONLINE ȘI ÎNVĂȚAREA TRADIȚIONALĂ

Prof. Marcu Alexandra Emilia

Blended Learning- este un concept de învățare modern, foarte flexibil, dezvoltat cu scopul de a oferi fiecărui cursant un nivel avansat de cunoștințe. Sistemul este bazat pe concepte și metode noi de studiu, incluzând: studiu în sala de clasă asistat de trainer, studiu individual și studiu online. Blended learning este îmbinarea învățării online cu învățarea clasică.¹

Instruirea mixtă, **blended learning**, este un model de instruire, care combină metodele tradiționale de instruire în sala de clasă cu instrumente și soluții de e-learning. De exemplu, studenții unei grupe studiază într-o clasă tradițională, dar primesc materiale digitale prin poșta electronică, au sesiuni de discuții cu profesorul prin chat, sau chiar susțin unele teste în regim online.²

Prin eLearning, cursanții au acces nelimitat, de pe orice calculator, iPhone sau iPad și la orice oră, la resurse de referință și pot învăța în ritmul propriu, în timp ce prin întâlniri de grup pot dezbate noile concepte învățate, pentru o asimilare mai bună și pentru aplicarea în activitatea curentă.³

Traducerile verbului “to blend” oferă explicații ce pot fi folosite cu ușurință pentru a explica conceptul de *învățare combinată*. “To blend” poate fi tradus prin „a amesteca, a combina, a îmbina, a sorta, a armoniza”, și poate fi explicat prin: „a combina sau a amesteca așa încât părțile constituente să nu poată fi distinse una de cealaltă”, „a combina pentru a obține un amestec de anumită caracteristică, calitate sau consistență”, „a forma un amestec uniform”, „a crea un efect sau rezultat”.⁴

În primii ani de implementare a conceptului, acesta se referea strict la un amestec de interacțiune în clasă și de învățare într-un mediu virtual, e-learning. În prezent, datorită folosirii pe scară largă a computerelor și a îmbunătățirii rețelelor de internet și intranet, s-a dezvoltat un înțeles mult mai larg care implică diverse metode de învățare combinate cu folosirea corectă a tehnologiei.

Folosirea tehnologiilor moderne în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție firească la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrearea acestora în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra inovațiile tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere.⁵

Elevii sunt familiarizați cu folosirea internetului, deoarece aceștia au învățat să trimită email-uri, mesaje, să intre pe rețele de socializare ca Yahoo și Facebook.

Utilizarea **tehnologiei informației și a comunicării (TIC)** a devenit una dintre cele mai importante realizări a secolului nostru.

Folosirea TIC în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție elegantă la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrearea TIC în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra ultimele descoperiri tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere.⁶

¹ <http://dezvoltare-competente.ro/wp-content/uploads/2014/08/Blended-learning.pdf>, accesat în data de 08.03.2017.

² <http://docslide.net/documents/profesor-in-era-digitala.html>, accesat în data de 08.03.2017.

³ <http://dezvoltare-competente.ro/wp-content/uploads/2014/08/Blended-learning.pdf>, accesat în data de 08.03.2017.

⁴ Leon Levițchi, Andrei Bantaș, *Dicționar Englez-Român*, Editura Teora, București, 1999, p. 97.

⁵ <http://docslide.net/documents/profesor-in-era-digitala.html>, accesat în data de 08.03.2017.

⁶ Istrate Olimpiuș, *Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație*, Editura Universității din București, 2010, p. 80.

Există trei modele utilizate în învățarea combinată: modelul adițional, modelul subsistenței și modelul emporiu.

În primul rând, se bazează pe structura cursului tradițional și folosesc resurse online pentru a suplimenta lectura tradițională și manualele. Studenții lucrează online și își primesc materialele prin intermediul parolelor și numelor de utilizatori.

În al doilea rând, modelul subsistenței înlocuiește întâlnirile față în față cu activități interactive online. Studenții pot observa schimbări semnificative în timpul întâlnirilor față în față: resursele online sunt integrate în experiența de învățare.

În al treilea rând, modelul emporiu renunță la toate întâlnirile față în față, care sunt înlocuite cu platforme de învățare. Acestea oferă acces la materiale online și suport. Prelegerile tradiționale nu sunt disponibile, iar comunicarea se face exclusiv prin intermediul internetului.⁷

Calculatorul este important în lecțiile de predare-învățare, deoarece prin intermediul lui, elevii pot vedea imagini sau filmulețe scurte legate de tema orei respective, fiind mai atractive. Putem da exemplul unor lecții de istorie, pe parcursul expunerii noilor cunoștințe, elevii au putut observa în prezentări Power-Point parcursul evenimentelor istorice.

Folosirea TIC ajută la revoluționarea educației prin inovație și o face să devină mult mai atractivă.

Un curs eficient în format Blended Learning trebuie să fie:

- centrat pe elev, iar în învățământul tradițional este centrat pe profesor;
- structurat logic și atractiv: textul trebuie să fie completat cu imagini, tabele, scheme, animații, simulări sugestive;
- interactiv: trebuie să existe aplicații multimedia și mijloace de autoevaluare incluse în curs, care să ofere feedback privind progresul elevilor și gradul de înțelegere al conținutului.⁸

BIBLIOGRAFIE

1. Levițchi, Leon, Bantaș, Andrei, *Dicționar Englez-Român*, Editura Teora, București, 1999.
2. Olimpius, Istrate, *Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație*, Editura Universității din București, 2010
3. <http://dezvoltare-competente.ro/wp-content/uploads/2014/08/Blended-learning.pdf>.
4. <http://docslide.net/documents/profesor-in-era-digitala.html>.
5. <http://weblearning.psu.edu/blended-learning-initiative>.

⁷ <http://weblearning.psu.edu/blended-learning-initiative>, accesat în data de 08.03.2017.

⁸ <http://dezvoltare-competente.ro/wp-content/uploads/2014/08/Blended-learning.pdf>, accesat în data de 08.03.2017.

SISTEME DE ÎNVĂȚARE INTERACTIVĂ PRIN REALITATEA VIRTUALĂ

*Marinela Maris
Colegiul Tehnic de Transporturi Auto*

Sistemul de învățare interactivă este un sistem educațional colaborativ care permite mai multor cursanți aflați în locații geografice diferite să interacționeze într-un spațiu virtual tridimensional. Pentru a efectua experimente virtuale, pot fi folosite și sarcini creative. Cursanții pot să creeze dinamic obiecte noi și să le modifice proprietățile. Sistemul menține starea spațiului, așa cum este văzut de fiecare cursant. Pentru a menține consistența spațiului, este nevoie de o metodă eficientă de comunicare. În cadrul spațiului virtual, materialele tridimensionale sunt bazate pe OMG-COBRA, un model de arhitectură distribuită. Este introdusă și o metodă de creare a noilor obiecte și de modificare a proprietăților lor. În cele din urmă, după dezvoltarea și implementarea unui prototip de sistem, se pot evalua diferitele aspecte care privesc metodele propuse.

Studiile recente asupra instruirii asistate de calculator sugerează că învățarea interactivă, în care cursanții interacționează activ cu materialul educațional și învățarea colaborativă, în care cursanții vorbesc cu ceilalți din grup, joacă un rol semnificativ în dobândirea de noi cunoștințe. În plus, oamenii sunt mai interesați de educația asistată de calculator, în special de învățarea cooperativă asistată de calculator. În cadrul acestui nou tip de învățare sunt folosite diferite tehnologii precum posta electronică, stirile, tehnologia informației și comunicațiilor, mediile grafice tridimensionale pot fi aplicate în diferite domenii, inclusiv educație. Prin utilizarea materialelor educaționale prezentate folosind 3D-CG, cursanții pot înțelege mai bine construcțiile tridimensionale, pot studia dinamica și pot observa obiecte din diferite unghiuri de vedere. Tehnologia 3D-CG permite atât construirea unei lumi virtuale, cât și descrierea de structuri complicate.

Cercetările recente au indicat codificarea materialului educațional prin utilizarea limbajului de modelare a realității virtuale prin care datele de modelat pot fi descărcate local de pe un server, permițând mai multor utilizatori accesul la aceeași lume virtuală. Totuși, utilizatorii nu se pot recunoaște între ei și nu pot colabora în manipularea obiectelor virtuale. Fiecare evoluează într-o copie proprie a lumii virtuale. S-a dezvoltat un mediu virtual în care utilizatorii pot percepe și reacționa la acțiunile altor utilizatori simultani și pot manipula obiecte cooperativ.

Mediul colaborativ de învățare folosind un spațiu virtual are următoarele facilități:

- (1) Spațiu virtual comun (camera). O școală obișnuită conține mai multe unități de spațiu, fiecare fiind desemnată ca o sală de clasă. Cursanții din interiorul unei săli lucrează cu același material educațional. Un cursant poate fi prezent într-o singură cameră la un moment dat, dar se poate mișca liber dintr-o cameră în alta.
- (2) Viziune și parcurgere tridimensională a materialelor educaționale. Cursanții din aceeași cameră văd aceleași obiecte tridimensionale. Dacă o proprietate a unui obiect se schimbă, atunci toți văd schimbarea în același timp. Fiecare cursant se poate deplasa prin cameră și vedea obiectele din diferite unghiuri de vedere.
- (3) Ferestre de identificare. Pentru a permite recunoașterea reciprocă a cursanților care lucrează în aceeași cameră, pe ecranele calculatoarelor apar „ferestre” care identifică locul fiecărui cursant în clasă și direcția în care privește.
- (4) Conversații în timp real. Pentru comunicare cursanții pot utiliza dialogul text sau conferințele audio/video, ceea ce conduce la o învățare colaborativă eficientă.
- (5) Operarea colaborativă a materialelor educaționale. Cursanții pot interacționa activ cu materialele virtuale. De exemplu pot muta un obiect, îl pot roti, îi pot schimba forma, culoarea sau îi pot adăuga

o noua parte. De asemenea, pot activa unul din comportamentele predefinite ale obiectelor (de exemplu pot forța un obiect să cadă, ca și cum ar fi sub influența gravitației în lumea reală). Fiecare cursant observă schimbările produse de numeroasele tipuri de comportamente în același timp.

În scop educativ, unele sistemele pot fi folosite la studiul limbilor străine. Totuși, pentru situațiile în care interacțiunea strânsă cu obiectele este necesară – cazul experimentelor fizice și muncii creative – mecanismele oferite nu sunt suficiente. În aceste situații este foarte important pentru sistem să gestioneze strict consistenta stării dinamice a mediului virtual comun. Pentru ca schimbările în starea obiectelor să fie observate de toți cursanții, trebuie rezolvate următoarele aspecte:

- memorarea stării curente a spațiului comun și gestionarea schimbărilor dinamice;
- stabilirea celui mai bun model de obiecte pentru materialul educațional;
- alegerea celei mai bune interfețe pentru crearea/distrugea obiectelor și modificarea proprietăților lor;
- realizarea comunicății între obiectele distribuite.

În sistemele educaționale, pentru cursanți este important să aibă posibilitatea de a crea noi obiecte și de a le schimba proprietățile. De aceea, sistemul trebuie să memoreze starea statică a materialelor educaționale și să gestioneze starea lor dinamică. Pentru a accelera procesul de desenare grafică, fiecare cursant trebuie să aibă propria copie a obiectelor dinamice grafice. Există două alternative pentru ca un cursant nou să obțină starea curentă a spațiului comun: de la server sau de la alt cursant. În cel de-al doilea caz, dacă toți cursanții părăsesc camera, starea curentă dispăre. Pentru a păstra totuși starea curentă, se adaugă sistemului un cursant special, numit pseudo-cursant (figura 2). Materialul educațional este creat și memorat în baza de date de materiale. Atunci când pseudo-cursantul este lansat, el încarcă materialul din baza de date și creează o copie locală. Atunci când cursanții A și B intra în camera, fiecare primește o copie a copiei pseudo-cursantului și toate copiile sunt actualizate.

Bibliografie

Ion Gh. Rosca, Bogdan Ghilic-Micu și Marian Stoica-**INFORMATICA, SOCIETATEA INFORMATIONALA, eSERVICIILE**, Editura Economica, București 2006;

CURRICULUM LA DECIZIA SCOLII - FACTOR DE MOTIVATIE PENTRU O INVATARE DE CALITATE

*Prof. Tania Mihaela Meilescu
Liceul de Arte "Ioan Ștefan Paulian"*

Unul dintre motivele esențiale pentru care oamenii urmează școala, este *reușita socială*: mergem la școală pentru a reuși în viață, pentru a promova în societate, pentru a câștiga un statut social superior. De aceea, coordonatele valorice ale *modelului dominat* de reușită socială reprezintă elemente fundamentale ale **motivației învățării**, influențând totodată dinamica pieței forței de muncă, învățarea pe durata întregii vieți și, în ultimă instanță, calitatea capitalului uman și tipul de societate spre care ne îndreptăm.

În acest spirit, considerăm că prezența curriculum-ului la decizia școlii în planurile cadru de învățământ constituie o oportunitate. Astfel, se vine în întâmpinarea dorinței unor profesori, de a depăși conținuturile din trunchiul comun (fapt ce nu se poate realiza în una și două ore pe săptămână), fiind și o dovadă în plus a unui învățământ deschis, consonant cu democratizarea societății noastre. Prin sistemul opțiunilor multiple sunt create șanse de adecvare și definire a traseelor individuale de învățare ale elevilor. Pe lângă decizia de tip curricular a fiecărei școli (am putea spune - a fiecăruia dintre noi), are loc implicarea familiei în viața școlii, realizarea de noi programe fiind axată pe dobândirea de către elevi a unor cunoștințe funcționale și a unor competențe complexe și variate, nu doar intelectuale.

Curriculum elaborat de școală proiectează și construiește în zona trans- și interdisciplinară. Opționalul deschide noi perspective creativității la nivelul practicii școlare învățătorilor, profesorilor devenind astfel „un conceptor al curriculum-ului”, el orientându-și proiectarea pornind de la obiective clar definite pe care le va urmări pe toată durata desfășurării opționalului, sprijinindu-se pe vehicularea unor conținuturi accesibile elevului, conținuturi construite de către elev prin aplicarea unor strategii didactice centrate pe nevoile, interesele, deprinderile și abilitățile existente/așteptate.

Aplicarea planurilor-cadru pentru toate nivelurile de școlarizare permite decongestionarea și flexibilizarea programului școlar prin:

- creșterea progresivă în funcție de vârstă a predării disciplinelor și activităților cuprinse în curriculum la decizia școlii, care permite elevilor să-și dezvolte abilități și deprinderi pe acele arii curriculare care reprezintă interesul său major;
- renunțarea la caracterul excesiv teoretizant al programelor și manualelor simultan cu creșterea caracterului aplicativ al cunoștințelor și activităților;
- atingerea obiectivelor în și prin activitățile desfășurate în clasă;
- stimularea motivației elevilor pentru învățare;
- creșterea responsabilității elevilor și a școlii pentru calitatea și finalitățile procesului de educație în școală.

Diferențierea curriculară vizează adaptarea procesului de predare-învățare la posibilitățile aptitudinale, la nivelul intereselor cognitive, la ritmul și stilul de învățare al elevului. Această strategie diferențiată redă trecerea de la „o școală pentru toți” la „o școală pentru fiecare”, trecere care poate fi realizată tocmai prin posibilitățile oferite de proiectarea și aplicarea onestă a curriculum-ului la decizia școlii și în condițiile în care au loc într-adevăr trecerea de la centrarea pe conținuturi la centrarea pe nevoile și interesele elevului.

Programa de opțional poate avea o structură diferită în funcție de ciclurile curriculare, finalitățile învățământului, particularitățile unității școlare. Educația nu exclude existența unor

procese în care se pot aplica anumite principii generale acumulându-se experiență și furnizându-se astfel modele care au funcționat în alte cazuri similare.

Opționalul oferă elevilor posibilitatea unui transfer de cunoștințe în rezolvarea unor situații diferite de cele din lecții, transfer favorizat de transdisciplinaritate. Permite elevului generarea unui plus de informații față de ceea ce posedă până în momentul respectiv.

Curriculum-ul la decizia școlii trebuie văzut ca parte a întregului curriculum și nu ca lipsit de relevanță în legătură cu cel național în vigoare sau fiind în contradicție cu acesta. Elevul are nevoie de a experimenta un curriculum coerent, și nu unul fragmentat, incoerent. De exemplu aprofundarea curriculum-ului pe discipline, este focalizată pe nevoile identificate ale acelor elevi care au dificultăți la una sau mai multe discipline studiate. Pentru a motiva o persoană care învață, curriculum-ul trebuie să fie:

- relevant pentru nevoile persoanei respective, așa cum și le identifică aceasta și să o angajeze activ în propriile alegeri privind învățarea;
- variat în ceea ce privește metodologia de implementare, dar cu accent pe nevoia de a folosi metode de învățare activă și experiențială;
- motivant, prin oferirea constantă de feed-back pozitiv.

Începând cu anul 1999, C.D.Ș. a găsit adepți, atât profesori cât și elevi. Este un argument în plus că aceia care s-au „încumetat” la o astfel de activitate au depus efort și au tratat problema în întregul ei cu responsabilitate și chiar pasiune.

CALCULATORUL UN ROL IMPORTANT ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR

*Prof. Meleancă Emilia Fely
Școala Gimnazială Rogova*

În învățământul primar, cadrul didactic în conformitate cu principiul care afirmă că învățătorul cunoaște particularitățile de vârstă, individuale și de grup și le valorifică în proiectarea, organizarea procesului de predare - învățare - evaluare își adaptează continu demersurile în funcție de evoluția copilului și contextele de manifestare ale acestuia.

Cât de important este calculatorul în învățământul primar ? Este el o necesitate ?

Introducerea calculatorului în procesul de învățământ, mărește calitatea învățării și permite includerea noțiunilor într-un corp coerent de informații. Calculatorul poate fi folosit în procesul de predare integral sau numai în anumite secvențe ale lecției. El nu înlocuiește învățătorul, ci preia funcții din activitatea de instruire precum și momente din munca elevului.

Utilizarea la întâmplare, fără un scop precis, la un moment nepotrivit a calculatorului în timpul activității conduce la plictiseală, monotonie, ineficiența învățării prin neparticiparea unor elevi la activitate, nerealizarea obiectivelor propuse și poate produce repulsie față de acest mijloc modern de predare-învățare-evaluare.

Calculatorul este extrem de util deoarece simulează procese și fenomene complexe pe care nici un alt mijloc didactic nu le poate pune atât de bine în evidență. Astfel, prin intermediul lui se oferă copiilor modelări, justificări și ilustrări ale conceptelor abstracte, ilustrări ale proceselor și fenomenelor neobservabile sau greu observabile din diferite motive. Permite realizarea unor experimente imposibil de realizat practic datorită lipsei materialului didactic, a dotării necorespunzătoare a laboratoarelor școlare sau a pericolului la care erau expuși elevii și cadrul didactic.

Calculatorul sprijină procesul de educație iar avantajele utilizării noilor metode de învățământ în educația elevilor ar fi: reducerea consumului de timp, posibilitatea adaptării programelor personale de educație, posibilitatea acomodării rapide cu schimbările și noile cunoștințe din diverse domenii, posibilități extinse de educație interdisciplinară și chiar reducerea costurilor educației continue.

Învățătorul trebuie să urmărească o cale prin care îi determină pe elevi să ajungă la atingerea obiectivelor prestabilite și pentru a le da posibilitatea să găsească ei înșiși calea proprie de urmat în vederea redescoperirii unor noi cunoștințe, a însușirii unor noi cunoștințe și forme comportamentale, a găsirii unor răspunsuri la situațiile problematice de învățare cu care se văd confrunțați. Dialogul dintre învățător și elevi este cu atât mai plăcut cu cât programele didactice sunt mai atractive, cu pauze, tonalități și culori menite să-i creeze elevului o lume mai mică a sa în care să dorească să învețe știința respectivă.

Se tot vorbește despre avantajele și dezavantajele utilizării sale în școli. Iată-le:

Avantaje:

- utilizarea calculatorului reprezintă un mijloc de învățare preferat de copii pentru faptul că le apare animat, viu și este interactiv ;
- stimulează interesul, curiozitatea, dar mai ales independența în rezolvarea sarcinilor și în căutarea soluțiilor;
- permite minții și mâinii „să se joace” până la găsirea soluției, creând din instinct și imaginație, sau , uneori din simpla plăcere ludică;
- dezvoltă calități personale ca perspicacitatea, creativitatea, gândirea logică, puterea de concentrare, îndemânarea ;
- permite trecerea timpului liber într-un mod plăcut și util ;
- aparatura este ușor de folosit.

Dezavantaje:

- din punct de vedere medical lucrul la calculator implică o poziție statică, solicitând coloana vertebrală și generând poziții defectuoase ;
- având în vedere vârsta fragedă a copiilor poate afecta vederea acestora;
- dezvoltă și încurajează violența prin unele jocuri;
- nu favorizează relațiile sociale, putând duce la așa numita „singurătate computerizată” și în final izolarea individului ;
- folosirea excesivă conduce la îngrădirea și limitarea afectivității copiilor ;
- creează dependență ;
- calculatorul este „uzina gigant” de cunoaștere, dar care exploatată excesiv provoacă pierderea unor aspecte din lumea basmelor, poveștilor, a jocurilor în aer liber.
- În concluzie selectarea mijloacelor de învățământ trebuie făcută cu multă competență fără supra solicitări sau exagerări.

În concluzie, deși utilizarea învățării asistate de calculator stimulează **educatia permanentă, formarea continuă**, dorința de a deveni independent, încrederea în capacitatea proprie de învățare, autocunoașterea, descoperirea metodelor de studiu optime pentru propria persoană , totuși aceasta nu trebuie să devină un scop în sine, ci una dintre multiplele modalități de obținere a unei învățări de calitate și a unei eficiențe crescute a predării și evaluării. De asemenea, calculatorul trebuie să fie utilizat cu competența pedagogică de către cadrele didactice, aceștia trebuie să cunoască și să stăpânească foarte bine finalitățile educației, principiile de ordin psihopedagogic, metodele de predare și evaluare (atât pe cele tradiționale, cât și pe cele noi), mijloacele didactice, care combinate optim și funcțional cu metodele și formele de organizare ale învățării, dau strategii didactice eficiente, iar din punct de vedere psihologic formează personalități autonome și armonioase din toate punctele de vedere.

Bibliografia

1. Miron Ionescu – *Didactica modernă*, Cluj Napoca, 1995.
2. Husac, Melexina – *Școlarul mic și calculatorul în Învățământul primar. Revistă dedicată cadrelor didactice, nr. 1 – 3/2006*, Editura Miniped, București, 2006
3. Surse internet: www.didactic.ro, www.edu.ro, www.calificativ.ro

PLATFORMA DE E-LEARNING EUPD

*Mema Manuela Mariana,
Colegiul Tehnic Decebal*

Această platformă a fost realizată prin proiectul „*e-Mentor: Dezvoltarea de competențe și abilități TIC și Mentorat educațional al persoanelor cu dizabilități, pentru profesori*” de către Universitatea „Lucian Blaga” din Sibiu, în parteneriat cu Universitatea „Dunărea de Jos” Galați.

Această platformă este un exemplu de bună practică ce se adresează persoanelor cu dizabilități, dar se poate folosi la toți elevii din învățământul preuniversitar.

Platforma EUPD (Educație Universitară pentru elevi cu dizabilități) este destinată atât persoanelor cu dizabilități care doresc să urmeze cursuri universitare, dar și cadrelor didactice care predau acestor persoane. Această platformă este împărțită în două părți distincte: modulul de profesor care este destinat cadrelor didactice și modulul student care este destinat persoanelor cu dizabilități care urmează să fie instruite. Fiecare dintre aceste module are și o parte de e-learning, care însă este analizată diferit: partea cadrului didactic urmărește postarea materialelor didactice și generarea testelor pentru evaluarea cunoștințelor, în timp ce pe partea de student se pot vizualiza cursurile postate de cadrele didactice.

Prezentarea platformei - modulul profesori CONECTAREA LA PORTAL

Pentru conectarea la portal este necesară deschiderea unui browser (Internet Explorer, Mozilla Firefox sau Google Chrome) și introducerea adresei primite de la administratorul aplicației. După introducerea respectivei adrese se va deschide următoarea pagină de prezentare:

Pagina de prezentare a portalului conține mai multe elemente, astfel:

- În partea superioară, în antetul paginii se pot observa siglele instituțiilor partenere precum și sigla proiectului. Imediat sub șirul siglelor este vizibilă o bară de module destinată informării și prezentării pe scurt a proiectului pentru toți cei interesați. De asemenea, în continuarea acestei bare de module se poate observa butonul de autentificare, la a cărui simplă accesare se deschide pagina de autentificare în aplicație, cu a cărei prezentare vom reveni la momentul potrivit.
- Cea mai mare parte a paginii principale este completată de prezența unor portleți din cadrul secțiunii „Welcome” și asupra cărora vizitatorii au drepturi de vizualizare.

CREAREA UTILIZATORILOR

Crearea conturilor de utilizator se realizează folosind opțiunea **Crează un cont**. În urma selectării acestei opțiuni, utilizatorul este rugat să completeze mai multe câmpuri cu informații personale ce vor fi introduse în sistem și care vor contribui la crearea unui cont de utilizator pentru portalul curent.

Autentificarea utilizatorilor

Pentru a putea accesa funcționalitățile sistemului, utilizatorii trebuie să fie logați și pentru a realiza acest lucru au nevoie de un cont și o parolă, acestea fiind create de către administratorul sistemului. Conectarea la sistem se face prin accesarea butonului de **Autentificare** vizibil în pagina de prezentare a aplicației. În urma efectuării acestei operații, se deschide pagina de logare în care se va introduce de către utilizator numele de conectare și parola de acces. Sistemul verifică identitatea utilizatorului prin compararea parolei prezentate cu cea înregistrată în baza de date. În cazul în care acestea corespund, sistemul consideră utilizatorul ca fiind logat, altfel sistemul prezintă eroare și cere reintroducerea informațiilor de autentificare. Dacă datele introduse de utilizator sunt corecte în urma autentificării se va deschide pagina principală a aplicației.

Paginile publice ale comunității universitare

Pentru a accede în **paginile publice ale comunității** din care face parte un utilizator, acesta va accesa butonul „**Mergi la**” din bara de acțiuni. Apoi, din cadrul opțiunilor afișate, va alege Paginile Universității de care aparține. În funcție de alegerea efectuată, utilizatorul va fi directat în pagina aleasă.

PAGINA BIBLIOTECA DIGITALĂ

Portalul are integrat în cadrul său o bibliotecă virtuală care poate fi amplasată atât pe pagina comunității și atunci devine public și accesibil tuturor membrilor comunității respective cât și pe pagină privată și în acest caz, doar utilizatorul pe a cărui pagină privată se află acest portlet va avea drepturi depline de gestiune a lui. Portletul este împărțit în trei arii majore, arii care vor acoperi în totalitate nevoile unei biblioteci virtuale: zona directoare, aria documentelor și zona de navigare rapidă.

Cu ajutorul butonului **Acțiuni** se pot realiza următoarele operații:

- *Editează* – permite modificarea datelor introduse la crearea dosarului;
- *Permisuni* – stabilește permisiunea dosarului;
- *Șterge* – va șterge dosarul selectat;
- *Adaugă subdirector* – crează un dosar nou în cadrul unuia existent. Crearea dosarului presupune completarea câmpurilor în care se precizează numele dosarului, dar și o descriere a acestuia. Tot dosarului i se stabilește și o permisiune, adică se vor stabili prioritățile și cui i se adresează;
- *Adaugă document* – va adăuga în cadrul dosarului fișierele dorite. Încărcarea fișierelor se poate realiza în două moduri:

-*Caută* – permite căutarea pe calculator a fișierelor care vor fi încărcate pe platformă. Încărcarea se va realiza după ce utilizatorul va da **Încarcă fișiere**. Dacă nu se mai dorește încărcarea acestora se va selecta opțiunea **Anulează toate upload-urile** (dacă au fost selectate mai multe fișiere pentru încărcare) sau **Anulează upload-ul** (pentru fișierul care nu va mai fi încărcat);

-*Folosește încărcătorul classic* – permite încărcarea unui singur fișier la un moment dat;

Zona de navigare în structura de directoare

Zona de navigare în structura de directoare cuprinde lista fișierelor care se află în directorul curent. Directoarele sunt amplasate pe un modul vizual cu patru coloane, astfel:

- În prima este afișat numele directorului iar sub nume descrierea oferită acestui director și subdirectoarele acestuia.
- Cea de a doua coloană afișează numărul de subdirectoare totale care sunt în cadrul directorului părinte.
- Coloana a treia afișează numărul de documente cuprinse de acesta.
- Ultima coloană pune la îndemâna utilizatorului butonul „Accesează de pe desktop”.

GESTIUNEA DOCUMENTELOR

Pentru accesarea și vizualizarea acestei zone este necesar ca utilizatorul să apese butonul de desfășurare listă documente, buton situat în dreptul secțiunii **Documente**. În clipa imediat următoare se afișează lista cu toate documentele introduse în aplicație și care nu fost incluse în nici un director. Informațiile disponibile vizibile despre un document sunt cele legate de numele documentului, mărimea înregistrării, dar și informații referitoare la numărul de descărcări efectuate pentru documentul respectiv sau despre disponibilitatea actuală a documentului (blocat/neblocat).

Portletul bibliotecă digitală

În cadrul acestui portlet, amplasat pe o pagină privată a utilizatorului, se pot efectua următoarele operații prin accesarea butonului „**Acțiuni**”: adaugă document (acordă utilizatorului posibilitatea de a introduce un nou document în cadrul directoarelor deja existente), adaugă scurtătură și adaugă director (permite utilizatorului să creeze un nou director personal), accesează de pe desktop.

Paginile comunității Profesori

Pentru utilizatorii care au cont de profesor, aceștia vor putea accesa din cadrul meniului „Mergi la”, secțiunea **Pagini Profesori**. La rândul său, în cadrul acestor pagini se regăsesc mai multe opțiuni din care utilizatorul poate alege:

- *Profesori* – reprezintă pagina publică a comunității profesor.
- *Elearning* – gestionează cursurile pe platformă;
- *Adăugare curs* – permite adăugarea unui curs, utilizatorul completând: numele cursului, descrierea acestuia și alege și tipul șablonului;
- opțiunile *Șterge*, *Închide*, *Editează* și *Salvează ca șablon* devin active doar dacă se selectează cursul pentru care se dorește realizarea modificărilor;
- butoanele *Editori* și *Participanți* devin active doar dacă s-a selectat un curs. Modulul *Editori* permite adăugarea și a altor persoane care să editeze cursul, în timp ce modulul *Participanți* se referă la persoanele care pot participa la cursul aferent.

PREZENTAREA PLATFORMEI – MODULUL STUDENȚI

Ca și în cazul modulului de profesor, studentul va trebui să se autentifice pentru a avea acces la toate portlet-urile specific contului. După conectare, studentul va putea să aibă acces la următoarele opțiuni: *Pagina Studenți*, *Elearning* și *Catalog*.

PAGINA STUDENȚI

Aceasta reprezintă pagina publică a comunității Studenți. Astfel, toți membrii acestei comunități au drept de vizualizare asupra portleturilor existenți în cadrul acestei pagini. De regulă, această pagină conține portleți care oferă generalități referitoare la comunitate.

PAGINA DE E-LEARNING

În cadrul acestei pagini, utilizatorii care au cont de student vor avea acces la portleți ca: **Cursurile mele** și **Cereri**.

Portlet-ul **Cursurile mele** va fi prezent doar în paginile studenților și el va afișa lista cu toate cursurile la care studentul respectiv a aderat sau a fost înscris automat prin intermediul grupului din care face parte.

Principala operație de care dispune studentul în acest portlet este cea de *Redă* care îl va direcționa în aplicația de elearning de unde va putea încărca și urmări paginile cursului selectat, iar odată cu acestea și detaliile sau informațiile aferente cursului.

Cu modulul profesor prin faptul că el cuprinde toate invitațiile de participare la un anumit curs dar cuprinde și cererile de alăturare la grupurile altor utilizatori. La accesarea lui, se pot observa informații ca: titlul și tipul invitației, utilizatorul care a trimis-o alături de poza acestuia, precum și variantele disponibile pentru invitația respectivă. Principalele acțiuni care pot fi efectuate din cadrul acestui modul sunt de *acceptare/ confirmare* a invitației sau de *declinare/ ignorare* a lor.

PAGINA CATALOG

Acest portlet este unul specific doar studenților. Acesta afișează cursurile la care este înscris studentul precum și rezultatele obținute de student și statusul la fiecare curs la care a fost înscris.

În cadrul acestui portlet nu se pot efectua prea multe operații întrucât rezultatele de la cursuri provin direct din modulul de e-learning, care va fi prezentat în continuare, iar studentul nu poate decât vizualiza sau căuta un anumit curs sau rezultat în funcție de varianta optată.

A fost o prezentare succintă a platformei, dar prin conectarea la site-ul www.e-mentorat.ro/moodle/ se pot afla mult mai multe informații legate de acest e-learning foarte interesant adresat tuturor profesorilor și elevilor.

Bibliografie

- site-ul www.e-mentorat.ro/moodle/

E-LEARNING ÎN EDUCAȚIE

Mișcodan Nicoleta-Daniela
Școala Gimnazială "Dumitru Crașoveanu"
Izvoru Bîrzii

Dezvoltarea social-economică a cunoscut o serie de etape corespunzătoare tot atâtor revoluții tehnologice, culminând în pragul mileniului trei cu societatea preponderent digitală. Evoluția economiei și a societății, în general, are ca principal motor educația. Îmbogățirea tezaurului de cunoștințe al individului conduce la dezvoltarea și maturizarea sistemelor complementare acestuia: familie, colectivitate, regiune, societate. Toate acestea sunt posibile în era informațională prin educație permanentă, educație la distanță, educație online sau e-learning.

În sens larg, prin e-learning se înțelege totalitatea situațiilor educaționale în care se utilizează semnificativ mijloacele tehnologiei informației și comunicațiilor. Termenul, preluat din literatura anglo-saxonă, a fost extins de la sensul primar, etimologic, de învățare prin mijloace electronice, acoperind acum aria de intersecție a acțiunilor educative cu mijloacele informatice moderne. Definit astfel, mai mult ca e-educație, aria semantică a conceptului e-learning interferează și se suprapune pe o multitudine de termeni care surprind varietatea experiențelor didactice beneficiare de suport tehnologic: instruire asistată/mediată de calculator, digital/mobil/online learning/education, instruire prin multimedia etc. Sub denumirea de software didactic/educațional, o gamă largă de materiale electronice sunt dezvoltate pentru a simplifica procesul de educație: hărți, dicționare, enciclopedii, filme didactice, prezentări în diverse formate, cărți electronice, teste, simulări, software formator de abilități, software de exersare, jocuri didactice etc. Calculatorul și materialele electronice și multimedia sunt utilizate ca suport în predare, învățare, evaluare sau ca mijloc de comunicare (pentru realizarea unor sarcini individuale sau în echipă).

În sens restrâns, e-learning reprezintă un tip de educație la distanță, ca experiența planificată de predare-învățare organizată de o instituție care furnizează materiale într-o ordine secvențială și logică, pentru a fi asimilate de către studenți în maniera proprie. Mediarea se realizează prin noile tehnologii ale informației și comunicațiilor – în special prin Internet. Internetul constituie atât mediul de distribuție a materialelor, cât și canalul de comunicare între actorii implicați. Funcțional, deocamdată doar la nivelul învățământului superior și în educația adulților, sistemul de instruire prin Internet replică și adaptează componentele demersului didactic tradițional (față în față): planificare, conținut specific și metodologie, interacțiune, suport și evaluare. Educația online reprezintă o modalitate nouă de a privi procesul de învățare, în care elementele de fond rămân aceleași, doar mijlocul de schimb și însușire a cunoștințelor se modifică. Utilizarea sistemului informatic pentru educație înseamnă însă aducerea unor noi elemente, legate de libertatea de a învăța în locul și la momentul dorit. Rădăcinile acestui sistem educațional se găsesc în învățământul la distanță, practicat în anumite regiuni ale globului.

Există trei modele generale acceptate în lumea e-learning, după cum au fost clasificate de European Corporate e-learning, fiecare ocupând o cotă aproximativ egală pe această piață:

- a) e-learning independent reprezintă modelul prin care utilizatorul individual descarcă materialul de curs de pe internet sau îl utilizează direct de pe CD, parcurgându-l de unul singur. Acesta prezintă avantajul unei cantități de informație foarte mare, care poate fi accesată într-un timp scurt, însă este foarte rigid în ceea ce privește comunicarea instructor-cursant.
- b) e-learning asincron permite doar unui singur utilizator să transmită informație la un moment dat. Un astfel de exemplu este acela în care instructorul poate să furnizeze informația cursanților, dar cursanții nu pot interacționa în timp ce primesc informația. Avantajul major

în acest caz este acela că cursantul își păstrează facilitatea de a lucra după propriul ritm, putând însă obține și răspunsuri la cererile sale într-un interval de timp acceptabil.

- c) e-learning sincron permite transferul de informație cu orice alt utilizator în orice moment. Un exemplu este acela în care tutorele și cursanții transferă informații în timpul desfășurării cursului/seminarului, de regulă în timp real. Acest mod este evident cel mai performant dintre toate în ceea ce privește gradul de facilitare al comunicării, facilitățile audio-video integrate creând conceptul de ”clasă de curs virtuală”.

Învățământul online este într-o oarecare măsură diferit de învățământul tradițional cu care suntem cu toții obișnuiți.

Odată ce accesul la un calculator este rezolvat, cel ce dorește să studieze online trebuie să fie obișnuit cu căutarea pe internet, e-mailul, trimiterea și primirea de atașamente, procesare de texte.

Scrisul este metoda principală de comunicare în clasele online; prin scris se vor exprima gândurile, se vor împărtăși idei și se vor pune întrebări. Atunci când cursantul online are nevoie de ajutor în înțelegerea unei noțiuni, acesta poate pune întrebări colegilor de clasă virtuală sau tutorelui.

Ca și în cadrul unei școli tradiționale, cursantul online trebuie să-și rezerve un timp adecvat pentru studiu. În timp ce cursurile online oferă maximum de flexibilitate fiind centrate pe utilizator (cursant), ele necesită autodisciplină și bunăvoința de a lucra independent din partea cursantului.

Caracteristicile online:

- învățatul este orientat către o persoană, permițând cursanților să-și aleagă conținutul și uneltele corespunzătoare diferitelor lor interese, necesități și nivele de abilitate;
- învățământul se face în ritmul propriu, cursantul având posibilitatea de a accelera sau încetini (aceasta la e-learning asincron);
- barierele geografice sunt eliminate deschizându-se astfel opțiuni mai largi de educație;
- se produce un schimb mutual de informații între cursanți, precum și între tutor și fiecare cursant în parte; interacțiunea în perimetrul conținutului specific este deci mai mare decât în cadrul învățământului tradițional;
- cursantul este condus către topici ce emană plăcere, satisfacție, bună dispoziție; studiile arată că urmare a acestora și a varietății metodelor de predare utilizate, gradul de reținere a informației este mai bun decât într-o clasă tradițională;
- evaluarea este obiectivă și se face fie prin testare, fie prin elaborarea de referate sau proiecte, participare la forumuri online.

În concluzie, un program de educație la distanță eficace necesită un efort de echipă susținut și fiecare îmbogățire a experienței de învățare a cursantului are importanță. Cu această premisă sunt de evaluat mai multe aspecte datorită unui evantai mai larg de semnale. Pe de alta parte, cursantul are libertatea să-și definească propriul parcurs de învățare și să folosească liber resursele oferite sau disponibile, nelimitându-se la materialul de curs.

Bibliografie:

- Ion Gh. Roșca, Bogdan Ghilic-Micu și Marian Stoica-Informatica. Societatea informațională, E-serviciile, Editura Economică, Bucuresti 2006 ;
- www.elearning-forum.ro;
- www.elearning.ro.

LEARNING CAD PLATFORMA E-LEARNING PENTRU LABORATOARELE DE INFORMATICĂ ȘI CAD

*Mituca Paul,
Colegiul Tehnic Decebal*

Introducere

Oricât ar fi o problemă de complicată, printr-o bună structurare și printr-o manieră atractivă de expunere se reține mai ușor soluția de rezolvare.

Plecând de la această idee, am gândit această aplicație care poate fi utilizată de profesor și elevi asigurând atât interactivitatea cât și feedback-ul procesului de predare – învățarea/dobândirea de aptitudine tehnice – evaluare, în cadrul orelor de laborator, la discipline tehnice respectiv informatică.

În această prezentare, aplicația a fost concretizată pe Modulul IV “Proiectarea asistată de calculator” clasa a **XII a**, liceu.

Exemplele sunt alese astfel încât să poată evidenția un număr cât mai mare de competente ce se cer dobândite pe parcursul ciclului superior al liceului.

Metoda propune următoarea desfășurare a unei ore de laborator:

1. Profesorul prezintă un filmuleț (de 1 - 3 minute) ce conține comanda (comenzile) ce urmează a fi învățate de elevi (denumire - sintaxa - lansare în execuție – demonstrație) acționând butonul „**PREZENTARE VIDEO**”
2. Profesorul face o demonstrație (dupa acționarea butonului „**FISIER NOU**”, ce va deschide programul AutoCAD).
3. Profesorul indică elevilor fișa de lucru, prin difuzarea de fișe tipărite sau prin sugerarea unei aplicații ce va fi publicate în pagina „**APLICATII PROPUSE**”
4. Elevii realizează în programul AutoCAD cerințele fișei de lucru, după care salvează fisierul cu extensia .dwg atât într-un director precizat (ex: „D:/Mituca/clasa a XII a F/Cristanof Nicusor”) cât și pe serverul profesorului, prin intermediul aplicației
5. Profesorul evaluează lucrările elevilor (aceștia fiind notificați **prin mail**) și unde este cazul acesta poate da indicații pe **forum**.
6. Dacă pe parcursul realizării sarcinilor de către elevi, aceștia întâmpină dificultăți, au posibilitatea să consulte literatura de specialitate, prin accesarea link-ului „**SUPORT DE CURS**”, să descopere prin încercări, sau să posteze pe **forum** problema întâmpinată, urmând ca să primească răspunsul de la un alt coleg sau de la profesor.

Ce poate face un profesor prin intermediul aplicației

Catalogul Virtual disponibil în aplicație oferă posibilitatea de a:

- ✓ pune absente elevilor în cauza, acestea putând fi motivate (*ora și data se stochează automat*)
- ✓ acorda note elevilor pe lucrările efectuate (*ora și data se stochează automat*)
- ✓ adăuga, șterge sau vizualizeze clasele la care acesta predă; respectiv câți elevi sunt în fiecare
- ✓ elimine un elev sau mai mulți din sistemul «Learning CAD »

Secțiunea **Gestionează Forum** oferă posibilitatea de a:

- ✓ răspunde la întrebările adresate de elevi (numele, *ora, data și IP-ul stației se stochează automat*)

- ✓ adresa intrebari / lansa noi subiecte de discutie (numele, email-ul, ora, data si IP-ul statiei se stocheaza automat)
- ✓ sterge intrebarile, subiectele de discutie sau raspunsurile nedorite ori cu continut necorespunzator

Secțiunea **Gestionează New** oferă posibilitatea de a:

- ✓ publica anunțuri ce vor apărea in bara flotanta din partea de sus a aplicației, acestea derulandu -se automat dinspre dreapta spre stânga (in ordine descrescătoare cronologic)
- ✓ edita sau șterge unul sau mai anunțuri din cele deja publicate

Secțiunea **Adaugă Fisa De Lucru** oferă posibilitatea de a:

- ✓ adaugă sau șterge o fisa de lucru, o lucrare, destinata spre rezolvare elevilor la ora de curs (se va specifica in primul câmp numele, iar cerințele lucrării in următorul câmp cu capabilitate de editor de texte)

Sectiunea **Vezi Lucrarile Elevilor** ofera posibilitatea de a:

- ✓ vizualiza si ulterior examina lucrarile elevilor disponibile pe server (dispuse sub forma: « **clasa/data/elev/lucrare.dwg** »)

Sectiunea **Upload Fisier** ofera profesorilor posibilitatea de a:

- ✓ incarca pe server un fisier (din motive de securitate, sunt permise doar: **fisiere *.DWG , fisiere arhivate, fisiere imagine**)

Ce poate face un elev prin intermediul aplicatiei

O data autentificat, elevul e directionat catre pagina **Situatia Mea**, putand vizualiza:

- ✓ cate absente are si cand a fost pusa fiecare absenta (*ora si data absentei fiind specificate*)
- ✓ ce note are si cand au fost puse acestea (*ora si data in cazul fiecarei note fiind specificate*)

Sectiunea **Intreaba Pe Forum** ofera posibilitatea de a:

- ✓ raspunde la intrebarile adresate de un profesor sau coleg (*numele, email-ul, ora, data si IP-ul statiei vor fi stocate automat*)
- ✓ adresa intrebari / lansa noi subiecte de discutie (*numele, email-ul, ora, data si IP-ul statiei vor fi stocate automat*)

Link-ul **Descarcă FIȘA DE LUCRU** ofera posibilitatea de a:

- ✓ Descărca fișa de lucru propusă de profesor pentru ora respectivă, având posibilitatea să rezolve cerințele în ritm propriu. (fișa de lucru poate fi difeită de la elev la elev)

Sectiunea **UPLOAD FISIER [*DWG]** ofera elevului posibilitatea de a:

- ✓ **încarcă lucrarea pe server, dupa finalizarea acesteia** (*cu scopul examinarii acesteia de catre profesor si dublarii sigurantei acesteia prin stocarea pe server, nu numai pe statia elevului*)
- ✓ **Aplicația poate fi adaptată și pentru alte programe, cum ar fi Corel Draw, sau chiar Word, Excel, Access, PowerPoint, înlocuind suportul strict informațional (suport de curs, audio-video).**

Bibliografie:

Simion, I. – AutoCAD 2000 - Aplicații, Ed. TEORA, 2000

John D. Hood – Easy AutoCAD: a tutorial approach, McGraw-Hill Pub.Company, 1989

CONCEPTUL DE ÎNVĂȚARE COMBINATĂ- BLENDED LEARNING

*Mladin Silvia Monica
Școala Gimnazială „Th. Costescu”*

1. Abordare epistemologică

Conceptul de învățare combinată a apărut în discuțiile legate de educație la începutul secolului al XXI-lea, în momentul în care conceptele de e-learning și clasă virtuală au început să piardă din credibilitate. Deși aceste ultime două concepte au avut mulți suporteri în anii 90, totuși, sfârșitul de secol a adus la fel de mulți oponenți, datorită faptului că studenții nu erau destul de motivați și de responsabili pentru a face singuri activitățile, simțindu-se izolați și lipsiți de ajutor. Astfel, acest nou concept de învățare combinată ”blended learning” a fost inventat, nu pentru a înlocui complet clasa virtuală, ci pentru a adăuga noi dimensiuni acestui concept. Acest articol oferă o privire de ansamblu asupra definițiilor acestui concept de ”blended learning” și asupra unor modele folosite în ultimii zece ani în procesul de predare-învățare.

Referiri ale conceptului

Astfel, **traducerile definițiilor verbului** ”to blend” oferă explicații ce pot fi folosite cu ușurință pentru a explica conceptul de învățare combinată. Acest verb poate fi tradus prin ”a amesteca, a combina, a îmbina, a sorta, a armoniza”, și poate fi explicat prin: ”a combina sau a amesteca așa încât părțile constituente să nu poată fi distinse una de cealaltă”, ”a combina pentru a obține un amestec de o anumită caracteristică, calitate sau consistență”, ”a forma un amestec uniform”, ”a crea un efect sau un rezultat”. Toate aceste definiții conduc către conceptul de învățare combinată care poate fi înțeles ca fiind o combinație de factori ce pot fi folosiți împreună pentru a obține rezultate și efecte armonioase ce pot fi observate în pregătirea profesională pe care o oferim studenților.

În primii ani de implementare a conceptului, acesta se referea strict la un amestec de interacțiune în clasă și de învățare într-un mediu virtual, e-learning. În prezent, datorită folosirii pe scară largă a computerelor și a îmbunătățirii rețelelor de internet și intranet, s-a dezvoltat un înțeles mult mai larg care implică diverse metode de învățare combinate cu folosirea corectă a tehnologiei.

Cu toate acestea, nu există o singură definiție universal valabilă care să poată acoperi toate aspectele acestui concept, în special datorită faptului că este mai mult decât un simplu concept: este un proces în continuă derulare care se dezvoltă cu fiecare profesor și student care îl pune în aplicare. Pe lângă sensul de ”combinat”, ”amestecat”, ”armonizat”, mai există și alți termeni folosiți de către teoreticieni pentru a descrie acest proces de învățare: învățare hibridă, integrativă, pluri-metodică. Toți acești termeni se referă la o integrare în procesul de învățare a tehnicilor și a metodelor din educația la distanță, educația virtuală în educația din sala de clasă.

Abordarea educației prin învățarea combinată transformă interacțiunile din sala de clasă în interacțiuni sociale care se desfășoară prin intermediul internetului, profitând de tehnologia atât de des folosită de studenți. În loc să așteptăm studenții să intre în sala de clasă sau să le contabilizăm prezențele la ore, am putea, în calitate de profesori, să venim în întâmpinarea lor prin cursuri oferite online, dându-le ocazia să înțeleagă faptul că pentru a învăța într-un mediu social pot fi utilizate și rețele de socializare Twitter, Skype, Facebook, blog-urile sau Youtube. Astfel, activitățile de predare și de învățare se vor transfera, parțial, în mediul virtual.

2. Definirea procesului de învățare combinată

Mai jos, prezentăm o privire de ansamblu asupra celor mai importante definiții care au fost emise, începând cu anul 2000:

De exemplu, Richard Clark consideră că activitățile din sala de clasă, în secolul al XXI-lea, sunt într-o strânsă legătură cu folosirea internetului și a platformelor de învățare, combinând trăsătura

socială și interactivă a activităților din clasă cu mediul personal de învățare a studenților. Componenta socială este oferită de media cum ar fi Twitter și Facebook, așa încât învățarea combinată este mai mult decât un simplu mediu de învățare singuratic, cum era cazul educației la distanță.

Tehnologia care a făcut posibil învățământul la distanță s-a extins în momentul de față și acum există mai multe opțiuni, cum ar fi sistemele de suport online, bazele de date disponibile anumitor grupuri de studenți cărora li se furnizează un nume de utilizator și o parolă. Astfel, se încurajează sistemele combinate, în care ”cursurile memorabile ținute de profesori și pline de conversație, exemple, discuții și munca în grup sunt transferate către educația prin internet”. De fapt, blended learning poate combina aspectele pozitive dintre cele două medii de învățare : în clasa și prin internet.

Cu toate acestea, unii cercetători au mers dincolo de învățare în mediul virtual și au ieșit din sala de clasă. Ei consideră că învățarea combinată implică folosirea a cel puțin două metode distincte de predare, deci o combinație de metode folosite pentru a satisface nevoile studenților, indiferent de obiectul de studiu.

Aici pot fi incluse combinații cum sunt:

- Combinarea învățării din sala de clasă cu cea online
- Combinarea învățării online cu contactul cu un profesor din facultate
- Combinarea învățării prin simulări cu materialele primite
- Combinarea pregătirii practice cu sesiuni informative individuale
- Combinarea pregătirii manageriale cu activități desfășurate în mediul virtual

Concluzii

Este binecunoscut faptul că în procesul de predare/ învățare, profesorii trebuie să ia în considerare nevoile studenților, aptitudinile și realizările lor, dar și timpul pe care aceștia îl petrec pentru a dobândi un anumit nivel de instruire. De asemenea, trebuie reținut faptul că fiecare student are nevoie de ghidare într-un anumite grad, ceea ce se leagă de abilitatea lor de a rezolva exerciții complexe, de a folosi instrucțiunile și obiectele date, de a fi creativi. Evaluarea și sesiunile de feedback sunt folosite pentru a completa profilul fiecărui student, însă, din păcate, timpul presează întotdeauna. De aceea, învățarea combinată vine în ajutorul profesorilor, oferind posibilitatea de a folosi timpul care nu este petrecut în sala de clasă pentru evaluare și feedback.

Astfel, procesul de învățare individuală este și el îmbunătățit, deoarece mediul de învățare, este un amestec format din media și metode variate care conduc către interacțiune. Experiența de învățare se bazează pe interacțiune și practică, așa încât comunicarea devine, de fapt, ingredientul principal al amestecului format în vederea învățării combinate.

BIBLIOGRAFIE

1. Bonk, C. J. & Graham, C. R. (2006). *The Handbook of Blended Learning*. San Francisco, Pfeiffer.
 2. Carman, M. Jared, (2005), *Blended Learning Design: Five Key Ingredients*.
 3. Clark, Richard, (2001), *Learning from Media: Arguments, Analysis and Evidence*. Greenwich, Connecticut: Information Age Publishing.
 4. Garrison, D. Randy & Norman D. Vaughan, (2008), *Blended Learning in Higher Education*. San Francisco, Jossey-Bass
 5. Levițchi, Leon & Andrei Bantaș, (1999), *Dicționar Englez- Român*, Ed. Teora, București.
- http://en.wikipedia.org/wiki/Blended_learning
<http://weblearning.psu.edu/blended-learning-initiative>

ACCESUL LA RESURSELE EDUCAȚIONALE DESCHISE ÎN SOCIETATEA INFORMAȚIONALĂ

*Profesor psihopedagog, consilier școlar Violeta-Gina Morozan
Școala Gimnazială „Dan Barbilian” Galați*

1. Aspecte ale extinderii conceptului pe plan internațional

În cadrul societății globale bazată pe cunoaștere, sistemele de educație joacă un rol important în dezvoltarea socială și în competitivitatea din fiecare țară. O serie de instituții de educație asociază tehnologiile de informare și comunicare în cadrul propriului management, în administrație și în programele educaționale, pentru a le oferi elevilor o variantă mai convenabilă financiar și a-i pregăti pentru practică după ce finalizează studiile.

Comunicarea prin multimedia este interactivă, utilizatorul putând interveni să ceară sau să modifice ceea ce primește. Ca ansamblu de servicii interactive, multimedia utilizează un singur suport pentru tratarea și transmiterea informației sub toate formele: text, date, sunete, imagini animate reale și virtuale. Prin unirea lor, telecomunicațiile, audiovizualul și informatica transformă lumea formării profesionale și a informației. Multimedia nu va înlocui textul de pe hârtie și nici suporturile tradiționale ale informației, dar le va completa, îmbogăți și valoriza.

Pe de altă parte, transformarea informației în mediul digital, combinată cu răspândirea sa în domenii variate, determină provocări importante asupra conceptului de proprietate intelectuală (Commonwealth of Learning). Astfel, marea problemă o reprezintă protecția drepturilor de autor și, de aceea, au apărut licențele deschise. Practic, aceste licențe s-au concentrat pe un efort de protecție a drepturilor de autor în medii în care conținutul (în mod particular când este digitalizat) să poată fi ușor copiat și partajat fără permisiune.

2. Conceptul de OER și scurt istoric al acestuia

Resursele educaționale deschise (Open Educational Resources - OER) permit o mai mare flexibilitate în utilizare, reutilizare și adaptare a materialelor contextului local și mediilor de învățare, permițând autorilor să le fie recunoscută munca.

Acest tip de resurse se referă la accesul la diverse date, studii, analize în educație, facilitat de tehnologiile informației și comunicațiilor, pentru consultare, utilizare și adaptare de către comunitatea utilizatorilor, în scopuri necomerciale. Termenul OER nu este sinonim cu învățarea on-line, eLearning sau învățarea de pe mobil.

Resursele educaționale deschise sunt materialele folosite pentru a sprijini educația și pot fi accesate în mod liber, reutilizate, modificate și partajate. Scopul demersurilor realizate este de a încuraja factorii de decizie din guverne și instituțiile de învățământ să investească în producerea sistematică, în adaptarea și utilizarea OER pentru a le face disponibile pe scară largă, în scopul de a îmbunătăți calitatea programelor și a predării și pentru a reduce costurile (Elearning România)¹.

Mai concret, resursele educaționale deschise cuprind:

- materiale pentru predare - învățare: cursuri / programe întregi, module și ghiduri pentru elevi, cărți, articole, materiale video, instrumente de evaluare, materiale interactive precum simulări și jocuri de rol, baze de date, software, aplicații (inclusiv aplicații pentru mobile) și alte materiale educaționale utile;
- software open source - pentru dezvoltarea, utilizarea, reutilizarea, căutarea, organizarea și accesul la resurse; includ și medii virtuale de învățare (LMS - Learning Management Systems), comunități de învățare;
- licențe de proprietate intelectuală care promovează publicarea deschisă a materialelor, principii de design și bune practici, localizarea conținutului.

Tehnologiile informaționale permit celor implicați în procesul de educație accesul și schimbul de resurse online. Până în urmă cu câțiva ani, majoritatea materialelor create erau protejate, necesitând autentificarea utilizatorilor. Astăzi, cele mai multe resurse sunt create și publicate liber pe Web, făcând uz de sistemele colaborative Web 2.0.

Putem compara conceptele de resursele educaționale deschise cu Open Source Software. Așa cum Open Source permite utilizatorilor reutilizarea / modificarea software-ului, resursele educaționale deschise permit utilizatorilor adaptarea materialelor și sistemelor pentru necesitățile de predare / învățare proprii.

Studiile relevă importanța resurselor educaționale deschise pentru învățământul de bază, dar și pentru educația continuă, pentru dobândirea de către profesori, elevi, adulți, de competențe și cunoștințe care să le permită participarea activă în societatea bazată pe cunoaștere. Resursele educaționale deschise implică o schimbare fundamentală în procesul educațional, contribuind la centrarea pe elev.

De altfel, educația deschisă (Open Education) a apărut, încă din 1972, în Anglia, la prima universitate de acest tip - Open British University. De atunci, mai multe inițiative au pregătit terenul pentru schimbul de resurse educative în acces liber așa cum este perceput astăzi (Ștefania Druga).

Cum numărul instituțiilor care oferă cursuri gratuite și deschise a crescut, UNESCO a organizat primul Forum Global OER în 2002, când a fost adoptat acest termen. Mai mult, cu ajutorul Fundației Hewlett, UNESCO a creat o comunitate wiki globală în 2005 pentru a partaja informațiile și a lucra în colaborare la reglementările referitoare la realizarea și utilizarea OER. Comunitatea OER WSIS este susținută, în ultimul timp, de UNESCO pentru a încuraja practicienii, cercetătorii, factorii de decizie, profesorii și elevii să își aducă o contribuție la OER (Abel Caine). În parteneriat cu instituții europene importante, UNESCO este membru al Inițiativei Open Educational Quality, care își propune să dezvolte un cadru al practicilor OER care să îmbunătățească calitatea și inovarea în educație.

Prin intermediul programului pentru *Lifelong Learning*, Comisia Europeană a alocat fonduri pentru crearea rețelei KeyCoNet, alcătuită din peste 100 de organizații de învățământ din 30 de țări europene. Scopul rețelei este de a identifica competențele esențiale pe care trebuie să le dobândească elevii și de a facilita implementarea acestora în sistemele de educație ale țărilor membre (Elearning România).

3. Potențialul resurselor educaționale deschise. Certificarea studierii

A devenit din ce în ce mai important pentru instituțiile de educație să sprijine, într-o manieră planificată și sistematică (Commonwealth of Learning) următoarele acțiuni:

- * dezvoltarea și îmbunătățirea curriculumului și a materialelor de învățare;
- * organizarea unor întâlniri interactive cu și printre elevi;
- * dezvoltarea materialelor de predare și învățare de calitate;
- * crearea instrumentelor efective de evaluare pentru diverse medii.

Resursele educaționale deschise nu conduc automat către calitate, eficiență și raport cost-eficacitate, multe dintre acestea depinzând de procedura adoptată. Potențialul educațional al OER depinde, însă, de:

- * îmbunătățirea calității materialelor de învățare;
- * sublinierea caracterului deschis al acestui sistem;
- * dobândirea capacității de creare și utilizare a OER ca parte a dezvoltării profesionale a personalului din învățământ;
- * deservirea intereselor unor categorii de elevi cum sunt cei cu cerințe speciale;
- * implicarea elevilor în selectarea și adaptarea OER în măsură să-i atragă mai mult în procesul de învățare.

Potențialul transformativ al OER include, de asemenea, beneficiile partajării și colaborării dintre instituții și țări, precum și rolul acestor resurse în apariția unor noi modele educaționale.

Deși cei care susțin acest sistem au avut, până acum, succes în promovarea ideii de cunoștințe ca bunuri publice, motivând organizațiile și indivizii să publice, OER nu s-au ridicat încă la potențialul lor de a transforma practicile educaționale. Putem spune că, în prezent, obiectivul principal în OER este încă limitat la facilitarea accesului la conținuturi digitale sub formă de colecții, fără a se ști dacă tehnologia va sprijini practicile educaționale și educația deschisă sau va promova calitatea și inovația în domeniul predării și al învățării.

Succesul învățării bazate pe resursele educaționale deschise nu este deplin dacă nu se rezolvă și problema certificării acestora, ceea ce încă nu a fost posibil. Totuși, există și inițiative locale ca, de exemplu, în Franța, unde competențele profesionale se evaluează prin sistemul VAE (Validation d'Aquis d'Experience) care le permite rezidenților să valorizeze orice training sau activitate profesională în credite ECTS (un credit înseamnă 30 de ore de studiu individual).

Pe de altă parte, resursele educaționale deschise sunt mai bine reprezentate în mediul online, existând o serie de platforme specializate, precum: elearning.ro, <http://www.elearningeuropa.info>, <http://www.elearning-forum.ro>, <http://resurse-video-tice.wikispaces.com>, <http://www.elearningpapers.eu>.

4. Concluzii

Revoluția digitală continuă să se extindă în diferite moduri, de necrezut în urmă cu câțiva ani înainte și, de aceea, se poate spune că ne aflăm într-o perioadă în care există „open source”, „open education”, „open science”, în care colaborarea la scară largă și inteligența colectivă ajută la luarea deciziilor potrivite, identificându-se și aplicându-se strategii globale de acțiune în fața complexității situațiilor actuale.

Există premise de a se ajunge la situația în care dorințele indivizilor în privința educației să fie ușor comunicate celorlalți membri ai comunității, iar aceștia să reacționeze favorabil, declarându-și susținerea și ajutorul.

Bibliografie:

- Caine, Abel (2012), Open Educational Resources (OER), <http://www.wsis-community.org/pg/groups/14358/open-educational-resources-oer>
- DRUGA, ȘTEFANIA (2012), EDUKRATOS SAU EDUCAȚIE ÎN ACCES LIBER, <HTTP://WWW.DRUGASTEAFANIA.COM/2012/04/EDUKRATOS-SAU-EDUCATIE-IN-ACCES-LIBER>
- FENGCHUN MIAO, SANJAYA MISHRA, RORY MCGREAL (2016), OPEN EDUCATIONAL RESOURCES: POLICY, COSTS AND TRANSFORMATION, UNESCO, <HTTP://UNESDOC.UNESCO.ORG/IMAGES/0024/002443/244365E.PDF>
- Lane, Andy, van Dorp, Kees-Jan (2011): Diffusion and adoption of OER, *eLearning Papers nr. 23*, <http://www.elearningpapers.eu/ro/article/R%C4%83sp%C3%A2ndirea-%C5%9Fi-adoptarea-RED?paper=72135>
- Commonwealth of Learning (2012), Survey on Governments' Open Educational Resources (OER) Policies, http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/themes/Survey_On_Government_OER_Policies.pdf
- Elearning România (2016), Noua generație de elevi și dobândirea competențelor în era digitală a secolului XXI, <http://www.elearning.ro/noua-generatie-de-elevi-si-dobandirea-competentelor-in-era-digitala-a-secolului-xxi>
- Elearning România (2012), Ghid pentru utilizarea resurselor educaționale deschise (OER) în învățământul superior, <http://www.elearning.ro/ghid-pentru-utilizarea-resurselor-educationale-deschise-oer-in-invatomantul-superior>
- UNESCO (2012), Open Educational Resources, <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/access-to-knowledge/open-educational-resources/browse/2>

NOILE PROVOCĂRI DIDACTICE ÎN ERA DIGITALĂ

*Moțoi Denisia Adelina
Grădinița Nr. 1 Strehaiia*

Evoluția tehnologică spectaculoasă la care asistăm în secolul nostru își pune „fără întrebări” amprenta absolut în toate domeniile în care activăm, deci negresit și în sistemul de învățământ.

Asadar, folosirea tehnologiilor moderne în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție firească la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrearea acestora în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra inovațiile tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Nu este un proces ușor, dar dificultățile pot fi depășite având în vedere potențialul acestui tip de cunoaștere.

Fie că vrem sau nu, noile generații sunt din ce în ce mai diferite față de generațiile care au creat profesorii acum în activitate la catedră, dar au devenit foarte interesați de noile mijloace tehnologice și sunt din ce în ce mai implicați în folosirea zilnică a acestora. Ba chiar, pentru majoritatea, acest fapt este deja o rutină. Modul lor de interacționare, de socializare și de comunicare se face simțit și în modul lor de a învăța. Chiar dacă profesorul folosește sau nu la clasă **tehnologia informației și a comunicării** (TIC), elevii menționați vor folosi cu siguranță acasă mijloacele moderne de informare ca sprijin pentru teme.

Comunicarea scurtă sau abreviată de tip chat sau sms se face simțită deja și la nivelul standardelor gramaticale și al ortografiei și este clar că folosirea TIC acasă deja creează inegalități între elevi. Că vrem sau nu, când se schimbă contextul de viață, se schimbă și felul în care elevul învață.

Profesorul, în schimb, nu poate să ignore aceste aspecte dacă își dorește cele mai bune rezultate în activitatea sa și a elevilor săi. Unele cadre didactice, sunt, într-adevăr la curent cu noile provocări tehnologice și destul de implicate, însă o bună parte dintre ei sunt depășiți de situație, ignoră aceste aspecte, ba chiar „condamnă” mijloacele tehnologice pentru scăderea interesului elevilor pentru învățatură.

Însă, adevărata importanță a tipului de predare-învățare-evaluare care combină metodele pedagogice tradiționale cu TIC ține de **potențial**. Acest tip de învățare este o oportunitate în a crea experiențe care pot furniza *tipul de predare-învățare potrivit* într-un anumit moment, loc și pentru un anumit elev nu numai la școală, ci și acasă. Acest tip de învățare ar putea deveni global, ar putea transcende granițele formale ale țărilor și ar putea aduce împreună grupuri de elevi din culturi și meridiane diferite. În acest context, *generalizarea folosirii TIC în școală* ar putea deveni *una dintre realizările importante ale secolului nostru*.

Cadrul didactic poate afla ceea ce trebuie să schimbe în modul său de a-și exercita profesia doar prin contact permanent cu elevii, ceilalți colegi cadre didactice, directorul unității școlare, inspectorii școlari, părinți.

În abordarea tradițională a actului predării, rolul profesorului este acela de a planifica activitățile, de a organiza activitățile clasei, de a comunica informațiile specifice, de a conduce activitatea desfășurată în clasă, de a controla elevii în scopul cunoașterii stadiului în care se află activitatea de realizare a obiectivelor, precum și nivelul de performanță al elevilor, și de a evalua măsura în care scopurile și obiectivele dintr-o etapă au fost atinse prin instrumente de evaluare sumativă.

Într-o abordare modernă, cadrul didactic se preocupă de crearea de ocazii de învățare pentru elevi. În acest context, metodele pe care le va folosi sunt mijloacele prin care sunt configurate activitățile de învățare ale elevilor. Astfel de metode de predare interactivă, centrate pe elev, sunt

cunoscute (mai puțin utilizate) de către majoritatea cadrelor didactice. Amintim doar câteva dintre acestea: Brainstormingul, Știu/vreau să știu/am învățat, Jurnalul cu dublă intrare, SINELG, Turul galeriei, Bulgărele de zăpadă, Cubul, Ciorchinele, Pălăriile gânditoare, Mozaicul, Eseul de cinci minute etc.

Metodele noi de predare-învățare prezintă un potențial semnificativ pentru stimularea inovației și schimbării actului de educație. Ele apar constant și pot fi pretabile la una sau mai multe discipline, dar foarte rar la toate.

În acest sens, este important ca profesorul să înțeleagă că integrarea acestor metode în procesul educativ depinde de o multitudine de elemente interconectate, cum ar fi: tipul lecției (prezentare de noi cunoștințe, sistematizare, recapitulare etc.), nivelul clasei, disponibilitatea elevilor de a lucra individual sau pe grupe.

Având în vedere toate acestea, putem stabili astfel câteva reguli importante pentru integrarea cu succes a TIC în activitatea didactică:

1. Fii sigur că deții controlul asupra materialului, atât din punct de vedere al conținutului, cât și al formei, chiar dacă te sprijină un specialist în TIC.
2. Fă-ți un plan pe hârtie, separat de materialul aflat pe suport digital.
3. Scopul și forma prezentării să-ți fie foarte clare.
4. Nu fii sedus de stilul atractiv tehnologiei moderne, fie ea video sau audio, și nu face din aceasta un scop în sine. Concentrează-te asupra mesajului/a ideii principale și a limbajului adecvat vârstei/gradului de înțelegere al elevului.
5. Un bun prezentator nu are nevoie de o prezentare complicată tehnic. E mai important să fie atractivă prin idee, mod de structurare și grad de interactivitate. De exemplu, o prezentare trebuie să-l facă pe elev să gândească, nu trebuie să fie doar o înșiruire rapidă și amețitoare de slide-uri.
6. Mai presus de orice, concentrarea trebuie să fie asupra elevului și a nevoilor lui de învățare. Cel mai mare pericol în orice proiect de predare-învățare care include și TIC e să fie centrat mai mult pe tehnologie/creativitate, nu pe elevul-receptor și pe nevoile lui de învățare.
7. În școală, succesul tipului de predare bazat pe TIC se măsoară prin satisfacerea nevoii de învățare.

Asadar, integrarea TIC în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra ultimele descoperiri tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere.

Înțelepciunea tradiției poate și trebuie să fie combinată cu soluțiile tehnologice moderne, mai ales pentru creșterea calitatii procesului de învățământ raportat la realitățile secolului în care trăim.

Bibliografie

1. Făt, Silvia & Adrian Labăr. Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație. EduTIC 2009. Raport de cercetare evaluativă. București: Centrul pentru Inovare în Educație, 2009.
2. Istrate, 2. Olimpiu – *Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație* în *Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual*, Ediția a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare, Editura Universității din București, 2010
3. Thorne, Kaye. *Blended Learning – How to Integrate Online and Traditional Learning*, 2003, Kogan Page Limited
4. Site online: <http://www.tribunainvatamantului.ro/cadrul-didactic-si-provocarea-prezentului/>

PIAȚA MUNCII & PORTOFOLIUL EDUCAȚIONAL MATEMATICA ARE ȘI EA CEVA DE SPUS????

Autori

Foști și actuali inspectori de matematică

Educatori, în primul rând.....

Drinceanu Vlad Florentin

Naghi Elisabeta Ana

Vrînceanu Gabriel Narcis

Motto: „Marele motor zgomotos al schimbării este tehnologia.” (Alvin Toffler)

1. Introducere

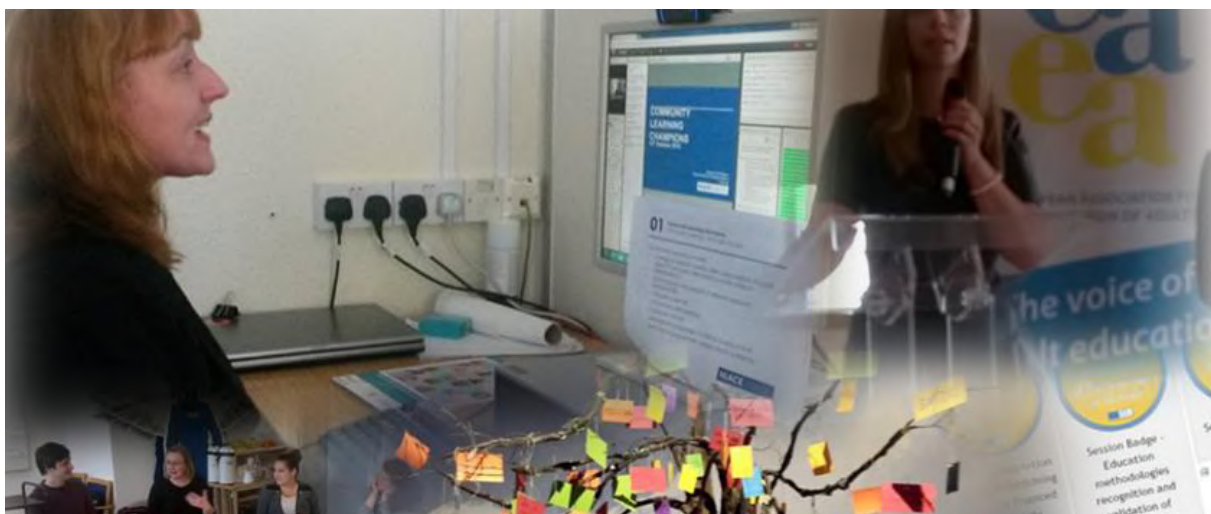
Revoluția digitală – care caracterizează timpurile actuale - schimbă din temelii societatea, de la economie la relațiile de muncă, de la educație la mediul înconjurător. Trăim o epocă cu o dinamică ce nu a existat până acum, dominată de inovație prin fenomene precum comunicații, imagini, Big Data, Internet of Things, Drone, Tehnologie 5G, menite să schimbe complet modul în care gândim și acționăm.

Cu 10 ani în urmă o bună parte a meseriilor de azi nu existau iar ritmul de apariție al unora se va accelera, prin urmare educația trece printr-o provocare majoră în ceea ce privește pregătirea tinerei generații.

Knowledge workers/ lucrătorii din domeniul cunoașterii/, forța de muncă a viitorului, au o relație aparte cu tehnologia pe care o folosesc cu interes în derularea activităților dar pe care o cercetează și o dezvoltă permanent în căutare unor noi mijloace de producție, comunicare și prosperitate.

Tehnologia devine atât obiectiv, cât și mijloc, iar educația nu poate să ignore această realitate. Societatea în care trăim ne impune:

- Să învățăm de la colegii noștri și de la alții



- Să comunicăm cu toți cei din jurul nostru



- Să ne inspirăm de la colegul nostru , de ce nu , de peste tot!



Și apoi să dăm mai departe!!

Putem spune că avem două paliere de interacțiune:

- **Învățământul tehnologic** - care are nevoie de aliniere la aspirațiile pieței muncii, atât ca număr de absolvenți, cât și ca pregătire (actualizare programe pentru cerințele de mâine și nu de ieri), și de o nouă viziune
- **Învățământul bazat pe tehnologie** - educația are nevoie de tehnologie pentru a face performanță și pentru a livra resurse umane pregătite pentru era digitală

„Aș renunța la toată tehnologia mea pentru o după amiază cu Socrate.” (Steve Jobs)

2. Ce se așteaptă de la absolventul de mâine

Societatea așteaptă intenții, planuri și mai ales voință, ca să ieșim din scenariul curent în care elevii stăpânesc mai bine tehnologia decât dascălii lor.

Cu o rată a șomajului în rândul tinerilor de 22% (media europeană fiind de 20%) trebuie urgent descătușat potențialul antreprenorial, reducerea decalajului indicatorilor economici dar și cei culturali al tinerei generații născută sub semnul schimbarilor și având **noul** ca motivație supremă.

Tehnologia evoluează mult mai rapid decât sistemul educațional, existând discrepanțe între nevoile pieții muncii ănfomatizate și competențele dobândite în școală.

Imaginea sugerează succesul absolventului de mâine....



Un tânăr absolvent, fie că este absolvent al unei școli profesionale sau al unei universități trebuie să aibă competențe minimale

- de bază (matematică și alfabetizare în limbă),
- vis a vis de noile tehnologii
- pentru locul de muncă – chiar dacă sunt în căutarea sau pentru păstrarea acestuia

„Am rânduit o civilizație în care cele mai decisive elemente depind enorm de știință și tehnologie. De asemenea, am rânduit lucrurile în așa fel încât aproape nimeni nu înțelege știința și tehnologia. Aceasta este o rețetă pentru dezastru. Poate că o să ne meargă bine un timp, dar, mai devreme sau mai târziu, acest amestec inflamabil de ignoranță și putere o să ne explodeze în față.” (Carl Sagan)

3. Ce caută angajatorii la noii angajați sau cei care doresc să își păstreze locul de muncă



Angajatorii recunosc că învățarea/educația este o parte importantă a creșterea productivității, a dezvoltării lor. De aceea aceștia includ învățarea/educația ca factor important al dezvoltării lor.

Competențe pentru tineri vis a vis de angajatori:



Atitudine pozitivă- entuziasm, angajament și energie



Soft skills- comunicare, rezolvări de probleme, managementul timpului, munca în echipă și sub presiune



Hard skills –câteodată specifice pentru fiecare loc de muncă dar cel mai des întâlnit toți angajatorii cer nivel înalt de alfabetizare, numerație și digitizare



Experiență- o gamă diferită de experiențe, în particular experiență de muncă și/sau voluntariat



Calificări- chiar dacă nu cele mai dure, dar ele să poată fi măsurabile

Cum trebuie să privească angajatorii spre tineri poteanțiali angajați?

Tinerii trebuie priviți prin ceea ce ne pot ei oferi, ne pot surprinde și niciodată să nu le spunem nu! Să fie încrezători, curați, să și urmeze visul!

„Tehnologia este un mijloc, nu scopul. Scopul e unul de natură socială, dintotdeauna a fost așa.”
(Norman Foster)

1. Avantajele competențelor digitale

Pentru angajați

- Câștig mai bun
- Angajare mai facilă
- Muncă on line, de oriunde
- Facilitare în comunicare, creativitate, rezolvări de probleme



Am putea vorbi de trei niveluri de competențe digitale:

- **Digital citizen** - competențe de bază: a comunica, a găsi informații, servicii on line (cumpărare de produse)
- **Digital worker** - a utiliza tehnologia în profesie
- **Digital marker** - a produce tehnologie pentru viitor

Pentru oricare dintre zonele de competență pe care trebuie să și le dezvolte tinerii, aceștia trebuie să știe că în relația cu angajatorul - viitor sau actual, trebuie să-și pună în acord zona de interes intrinsec cu cea extrinsecă, deci pregătirea cea mai bună este cea prin care adultul reușește să-și urmărească și să-și împlinească visul.

„Prima regulă a oricărei tehnologii este aceea că automatizarea unei operații eficiente o va face și mai eficientă. A doua regulă este aceea că automatizarea unei operații ineficiente o va face și mai ineficientă.” (Bill Gates)

2. Portofoliul pentru angajare și matematica



Modelul de **Portofoliul de competențe pentru inserția profesională** poate fi considerat un instrument, dezvoltat în cadrul proiectului OVPELO, <http://www.volunteeremployability.info/>, care își propune să sprijine voluntarii SEV (Serviciul European de Voluntariat) și care poate fi luat ca model pentru orice tânăr în identificarea și evaluarea competențelor cheie obținute prin educație, educația nonformală în special. Acesta a fost creat pentru a sprijini tinerii pentru o mai bună angajare pe piața muncii.

Dar de ce doar pe ei? Poate constitui un model și pentru absolvenții noștri.

Dar să nu uităm rolul **educației matematice care s-a schimbat, devenind un domeniu cu implicații sociale importante și punct important pentru angajare**, Într-un raport din 2008⁹, este precizat că în timp ce mai puțin de 0.5% din absolvenți s-au specializat în matematică și în jur de 40% sunt utilizatori profesionali, 100% din elevi au nevoie de o matematică practică, care să-i pregătească pentru deciziile din viața personală și socială.

Putem afirma că, **cultura matematică este o cale de acces către profesiile științifice iar educația matematică încearcă să reflecte natura inter-, transdisciplinară a învățării.**

Aici apar două provocări:

- Tinerii nu realizează ceea ce știu și pot face;
- Rezultatele învățării și a competențelor obținute de către tineri în cadrul proiectelor de mobilitate (în special SEV), în voluntariat sau activități non formale nu sunt prezentate angajatorilor și din cauza aceasta nu reprezintă ca o valoare adăugată în cadrul procesului de recrutare, relevant pentru căutarea unui loc de muncă.

Pentru a putea face față acestor două provocări, proiectul OVPELO a dezvoltat acest instrument util pe care îl puteți descărca și utiliza de aici:

<http://volunteeremployability.weebly.com/uploads/6/5/6/3/65630323/portfolio.pdf>

⁹ Petter Sullivan, Teaching Mathematics: using informed teaching strategies, ACER Press, 2011.

El cuprinde nouă competențe principale de angajare care pot fi dezvoltate în timpul voluntariatului, în special SEV și nu numai. Competențele au fost identificate pe baza unei cercetări în șapte state diferite, privind competențele pe care le caută angajatorii la tineri.

- Învăță să înveți
- Comunicare/limba
- Munca în echipă
- Să ai inițiativă/să fi proactiv
- Competențe sociale
- Rezolvări de probleme
- Leadership/să fii responsabil
- Competențe organizaționale
- Autocunoaștere//managementul de sine

Fiecare dintre competențele din portofoliu este descrisă în subcompetențe care sprijină utilizatorii în a înțelege mai bine ceea ce exprimă competența în termeni de *cunoștințe, abilități, atitudini* și oferă posibilitatea de a identifica punctele tari și punctele slabe. Pentru o percepție mai clară asupra acestui context, un exemplu ar fi: atunci când te întrebi dacă știi cum să dansezi, răspunsul poate fi foarte dificil de spus în termeni categorici - da sau nu, dar dacă se descompune competența de dans subcompetențe – a ști pași de salsa, flamenco etc, a simți ritmul, a sincroniza mișcări într-un ansamblu - atunci este mult mai ușor să te auto-evaluezi și să poți furniza un răspuns referitor la a deține competența de dans.

În cele din urmă, portofoliul poate servi organizațiilor/angajatorului care au lucrat cu o persoană tânără în vederea fundamentării unei scrisoare de referință, instrument de actualitate și care este ceea ce angajatorii caută ca sursă de informația supra istoricului unei persoane ce trebuie angajată și care poate releva compatibilitatea/incompatibilitatea cu profilul postului pentru care se aplică.



Referințe:

- <http://www.ae-learning.eu/>
- <http://www.learningandwork.org.uk/our-resources/work-and-careers/what-employers-want>
- www.whatemployerswant.org
- ¹ Petter Sullivan, Teaching Mathematics: using informed teaching strategies, ACER Press, 2011.
- https://word.office.live.com/wv/WordView.aspx?FBsrc=http%3A%2F%2Fwww.facebook.com%2Fattachments%2Fdoc_preview.php%3Fid%3D981532068612249%26meta_data&access_token=1274213133%3AAQDxnYdhNmSo0sQb

PREDAREA LA CLASĂ CU AJUTORUL TEHNOLOGIEI MODERNE

Prof. Negroiu Romulus
Școala Gimnazială Nr. 1, Rovinari, Jud. Gorj

Predarea prin apel la tehnologia modernă are capacitatea de a aprofunda învățarea elevilor. Cu toate acestea, poate fi o provocare să selecționăm cele mai bune instrumente moderne și, în același timp, să nu pierdem din vedere obiectivele învățării elevilor.

Termenul de „tehnologie” în predare se referă la toate tipurile de unelte de la pixul rudimentar, hârtie și tabla cu cretă, până la utilizarea software-urilor de prezentare, a tablelor de înaltă tehnologie, a instrumentelor de muncă în echipă sau pentru conferințe, etc. Cele mai noi tehnologii ne permit să încercăm diverse activități în clasele reale și virtuale care nu erau posibile înainte. Ceea ce folosim depinde, în primul rând, de ceea ce îți propui să realizezi.

Un bun exemplu de integrare a noului în clasă este utilizarea smartphone-urilor. Ele reprezintă un mod rapid și ușor de a chestiona elevii cu privire la un subiect al lecției, este util în realizarea unor sondaje prin care putem evalua înțelegerea problemelor de către elevi și, de asemenea, să ajustăm ritmul și conținuturile.

Utilizată pentru a susține atât predarea cât și învățarea, tehnologia modernă aduce în clase diverse instrumente digitale, lărgeste oferta de lecții, experiențe și materiale pentru învățare. De asemenea, susține învățarea pe durata celor 24 de ore pe zi, 7 zile pe săptămână, construiește aptitudini pentru secolul XXI, crește implicarea și motivația elevilor și accelerează ritmul învățării. Integrearea acestora în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra inovațiile tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Nu este un proces ușor, dar dificultățile pot fi depășite având în vedere potențialul acestui tip de cunoaștere.

Până la urmă, nu e nimic nou sub soare, deci nici tehnologiile moderne nu sunt ceva ieșit din comun. Papirus și hârtie, cretă și carte tipărită, retroproiectoare, jucării și emisiuni educative, toate au fost văzute ca inovații la început. PC-ul, Internetul, CD-ul și mai noile *tehnologii* complementare mobile sau wireless nu sunt decât cele mai noi dovezi ale creativității umane pe care le putem vedea în jurul nostru. Ca și celelate inovații menționate, acestea *pot fi asimilate în practica pedagogică fără să afecteze fundamentele învățării*.

Folosirea TIC în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție elegantă la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrearea TIC în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra ultimele descoperiri tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Înțelepciunea tradiției poate și trebuie să fie combinată cu soluțiile tehnologice moderne.

Oportunitățile învățării online și utilizarea resurselor educaționale existente, cât și a altor resurse inovative pot crește productivitatea educațională accelerând totodată ritmul învățării, reducând costurile materialelor și timpul lor de achiziție și utilizând mult mai bine timpul de predare al profesorului la clasă.

BIBLIOGRAFIE

1. Făt, Silvia & Adrian Labăr. Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație. EduTIC 2009. Raport de cercetare evaluativă. București: Centrul pentru Inovare în Educație, 2009. (Online: www.elearning.ro/resurse/EduTIC2009_Raport.pdf)
2. Istrate, Olimpiu – *Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație* în *Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual*, Ediția a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, *Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare*, Editura Universității din București, 2010

INTEGRAREA TIC ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ

*Maria Camelia Nic ,
Colegiul Tehnologic V. Harnaj București*

Consider că integrarea TIC-ului în activitatea didactică are numeroase avantaje, în măsura în care se identifică nevoile reale care pot fi împlinite prin metodele specifice și atât timp cât școala reușește să formeze un elev care să înțeleagă critic importanța folosirii TIC. Un prim avantaj îl constituie chiar faptul că elevii, fiind deja familiarizați cel puțin cu utilizarea internetului și a mediilor de socializare, cărora statistic vorbind, le acordă o bună parte din timpul lor, pot fi, în principiu, convinși să le utilizeze și în activitatea școlară. Internetul, spațiu virtual labirintic, vine spre noi cu bune și cu rele. Ca adulți, reușim, probabil, mult mai ușor să evităm anumite capcane ale bombardamentului cu informații disparate, haotice și care necesită efort de ordonare. Integrarea TIC în activitatea didactică, din această perspectivă, poate avea un dublu avantaj: pe de o parte, permite accesul rapid la informații, pe de altă parte, contactul cu aceste informații poate fi orientat într-o manieră constructivă și eficientă.

Unul dintre dezideratele școlii actuale îl reprezintă dezvoltarea competențelor de lucru prin colaborare și TIC-ul poate fi integrat și aici cu succes. De exemplu, site-ul E twinning, ca parte a programelor Comenius, oferă posibilitatea realizării unor proiecte între școli din toate colțurile Europei, pentru toate categoriile de vârstă și pe teme dintre cele mai diverse. Toate activitățile se desfășoară în spațiul virtual care utilizează instrumente variate precum blogurile, chat-ul, prin care elevii pot intra ușor în legătură cu alți elevi, din alte țări, lărgindu-și astfel orizontul cultural și de cunoaștere. Se pot realiza recapitulări, sinteze, scheme atractive, animate care să ducă la reținerea mai rapidă a informației esențiale. Se pot realiza jocuri didactice în scopul aprofundării cunoștințelor și dezvoltării abilităților practice sau în scopul îmbogățirii acestora, proiecte, portofolii, pagini html. Faptul că astăzi profesorii au acces la site-uri specializate, forumuri profesionale și platforme de învățare asigură o mai bună circulație a informației de specialitate și o mai accesibilă legătură cu exemplele de bună practică ale colegilor. Consider că și acest lucru este un avantaj al integrării TIC, pentru că un cadru didactic pregătit și aflat mereu în actualitatea meseriei sale este o condiție a succesului procesului educativ.

Posibilitatea de arhivare a documentelor realizate pentru diferite lecții, de realizare a unei statistici sau grafice care să ofere o imagine completă a evaluării și a progresului elevilor de-a lungul unei perioade lungi de timp reprezintă aspecte care ușurează și îmbunătățesc activitatea unui profesor. TIC nu trebuie să fie doar un instrument pentru a prezenta conținuturile existente într-o altă manieră, trebuie să ducă la modificarea modului de gândire și stilului de lucru la clasă al profesorilor, cristalizate în secole de învățământ tradițional, prea puțin preocupat de personalitatea și de posibilitățile elevului.

Utilizarea TIC nu trebuie să devină o obsesie deoarece fiecare elev are dreptul la succes școlar și la atingerea celor mai înalte standarde curriculare posibile de aceea trebuie găsite metodele pedagogice adecvate în fiecare caz în parte. Se poate spune că integrarea resurselor TIC în activitatea didactică este benefică și duce la o creștere a performanțelor școlare, cu condiția ca elevii să posede cunoștințe de utilizare a calculatorului. Aceasta implică introducerea orelor de informatică și TIC la toate profilurile și la toate treptele de învățământ. De asemenea ar trebui să se lucreze cu grupe mici de elevi, iar clasele să fie dotate cu calculatoare performante conectate la internet. Profesorii ar trebui să posede pe lângă cunoștințele teoretice și practice aferente disciplinei studiate și abilități de utilizare a TIC. Folosirea tehnologiilor moderne în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție firească la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrarea acestora în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o

oportunitate de a integra inovațiile tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Adevărata importanță a tipului de predare-învățare-evaluare care combină metodele pedagogice tradiționale cu TIC ține de potențial. Acest tip de învățare este o oportunitate în a crea experiențe care pot furniza tipul de predare-învățare potrivit într-un anumit moment, loc și pentru un anumit elev nu numai la școală, ci și acasă.

Acest tip de învățare ar putea deveni global, ar putea transcede granițele formale ale țărilor și ar putea aduce împreună grupuri de elevi din culturi și meridiane diferite. În acest context, generalizarea folosirii TIC în școală ar putea deveni una dintre realizările importante ale secolului nostru.

În concluzie se poate spune că pentru a realiza un învățământ de calitate și pentru a obține cele mai bune rezultate trebuie să folosim atât metodele clasice de predare, învățare, evaluare cât și metodele moderne!

Bibliografie:

1. Ionescu Miron, Ioan Radu - *Didactica modernă*, Editura Dacia, Cluj Napoca, 2004.
2. Iucu Romita, Manolescu Marin - *Elemente de pedagogie*, Editura Credis, Bucuresti, 2004.

RESURSELE EDUCAȚIONALE DESCHISE ȘI DOMENIUL PUBLIC

*Prof. Nadina Carmen NICOLICI
Colegiul Tehnic „Lorin Sălăgean”
Drobeta-Turnu-Severin*

Resursele educaționale deschise (Open Educational Resources sau OER) sunt resurse de predare, învățare și cercetare care se află pe domeniul public sau care au fost lansate sub licența de proprietate intelectuală deschisă, licență care permite folosirea și revizuirea lor în mode gratuit de către alții. Aceste resurse pot fi distribuite și adaptate pentru a se potrivi nevoilor de predare în diferite contexte și comunități. Ele pot fi folosite cu titlu gratuit, au acces deschis și fără costuri.

Atunci când au licență de tip deschis, Resursele educaționale deschise pot include cursuri complete, materiale pentru cursuri, module, jocuri educaționale, manuale „deschise”, video, teste, software, instrumente de învățare, materiale și tehnici folosite pentru a susține accesul la cunoaștere.

Ceea ce le face să fie „deschise” este statutul lor de drepturi de proprietate intelectuală. Aceste drepturi sunt protecții legale garantate creatorilor de proprietate intelectuală și pot fi o lucrare sau o invenție care este rezultatul creativității. Creatorii își pot proteja proprietatea intelectuală în diferite moduri, cum ar fi: mărci înregistrate, drepturi de copyright sau patente, pentru a numi doar câteva. Resursele educaționale tradiționale, cum ar fi manualele, au drepturi de proprietate intelectuală care sunt protejate prin drepturi de copyright convenționale. Acest lucru înseamnă că nu pot fi revăzute sau reutilizate fără permisiunea explicită a creatorului și de cele mai multe ori se percepe o taxă.

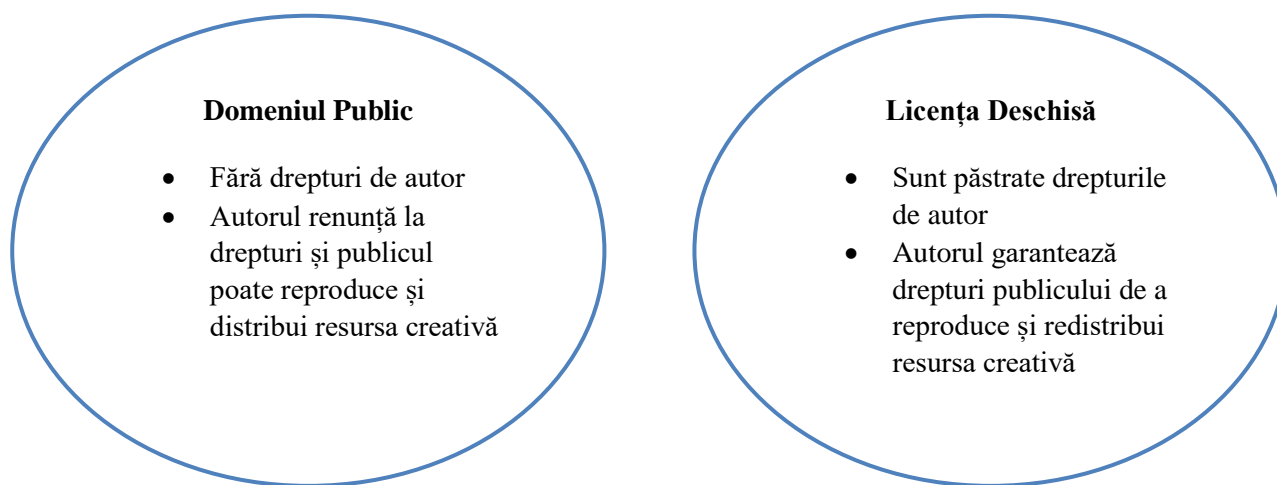
Pe de altă parte, resursele deschise pot fi refolosite și revizuite fără permisiunea explicită din partea creatorului, iar acest lucru este posibil datorită faptului că fie au drepturi de copyright deschise, fie nu le au deloc. Dacă o resursă deschisă are drepturi de copyright deschise, trebuie acordat credit sau atribuite creatorului, indiferent de ceea ce este revizuit, refolosit sau redistribuit din acea resursă. Mai multe despre tipurile de drepturi copyright în secțiunea Creative Commons (CC).

Dacă o resursă deschisă nu are drepturi de copyright deloc, ea este considerată a aparține **domeniului public**. Domeniul public înseamnă că o operă sau o resursă poate fi folosită de oricine, oricând, fără a acorda credit sau fără a o atribui creatorului. Nu mai există drepturi de autor fie

pentru că au expirat, fie pentru că persoana care a creat-o a dorit să fie deschisă și gratuită pentru public.

Resursele educaționale deschise pot avea drepturi de autor deschise sau pot aparține domeniului public. Pentru a ne asigura că nu încălcăm drepturile de autor trebuie să verificăm cu atenție fiecare resursă pe care o utilizăm pentru a ne asigura că face parte din domeniul public sau are drepturi de autor deschise. Dacă aparține domeniului public, o putem utiliza gratuit și o putem adapta așa cum dorim, fără să facem referire la autor. Dacă are drepturi de autor deschise, o putem folosi și adapta, dar trebuie să o atribuim creatorului. O cale simplă de a identifica o resursă educațională deschisă este prin accesarea OER Commons - <https://www.oercommons.org/>. Aici vom găsi numeroase resurse, unele dintre ele cu drepturi de autor deschise, altele din domeniul public. Căutarea se face cu ajutorul filtrelor – deschidere sau condiții de utilizare.

Care este diferența între domeniul public și licență deschisă? Graficul de mai jos arată diferențe dintre acești doi termeni.



Drepturile de autor sau dreptul de proprietate intelectuală ale resursei nu mai există în domeniul public. Autorul a renunțat la ele pentru resursa creativă pe care a creat-o.

Drepturile de autor sau dreptul de proprietate intelectuală asupra resursei sunt păstrate în licența deschisă. Autorul nu a renunțat la ele, dar permite revizuirea și reutilizarea proprietății intelectuale.

Creative Commons (CC)

Așa cum am văzut, Resursele educaționale deschise (OER) pot fi deschise în două feluri. Primul este acela că pot să nu mai aibă protecție a proprietății intelectuale și nu e nevoie să fie atribuite, ceea ce înseamnă că fac parte din domeniul public. Al doilea mod este faptul că ele pot fi foarte flexibile în ceea ce privește termenii de drepturi la proprietate intelectuală ceea ce permite profesorilor și educatorilor să folosească și să adapteze materialul așa cum doresc, fără costuri. Acest tip de protecție flexibilă se numește licență deschisă. Un tip de licență deschisă des întâlnit nu doar în OER ci peste tot pe internet este licența de tip Creative Commons (CC).

Creative Commons (<https://creativecommons.org/>) este o organizație non-profit internațională care promovează distribuirea și reutilizarea creativității și cunoștințelor, oferind instrumente gratuite și legale., inclusiv licențe de drepturi de autor. CC are afiliați care susțin și promovează licențierea CC în toată lumea. Licențierea CC este un mod ușor și gratuit de a administra drepturile de autor și de a permite ca materialele să fie distribuite și reutilizate în mod flexibil. Sunt șase tipuri de licență care cer utilizatorilor să atribuie sau să ofere credit autorului original, indiferent de felul în care adaptează materialul.

Prin consultarea tabelului de mai jos ne putem asigura că resursa este:

CC BY (cu referire) – orice fel de modificare poate fi adusă originalului, atât timp cât se face referire la autor.







CC BY SA (cu referire și la fel la distribuire) - orice fel de modificare poate fi adusă originalului, dar trebuie să facem referire la autor, iar lucrarea revizuită va fi redistribuită cu aceeași licență.

CC BY ND (cu referire, fără derivate) – conținutul poate fi folosit și distribuit, dar nu putem face modificări sau revizuiți

CC BY NC (cu referire, non-comercial) - orice fel de modificare poate fi adusă conținutului original, dar conținutul și orice fel de modificare adusă acestuia nu pot fi folosite pentru câștiguri comerciale, pentru vânzare sau revânzare.

CC BY NC SA (cu referire, non-comercial, la fel și la distribuire) - orice fel de modificare poate fi adusă originalului,, dar conținutul original și orice modificări aduse lui nu pot fi folosite pentru câștig comercial, pentru vânzare și revânzare și trebuie distribuite cu același tip de licență.

CC BY NC ND (cu referire, non-comercial, fără derivate) – conținutul original poate fi distribuit dar nu putem aduce modificări conținutului original și nu poate fi vândut sau revândut. Este cea mai restrictivă licență CC.

CC Symbol	Description
1 	[BY] By Attribution Permits all uses of the original work, as long as it is attributed to the original author (Note: Attribution is in all six licences)
2 	[BY-SA] By Attribution – Share Alike As above, but any derivative work must also use a similar license, hence "Share Alike"
3 	[BY-ND] By Attribution – No Derivatives Licensed works are free to use / share with attribution, but does not permit derivative works from the original
4 	[BY-NC] By Attribution – Non-Commercial Licensed works are free to use / share / remix with attribution, but does not permit commercial use of the original work
5 	[BY-NC-SA] By Attribution – Non-commercial – Share Alike Does not permit commercial use of the original work, and any derivatives from it must use a similar licence
6 	[BY-NC-ND] By Attribution – Non-Commercial – No Derivatives Does not permit any commercial use or derivatives of the original work. <i>Note: this is the most restrictive of CC licenses, and is often regarded as a "free advertising" license</i>

Sursă: <http://openscience.com/creative-commons-and-proprietary-licences/>

Materiale

Există diverse organizații și instituții care sunt dedicate realizării de materiale licențiate Creative Commons și care sunt disponibile. Dintre acestea, le voi menționa pe cele mai utile.

Google Scholar (<https://scholar.google.ro/>) este un motor de căutare care indexează texte integrale sau date din literatura școlară în diverse formate și pentru diverse discipline. Conține majoritatea jurnalelor academice și a cărților, lucrări de la conferințe, teze și dizertații, abstracte, rapoarte tehnice, etc.

MERLOT (<https://www.merlot.org/merlot/index.htm>) este o colecție de servicii de predare, învățare și dezvoltare la care contribuie și care sunt folosite de comunitatea educațională internațională.

OER Commons (<https://www.oercommons.org/>) este o bibliotecă publică digitală și o platformă de colaborare care oferă o infrastructură complexă pentru experții în curriculum și instructorii de orice nivel care pot identifica și colabora prin adaptare, evaluare și folosirea materialelor pentru a se adresa profesorilor și elevilor.

Multimedia

Flick Commons (<https://www.flickr.com/commons>) este o colecție de fotografii și oferă publicului larg posibilitatea de a contribui cu informații și cunoștințe care sunt puse la dispoziția celorlalți.

Unsplash (<https://unsplash.com/>) oferă o gamă largă de fotografii de calitate înaltă care pot fi revizuite și adaptate fără nicio referire la creatorul original.

Vimeo (<https://vimeo.com/creativecommons/by>) permite căutarea de conținut după tipul de licență.

YouTube (<https://www.youtube.com/>) permite căutarea de conținut cu licență CC.

QUANTUM G.I.S. – O METODĂ MODERNĂ ȘI EFICIENTĂ ÎN PREDAREA GEOGRAFIEI. APLICAȚIE: ZONELE DE CLIMĂ PE GLOB

*Prof. Dr. Nicușor Daniel Sanislai
Școala Gimnazială Poiana Codrului*

*Abstract: **Quantum GIS** (often abbreviated **QGIS**) is a cross-platform **free** and **open source** desktop **geographic information systems** (GIS) application that provides data viewing, editing, and analysis capabilities.*

QGIS is an application easy to install and use GIS running on Linux, Unix, MacOS and Windows.

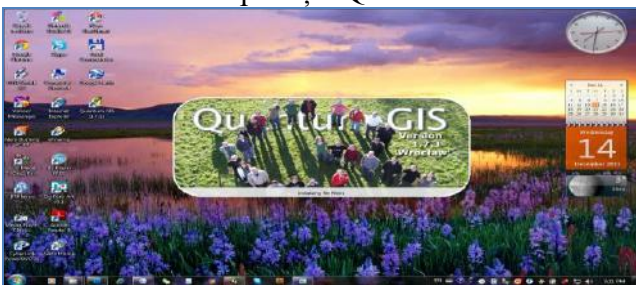
Use this application is as a result creating high quality digital maps, which in turn is a support in preparing all types of lessons, just as in the model presented in this article.

Cuvinte cheie: sistem vector, sistem raster, georeferențiere, baze de date, hărți;

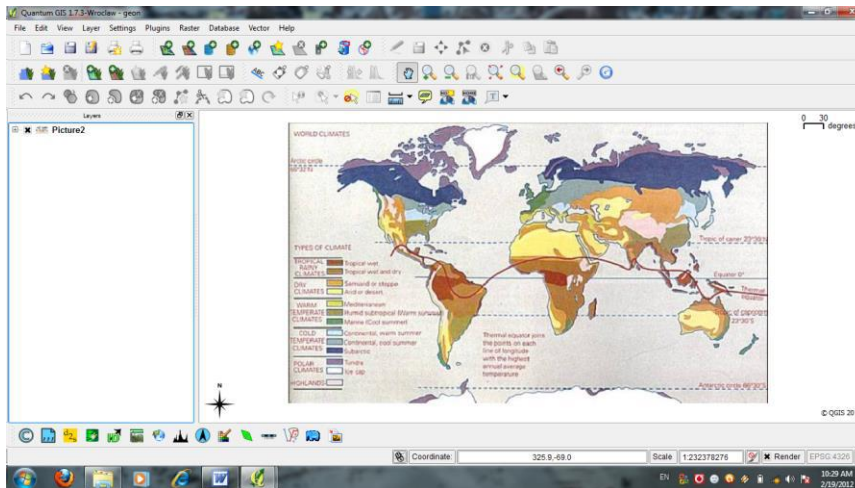
Key Words: vector system, system raster, georeferenced, databases, maps;

Modul de lucru in Quantum GIS

1. Se lansează aplicația Quantum GIS Wroclaw 1.7.3.



2. Se scanează harta de lucru necesară sau dorită conform cu tema propusă, se poate face o captură de imagine Google Earth sau se descarcă o schiță de hartă de pe internet.
3. Se importă harta sau imaginea raster din **Meniu>Layer>Add raster layer** sau direct cu iconul **Add raster layer**.



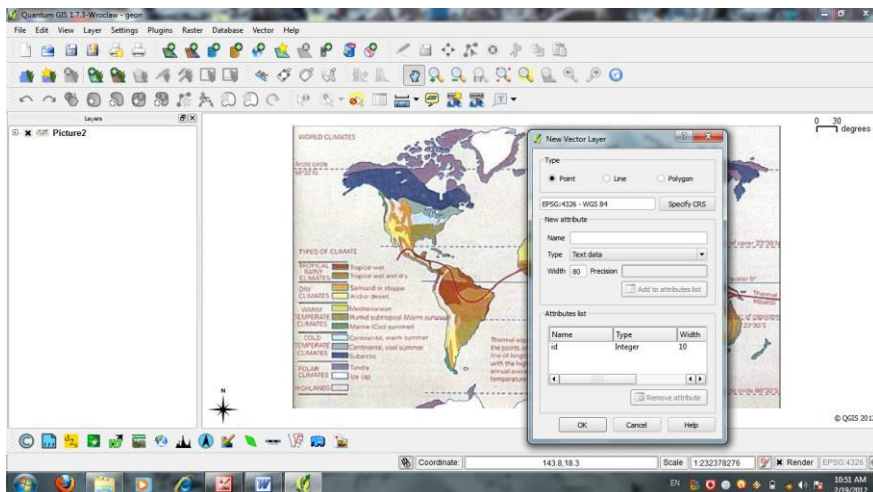
4. Se georeferențiază harta dacă aceasta este o hartă topografică cu coordonate geografice: **Meniu>Plugins>Georeferencer>Georeferencer** – ni se deschide o fereastră de lucru nouă cu meniul specific; aici urmăm pașii: **Open raster** (aducem harta georeferențiabilă din fișierul în care se găsește)>**Add point**> dăm click pe intersecția unui meridian cu o paralelă, de preferință spre marginea hărții în sensul mișcării acelor de ceasornic, introducem coordonatele x-pentru meridian și y pentru paralelă.

Repetăm această operație pentru cel puțin trei puncte de pe hartă, recomandabil patru puncte. În final din meniul sau din iconul Start georeferencing, lansăm georeferențierea efectivă; ni se deschide o nouă fereastră de lucru unde alegem:

- Tipul de transformare: liniară
- Output raster: selectăm fișierul în care se salvează
- Sistemul de referință: de obicei pentru țara noastră - WGS84/UTM zone 34N, cod 3118
- finalizăm efectiv acțiunea de georeferențiere dând comanda **OK**. Din acest moment avem o hartă georeferențiată pe coordonate reale din teren și putem continua lucrul cu ea. Vom observa și ce eroare a rezultat în urma acțiunii de georeferențiere.

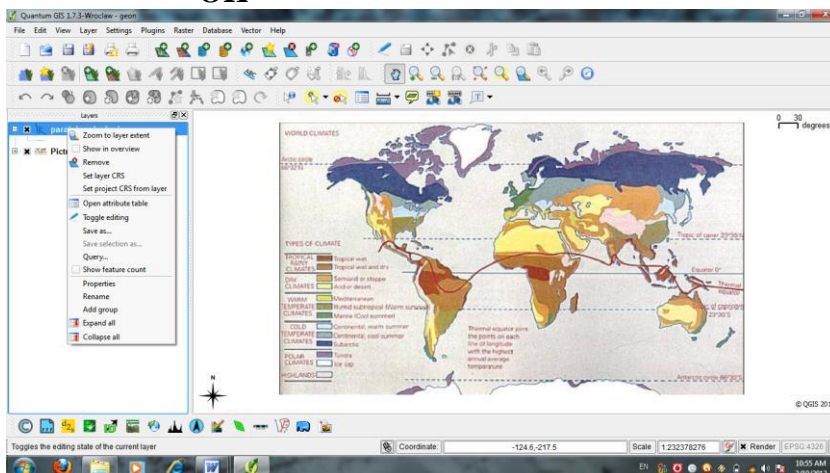
La tema la care am lucrat nu a fost necesar georeferențierea, harta care am folosit fiind o imagine și nu o hartă topografică.

5. Stabilirea temelor de lucru se face mai întâi pe un caiet unde gândim temele/atributele pentru fiecare temă și codurile. După stabilirea clară a ce avem de făcut, urmăm pașii: **Meniu>Layer>New>New Shapefile Layer** sau dăm comanda direct în iconul **New Shapefile Layer**. Se va deschide o fereastră unde alegem primitiva grafică pe care o dorim: punct, linie sau poligon; îi atribuim un nume scurt și sugestiv și dăm comanda **OK**. Noua temă va apărea imediat în câmpul **Layers** din stânga ecranului.



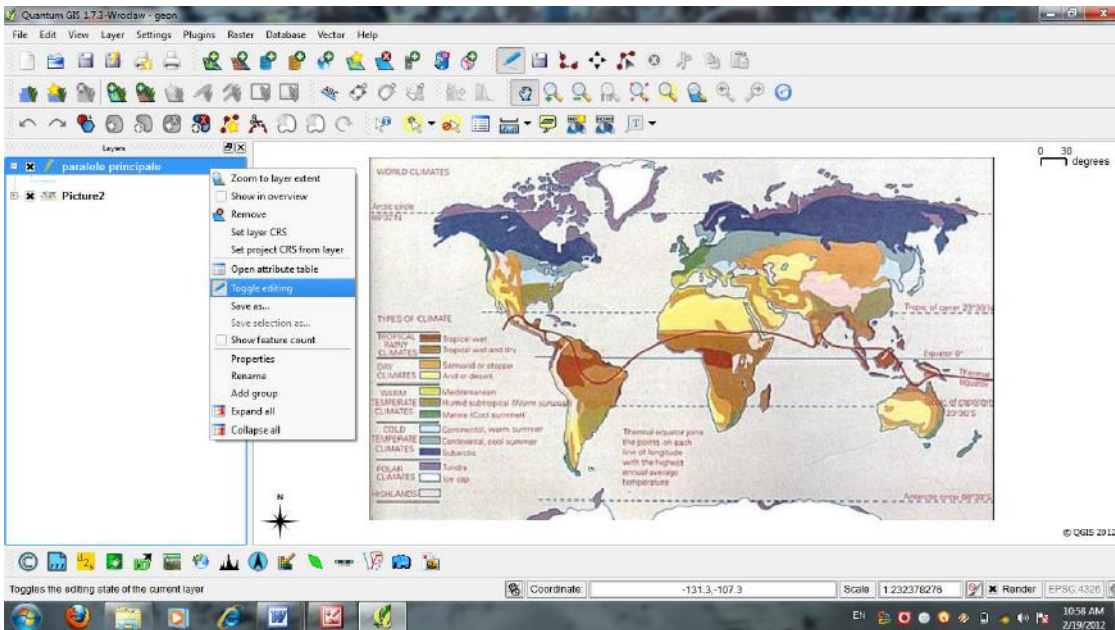
6. După ce am creat astfel toate straturile tematice vom trece la crearea atributelor pentru fiecare strat astfel: activăm iconul **Toggle editing**, apoi se activează numele stratului și selectăm **Open attribute table**. Aici dăm click pe iconul din baza **New column** și se va deschide o nouă fereastră **Add column**; completăm câmpurile:

- **Name**/nume
- **Type** /tip de coloană (Număr întreg, număr zecimal, text)
- **Width** /dimensiune
- **OK**

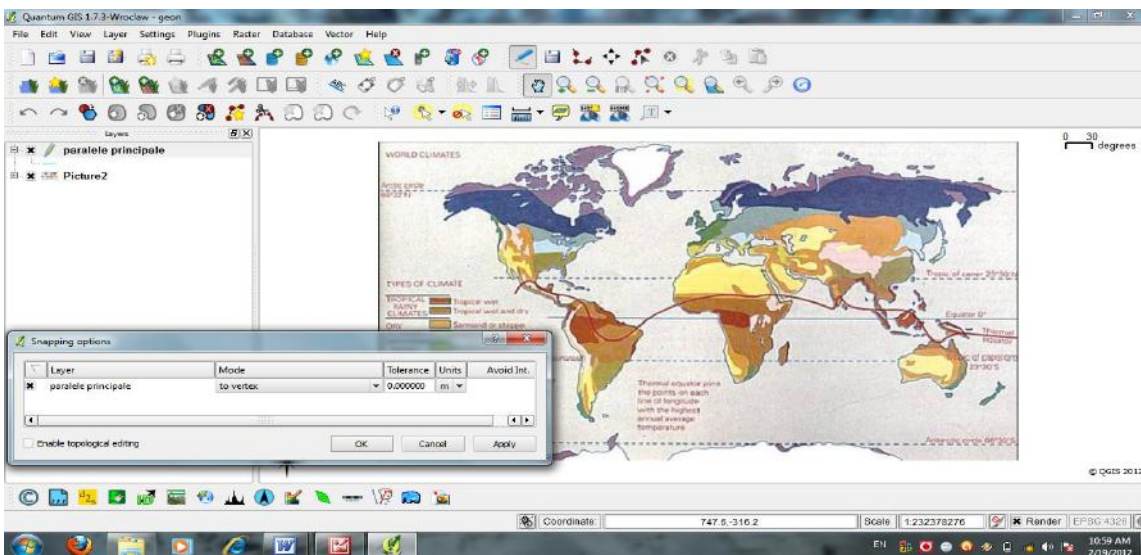


Repetăm acțiunea pentru câte coloane-atribut am decis să aibă stratul.

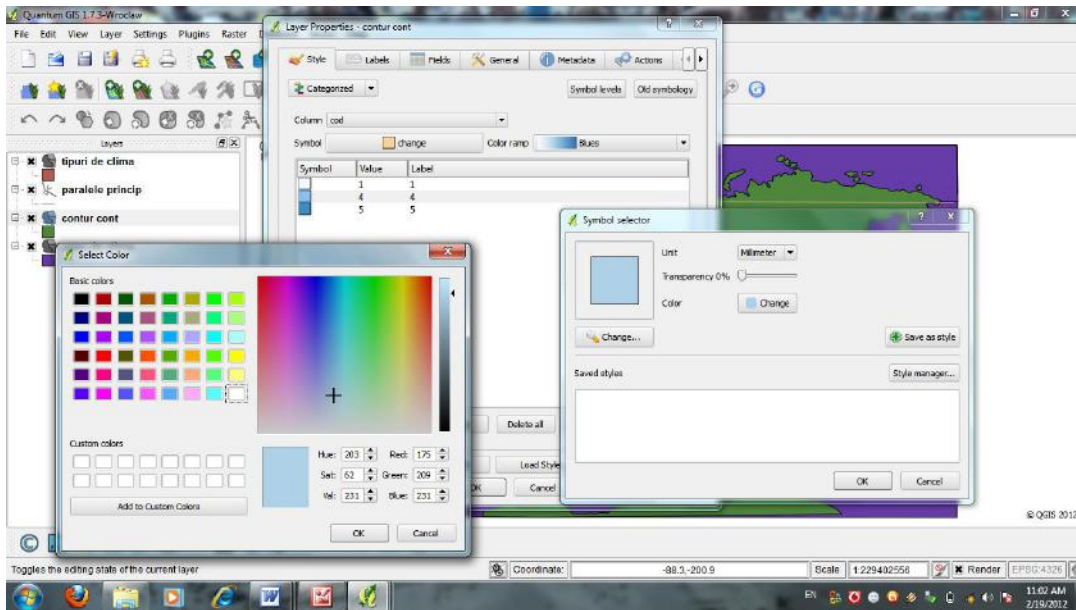
7. Selectăm stratul pe care vrem să lucrăm, activăm **Toggle editing** și începem acțiunea de vectorizare, trasând puncte, linii sau poligoane, în funcție de tema la care lucrăm și introducem codurile stabilite pentru fiecare atribut.



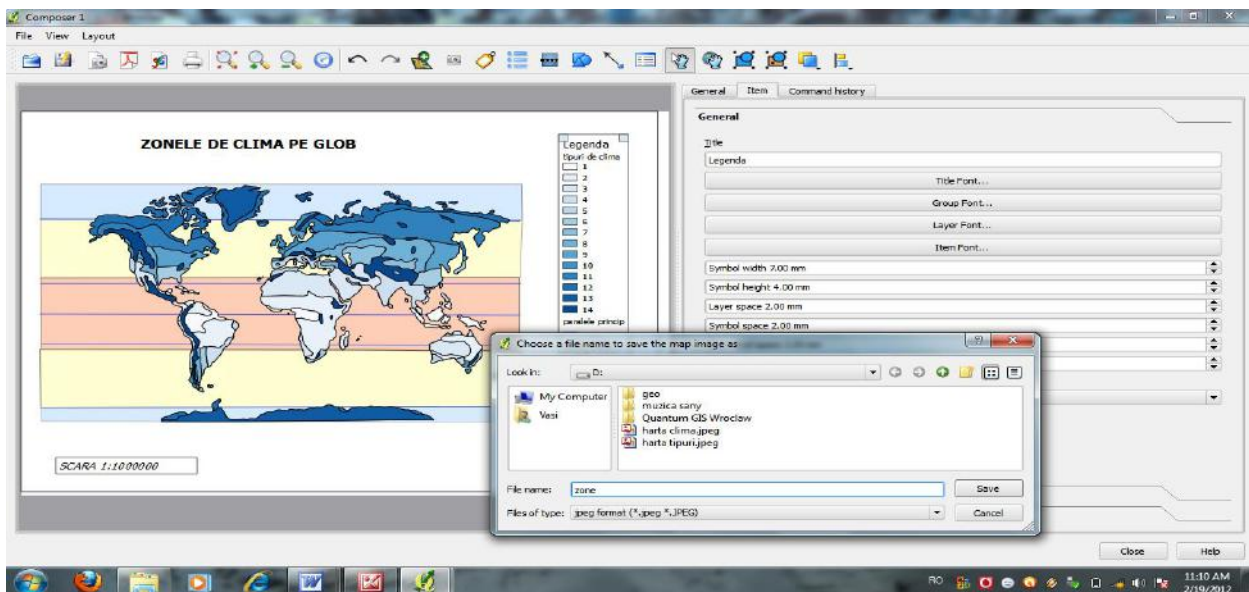
- Anterior acestei acțiuni stabilim *snappingul* urmând pașii: **Menu>Settings>Snapping options**. Aici stabilim toleranța pentru fiecare temă.



8. Clasificarea în cadrul temei se face urmând pașii: **dublu click pe tema>Style>Categorized** și stabilim atributul după care se va face clasificarea **>Classify>OK**



9. Obținerea produsului final **Layout: Menu>File>New Print Composer>Add New map>click and drag> Add new label (pt titlu)>Add new vect legend (pt. legendă)>Add new scalebarr (pentru scara hărții). Se setează rezoluția dpi, dimensiunea și formatul printului, setarea fonturilor etc.**
10. Salvarea produsului final: **File>Export as Image>Formatul de imagine (obișnuit JPEG) și se dă un nume sugestiv>Save.**



Bibliografie:

1. Proiectul „*GEOSPACE*” – *Suport de curs*, Centrul de Geomatică destinat pregătirii complementare a cadrelor didactice preuniversitare din domeniul Geografiei, Universitatea ”Babeș-Bolyai”, Facultatea de Geografie, Cluj Napoca 2012;
2. Octavian Mândruț, (2008), *Geografie fizică (Pământul – planeta oamenilor)*, Manual pentru clasa a IX-a, Editura Corint;
3. <http://www.google.ro/imgres?q=harta+tipurilor+de+clima+pe+glob&um=1&hl=ro&biw=1280&bih=740&tbm=isch&tbid=adFTjXX6nxjRvM:&imgrefurl=http://www.e->

[geografie.info/referate/page/3&docid=f24eDt9C9dBK8M&imgurl=http://www.geografie.info/wp-content/gallery/harti_1/tipuri-de-vegetatie.jpg&w=1600&h=950&ei=KfYYUNaDNOL_4QS-84DwAQ&zoom=1](http://www.geografie.info/referate/page/3&docid=f24eDt9C9dBK8M&imgurl=http://www.geografie.info/wp-content/gallery/harti_1/tipuri-de-vegetatie.jpg&w=1600&h=950&ei=KfYYUNaDNOL_4QS-84DwAQ&zoom=1)

UTILIZAREA T.I.C IN PREDARE

*Prof. Ochiana Neculai
Școala Gimnazială Nr. 1 Motru*

Într-o școală, niciodată nu se știe, cine dă și cine primește
Constantin Noica

În ultimii ani, societatea bazată pe tehnologie, a impus utilizarea calculatorului și în procesul de învățământ.

Calculatorul ajută predarea lecțiilor de comunicare a noilor cunoștințe, aplicarea, consolidarea, verificarea unor programe școlare.

Calculatorul, elevul și profesorul asigură succesul procesului educațional. Profesorul nu mai este cel care dirijează procesul didactic, cunoștințele elevului nu se îmbogățesc doar cu informațiile primite de la acesta. Manualul este, în acest moment, cu mult depășit, întrucât nu asigură ultimele informații. Elevii sunt atrași de utilizarea calculatorului în procesul didactic, astfel că, aici intervine învățarea centrată pe elev, care devine baza instruirii asistate pe calculator.

Așadar, calculatorul a preluat multe dintre sarcinile cadrului didactic, deoarece transmiterea informațiilor de către profesor este diminuată, elevul obținând informații suplimentare cu ajutorul calculatorului. Computerul este, nu numai un mijloc de informare, ci și un mijloc de consolidare a cunoștințelor, foarte util în procesul de învățare.

Instruirea asistată pe calculator îi oferă și profesorului o disponibilitate de timp, pe care o poate folosi în organizarea învățării, în structurarea conținutului, în stimularea gândirii, imaginației și creativității elevului.

Calculatorul este util în tutoriale sau în lecțiile interactive ghidate, care sunt formate din prezentări ale unor aplicații. Acestea sunt utilizate pentru înțelegerea și însușirea unor principii și reguli, pentru învățarea unor strategii.

Jocurile pentru instruire sunt activități de instruire, prin care elevul este pus în fața unei situații problemă, care poate avea modalități diferite de acțiune pentru a obține un rezultat.

Cu ajutorul calculatorului, elevul se poate evalua și fără intervenția profesorului.

Internetul poate fi folosit în învățământ pe mai multe direcții: GOOGLE, YAHOO, ALTAVISTA, WIKIPEDIA – o enciclopedie, dictionarele, bibliotecile online, blogul, comunicare prin messenger, email, chat-ul (prin care grupuri de persoane se pot întâlni pentru a dezbate o anumită temă).

Astfel că, în procesul educațional românesc se poate observa, în ultimul deceniu, o creștere semnificativă a interesului pentru utilizarea calculatorului în procesul de predare-învățare-evaluare.

Bibliografie : Cerghit, Ioan, Metode de învățământ

ROLUL CALCULATORULUI IN MATEMATICA TREBUIE SĂ ÎI PREGĂTIM PE ELEVI PENTRU VIITORUL LOR, NU PENTRU TRECUTUL NOSTRU

*Prof. Ochiana Ionica
Școala Gimnaziala Nr. 1 Motru*

A utiliza calculatorul în școală, înseamnă a evolua în mod natural în procesul de învățare. În ultimii ani, s-a constatat o creștere considerabilă de utilizare a computerului în procesului educațional.

Integrarea calculatorului, în procesul de învățare tradițional, este o oportunitate de a combina interacțiunea și implicarea oferite tradițional cu inovații tehnologice.

Utilizarea în mod eficient și responsabil a resurselor digitale, crește șansa la reușită a fiecărui individ.

Abilitatea de folosire a TIC este văzută, conform strategiei de la Lisabona, ca o „alfabetizare digitală”, care în interacțiune cu formele clasice oferă fiecărui om posibilitatea de a reuși în această societate a cunoașterii. Este obligatoriu ca și sistemul de învățământ din țara noastră să pregătească elevii pentru „autoeducare permanentă”.

Noi, cadrele didactice, va trebui să fim mai deschiși și mai receptivi la nou și la autoperfecționare, pentru a nu limita, în nici un fel, orizonturile noilor generații. Computerul nu va putea înlocui definitiv activitatea cadrului didactic.

Din punctul de vedere al utilizării calculatorului în activitatea de predare-învățare-evaluare a matematicii, accesul la tehnologie permite accesul la o bază de date mai mare, care să conțină probleme și modalități de rezolvare a acestora. Elevii se pot folosi de softuri specializate pentru rezolvarea unor probleme. Internetul îi oferă elevului posibilitatea de a se informa cu privire la materia pe care o studiază, să descopere modalități diverse de a trata un anumit subiect. Posibilitățile de informare, de stocare și de prelucrare a unor date îmbunătățesc considerabil actul educațional. Calculatorul este utilizat și la redactarea unor fișe de lucru, a unor texte care oferă disponibilitate de timp profesorului și elevilor.

Prin utilizarea unui soft, elevul dobândește un grad mai mare de independență față de cadrul didactic, având un feedback mai rapid și personal. Calculatorul dă elevului șansa de a învăța în ritmul propriu.

Folosirea calculatorului este imperios necesară, în strânsă legătură cu activitatea tradițională de predare-învățare-evaluare.

Cadrul didactic are rolul de a integra calculatorul în activitatea sa educațională.

Este necesar ca toți elevii să aibă acces la resursele digitale în scopul creșterii șanselor de reușită a tinerelor generații și pregătirii acestora pentru viață, întrucât, cine știe unde să caute informație și cine o deține la timp, are control asupra propriului destin.

Bibliografie: Cerghit, Ioan, Metode de învățământ

E-LEARNING.WEB 2.0-PLATFORMA CADRELOR DIDACTICE

*Școala Gimnazială "Gheorghe Brăescu", Calafat
Prof.Înv.Primar Ocneanu Carmen Ionela*

Prin apariția și răspândirea globală a internetului, comunicarea, interacțiunea și socializarea dintre indivizi a atins cote nebănuite până atunci. Ceea ce însă a dus la apogeul acestora a fost maturizarea Internetului, sau cu ale cuvinte, a doua generație a acestuia, cunoscută sub apelativul de Web 2.0. Acesta a atras atât de mulți adepți într-un timp relativ scurt pentru că are la bază câteva elemente caracteristice, precum: simplitate în utilizare, încredere în utilizatori, independență de platforme/sisteme/programe, costuri aproape nule de utilizare, facilități sporite pentru partajare, colaborare și sprijinire a muncii în echipe etc. Multitudinea de servicii, aplicații și tehnologii Web 2.0 se adresează tuturor tipurilor de utilizatori, indiferent: ce background profesional sau competențe digitale posedă – aceste aplicații sunt ușor de folosit, astfel încât și persoanele mai puțin alfabetizate digital se pot descurca prin acest hățiș informațional; ce venituri au (costurile aferente utilizării acestora fiind infime, de cele mai multe ori chiar nici nu se percep onorarii pentru a se beneficia de anumite servicii minimale); ce vârstă au – această caracteristică era considerată până nu demult una dintre ele mai importante bariere în ceea ce privește dobândirea de competențe digitale; care le este țara de origine (a nu se uita că mai există câteva țări pe lista neagră a cenzurii accesului la Internet, precum China, Iran, Zimbabwe etc.) sau religia (în general în țările de rit musulman accesul este interzis sau cenzurat, cu Turcia drept excepție notabilă) etc. Așadar, din cele mai sus menționate se poate observa deschiderea fără precedent pe care Web 2.0 o presupune, ceea ce este extrem de benefic atât pentru persoane particulare, cât și pentru instituții sau organizații private sau publice. Procesul educațional, ce presupune atât o varietate mare de specializări cât și un spectru larg al competențelor digitale ale cursanților, prin implicarea directă a profesorilor, a studenților și a universităților, poate beneficia de toate aceste oportunități. De aceea, în cele ce urmează, voi încerca să detaliez implicații educaționale ale lui Web 2.0 referitoare la aceste trei categorii.

Ce înseamnă să fii profesor în era WEB 2.0 Referindu-ne la rolul profesorului putem spune că acesta este într-un proces continuu de transformare. Prin natura meseriei alese, profesorul trebuie să mijlocească și să faciliteze procesul de cunoaștere și de instruire al studentului, dar fără a neglija aspecte precum: dezvoltarea gândirii critice, impulsivitatea comunicării și relaționării cu ceilalți colegi, dar și munca în colaborare. Dacă ar fi să suprapunem toate aceste aspecte cu caracteristicile lui Web 2.0, putem observa că, în mare măsură, acestea sunt compatibile. Cu alte cuvinte, prin intermediul tehnologiilor, aplicațiilor și serviciilor Web 2.0 procesul educațional poate beneficia de elementele de bază ce caracterizează Web-ul 2.0, și anume: interacțiunea și comunicarea dintre utilizatori, partajarea și colaborarea ce se poate stabili între mai mulți utilizatori, dar și procesul de informare și instruire. Astfel, pentru a se folosi la maximum aceste beneficii în cadrul procesului educațional, profesorul trebuie atât să cunoască, să se familiarizeze cât și să fie capabil să exploateze aplicațiile, serviciile și tehnologiile Web 2.0. Fie că este vorba de wiki-uri, bloguri, podcast-uri, rețele sociale, instrumente pentru însemnarea, etichetarea sau adnotarea socială a site-urilor, procedee de stocare a informațiilor, motoare de căutare specializate, widget-uri/gadget-uri etc., ele pot fi extrem de utile dascălilor în procesul de instruire al cursanților, în cazul de față - studenți. Problema majoră care cred eu că împiedică generalizarea utilizării acestor instrumente de către profesori în procesul educațional este lipsa timpului necesar unei instruirii adecvate. Cu puține

excepții care nu sunt caracteristice educației din România, profesorii (indiferent ce materie predau) nu beneficiază de ajutorul unor persoane calificate și abilitate în pregătirea și utilizarea acestor instrumente. Așadar, volumul de muncă depus de către un dascăl ar trebui să fie imens, în detrimentul efectuării altor îndelitniciri, dintre care, cea care contează cel mai mult este lipsa timpului petrecut cu familia. La fel de adevărat este și faptul că și beneficiile și gradul de mulțumire sunt pe măsură, astfel încât, atât cât se poate, dascălii nu trebuie să precupețească nici un efort pentru a nu se instrui corespunzător, pentru a nu fi competitivi în primul rând cu ei înșiși. Un profesor în era Web 2.0 trebuie să înțeleagă că studentul este în centrul procesului de instruire, a experiențelor de învățare. El ca și dascăl trebuie să faciliteze toate acestea, să creeze mediul educațional pentru ca studentul să poată să aibă acces la aplicațiile, serviciile și tehnologiile Web 2.0 care se pliază procesului educațional. Rolul profesorului este de asemenea de a ghida studenții, de a-i îndemna să se angajeze în conversații, fie ele virtuale sau reale, atât cu colegii cât și cu profesorii, rolul profesor-elev fiind adesea inversat. Profesorul trebuie astfel să înțeleagă că are de câștigat din experiențele de învățare a studenților, că împreună merg pe acest drum al diminuării granițelor fizice ale unei săli de clasă. Mai mult ca niciodată, profesorul trebuie să-i ghideze pe studenți în înțelegerea și analiza critică a conținutului informațional accesat, mai ales că volumul de informații crește adesea necontrolat din punct de vedere al calității și acurateții conținutului. De asemenea, profesorul trebuie să fie pe lângă mentor, ghid și tutore virtual și sfătuitor al studenților, fiind foarte important ca acesta să semnaleze și potențialele riscuri și pericole la care toți utilizatorii de Web 2.0 se expun, mai ales că studenții, datorită entuziasmului specific vârstei, tind să observe mai ales beneficiile și oportunitățile. Așadar, dincolo de procesul de instruire continuă relativ la disciplina de studiu predată, profesorii mileniului al III-lea trebuie să aibă și competențe digitale, pe care trebuie să și le reînnoiască mereu.

Concluzionând toate cele mai sus amintite, putem face următoare descriere a profilului unui profesor în era Web 2.0, care trebuie:

- Să colaboreze cu colegii din departament sau cu comunitatea profesorilor de profil, fie în mod sincron (documente online colaborative, chat, mesagerie instantanee, telefonie prin Internet etc.), fie asincron (prin intermediul wiki-urilor, a emailurilor, a PLE etc.); □
- Să realizeze și să mențină o platformă Web 2.0 (blog, wiki, rețea socială, podcast etc.) prin intermediul căreia să caute și să disemineze soluții pentru problemele specifice materiei, să creeze un mediu care să faciliteze implicarea studenților, comunicarea și partajarea de informații între aceștia, dar și între alți membrii ai comunității academice; □
- Să se instruiască, să beneficieze de sprijinul și feedback-ul comunității de profil, pentru a fi apoi capabil să progreseze, să devină un profesor mai bun;
- Să realizeze un curriculum care să poată fi partajat, editat și reprodus, conform licențelor de tip Creative Commons specifice Web-ului 2.0, curriculum care să poată fi decis și negociat împreună cu elevii; □
- Să-și realizeze Portofoliul, care să fie accesibil și pentru elevi.

BIBLIOGRAFIE

- Alexander B. (2006) - Web 2.0: A New Wave of Innovation for Teaching and Learning?, <http://www.educause.edu/ir/library/pdf/ERM0621.pdf>
- Hargadon S. (2008) – Web 2.0 is the future of education, www.teachlearning.com

IMPORTANȚA PRINCIPALELOR SURSE EDUCATIONALE DESCHISE UTILIZATE ÎN ACTIVITATEA PE CARE O DESFĂȘURAM

*Inv. Panescu Mihaela
Școala Primara Bilvanestii De Jos*

Conceptul de *surse deschise* reprezintă un atribut al nevoii de comunicare, specific opiniei publice. Acesta a început să se manifeste drept o caracteristică a societății moderne, odată cu mondializarea informației și a ajuns să fie dezvoltat în particular de specialiștii serviciilor de intelligence, iar mai nou și de experți din diferite organizații.

Utilizarea **surselor educaționale deschise** este foarte importantă pentru învățământ, dar și pentru educația continuă, deoarece implică dobândirea de către profesori, elevi, adulți, de competențe și cunoștințe care să le permită participarea activă în societatea și economia bazate pe cunoaștere, precum și o schimbare fundamentală în procesul educațional, *contribuind la centrarea pe elev*.

Accesul la sursele educaționale deschise permite utilizatorilor adaptarea materialelor și sistemelor pentru necesitățile de predare / învățare proprii.

În prezent există **două mari categorii de surse de informare deschise**, diferențiate prin suportul de difuzare, caracteristicile conținutului și modul de diseminare: sursele **tradiționale** și cele **online**.

Sursele deschise de informare tradiționale utilizate în activitatea instructiv – educativă:

1. Mass-media tradițională-publicații periodice – ziare, reviste, cărți (de specialitate, anuare), beletristică, manuale, materiale documentare, broșuri, studii de specialitate, hărți geografice, fotografii ale diferitelor activități din școală.

Un rol important pentru comunitatea *locală* îl are *presa, radioul și televiziunea* locală prin intermediul cărora se transmit ultimele noutăți din domeniul educației cu privire la activitățile școlare și extrașcolare, informații despre concursurile desfășurate la nivel local, calendare cu privire la examene, proiectele și programele care se desfășoară în unitățile de învățământ, se popularizează ofertele educaționale. *Posturile de radio, televiziunea și publicațiile reprezintă principalul furnizor de date* în procesul de obținere a informațiilor din surse deschise.

2. Bibliotecile

Din această categorie fac parte *Internetul și new media*, respectiv *comunitățile online și conținutul generat de utilizatorii Internetului, în speță rețele de socializare*, lumi virtuale, portaluri foto-video, enciclopedii wiki, bloguri, podcast-uri, online radio, extensii online ale mass-media tradițională, grupurile specializate de informare și analiză, bibliotecile online;

3. Informațiile din mediile academice - conferințe, simpozioane, lucrări academice și ale experților în diverse domenii); **date oficiale** - rapoarte guvernamentale, bugete, statistici demografice, audieri, dezbateri legislative, conferințe de presă, discursuri. În ceea ce privește sistemul educațional, ca date oficiale utilizăm: acte normative emise de MECTS publicate în Monitorul Oficial, documente strategice, planuri de acțiuni, regulamente, raportări, planuri de învățământ, planuri cadru, planuri de învățământ, programe școlare; **datele individuale sau de grup** – cum ar fi: planificările calendaristice, date scrise de mână, printate, listate, rapoartele statistice ale comisiilor metodice, rapoartele individuale, respectiv diverse broșuri, postere, fotografii de la evenimente educative etc; **date și informații din mediile profesionale și academice** - conferințe, simpozioane, documente elaborate de asociații profesionale, lucrări academice și ale experților din diverse domenii, manualele școlare și auxiliarele curriculare; **date geospațiale** - imagini din satelit, hărți, atlase, date geodezice, topografice, informații despre mediu.

Literatura gri - respectiv informațiile neclasificate care au distribuire sau acces public limitat și asupra cărora alte companii și organizații nu au drept de proprietate. Nivelul de clasificare al documentelor, impus de nevoile de securitate, au făcut ca literatura gri să dobândească o importanță aparte, dezvoltându-se ca mediu separat de comunicare, în care materialele erau publicate în afara canalelor convenționale. Literatură gri utilizată în sistemul educațional pot fi considerate: comunicatele de presă pentru evidențierea diferitelor activități extrașcolare, pliantele de prezentare a scolilor și a grădinițelor, lucrări ale cadrelor didactice de cercetare pentru gradul I sau II, cataloage, broșuri (oferte pentru materiale didactice), coduri de bune practici (ARACIP), ghiduri pentru disciplinele și rapoarte ale activităților instructiv-educative.

Sursele deschise de informare online utilizate în activitatea instructiv-educativă

Denumite generic **new media**, reprezintă orice produs media digital care este interactiv și distribuit prin rețele informatice sau totalitatea textelor, sunetelor, imaginilor și elementelor grafice prelucrate pe computer și reunite în baze de date.

Avantajele utilizării acestui mediu sunt :

- Acces rapid la informațiile din software-uri educaționale, enciclopedii multimedia,
- Internetul este o sursă inepuizabilă de documentare și informare
- Cautarea rapidă a unui cuvânt, concept, o anumită temă.
- Accesarea informațiilor în ritm propriu
- Găsirea unor informații care nu sunt disponibile în cărți, manuale sau reviste
- Utilizarea calculatorului pentru vizualizarea surselor de documentare oferă posibilitatea

de stocare a informațiilor culese, actualizarea periodică a acestora sau tipărirea acelor fragmente de text care pot fi utile.

- Interactivitatea a permis transformarea audienței în autori - new media au un aport deosebit la schimbarea modelului clasic al comunicării de masă

Internetul *este considerat o oportunitate fantastică și nu o amenințare la adresa presei clasice.*

[../..../Proiect_PC/Cursuri/M4.3.rtf - ftn1](#) Cu ajutorul unei conexiuni la Internet se pot căuta mai multe cursuri dintr-un anumit domeniu având astfel acces la mai multe opinii (spre deosebire de modalitatea clasică de predare în care aveam prezentată doar opinia profesorului de curs).

În cursul desfășurării activității de conducere se exploatează și se valorifică diverse surse de informare.

Pagina web a Ministerului Educației, Cercetării, Tineretului și Sportului, <http://www.edu.ro>, este una dintre sursele de informare cele mai importante. Permite o comunicare eficientă, interactivă cu actorii din cadrul sistemului educațional.

Portalul SEI, cel mai accesat site educațional, este utilizat nu numai de cadre didactice cu funcție de conducere, dar și ceilalți dascăli, elevi și părinți pentru a se informa, a schimba păreri despre educație, de a afla despre evenimente din domeniul educațional.

Exemple de surse new-media

enciclopedii- <http://ro.wikipedia.org> , www.wikipedia.com

biblioteci electronice: <http://books.google.com/> pentru cautarea cartilor

dicționar on-line: dexonline.ro,

rețele sociale: – Facebook – www.facebook.com– Google - [http:// google.com](http://google.com), -- Yahoo Groups - <http://yahoo.com>,

site-uri pentru accesarea materialelor didactice (proiecte, planificări calendaristice, planuri de lecții) **pe:** <http://www.edu.ro/> , <http://www.didactic.ro/>, referate: www.slideshare.net, www.scribd.com, **filme:** <http://www.youtube.com/>, <http://images.google.com> <http://video.google.com> (căutarea de filme)

grupuri de discuții de pe Internet (forumuri):

<http://forum.portal.edu.ro/> ; <http://forum.desprecopii.com/forum/>

platforme educaționale pentru perfecționarea cadrelor didactice:

<http://www.managedu.ro>/<http://traction.oscint.ro/>
site-uri oficiale

Bibliografie: Suport de curs-„Profesionalizarea carierei didactice-noi competente pentru actorii ai schimbărilor în educație”

UTILIZAREA LECȚIILOR AEL ÎN ACTIVITATEA DIDACTICĂ LA DISCIPLINELE SOCIO-UMANE

*Pasăre Laura, Școala Gimnazială Nr.1,
Motru, Gorj*

Dezvoltată de SIVCO România, platforma de e-Learning AEL, oferă un adevărat suport profesorilor care doresc să integreze TIC în activitatea didactică. Aceasta oferă suficiente informații în ceea ce privește predarea și învățarea, testarea și evaluarea, administrarea conținutului, monitorizarea procesului de învățământ. Pe lângă faptul că, structurat fiind pe patru categorii de elemente, AEL Educațional conține și un dicționar integrat cu toate celelalte module. Astfel profesorul face legătura directă între ce se învață și de ce se învață, punând accent pe latura practică a aplicării curriculumului, contribuie la creșterea calității învățării și la reducerea timpului de învățare, îmbină eficient metodele de învățare programată-algoritmizarea, modelarea și simularea-cu cele euristice, asigurându-se astfel formarea unui stil de muncă participativ, prospectiv și creativ. Utilizând platforma de e-Learning AEL, profesorul devine ghid, consilier, parte a unei echipe. El reușește să asigure elevilor condiții pentru descoperirea și valorificarea propriilor disponibilități intelectuale, afective și motrice. Aceste tehnologii nu pot înlocui profesorul, ci preiau funcții din activitatea de instruire precum și momente din munca elevului.

Avantajele utilizării TIC pot fi considerate atât din perspectiva profesorului care predă discipline socio-umane, cât și din perspectiva elevului. Principalele avantaje ale utilizării TIC, din perspectiva cadrului didactic:

- proiectarea unor activități relevante din perspectiva competențelor care trebuie formate la elevi, inclusiv a competențelor funcționale esențiale pentru reușita socială (gândire critică, utilizare de informații, comunicare);
- alegerea unor resurse didactice de bună calitate care facilitează atingerea scopurilor educaționale urmărite și care sporesc atractivitatea lecțiilor, prin: centrarea învățării pe conținuturi relevante pentru competențele care trebuie formate la elevi prin intermediul lor; utilizarea textului, imaginilor, sunetelor și animației; implicarea elevilor în activități de învățare bazate pe explorare și descoperire, cooperare, existența feedback-ului;
- personalizarea învățării și a evaluării: asigurarea pentru elevi a unui ritm propriu de parcurgere a activităților de învățare și de rezolvare a sarcinilor de evaluare, în funcție de nivelul lor de pregătire; exersarea autoevaluării; creșterea obiectivității și a transparenței evaluării elevilor;
- apropierea procesului de predare-învățare de viața reală, prin: exerciții de simulare a acțiunii în mediul economico-social, de confruntare a unor decizii cu efectele acestora; implicarea elevilor în jocuri educaționale prin intermediul cărora elevii operează cu decizii alternative care conduc la efecte diferite (fiind încurajată ideea potrivit căreia deciziile sunt rezultatul unei alegeri diferite care conduc la rezultate diferite); implicarea elevilor în rezolvarea de probleme, prin care elevii sunt puși în situația de a reacționa creativ, de a utiliza nu informații gata structurate, ci informații pe care le prelucrează singuri;

- sporirea atractivității lecțiilor desfășurate.
Principalele avantaje ale utilizării TIC, pentru elevi:
- exersarea modului în care trebuie să învețe (ceea ce reprezintă, de fapt, o competență cheie cu caracter transversal, recomandată la nivel european);
- exersarea deprinderii de a lucra cu informația (de a căuta, prelucra și utiliza informația și nu de a o reține mecanic) ;
- exersarea deprinderii de accesare a resurselor necesare: a dicționarelor online, a bibliotecilor virtuale, a enciclopediilor (de exemplu: Enciclopedia de filosofie Stanford Encyclopedia of Philosophy – accesibilă la <http://plato.stanford.edu/>; Encyclopedia of Psychology – accesibilă la <http://www.psychology.org/>);
- implicarea elevilor în rezolvarea unor situații complexe prin formularea unor opțiuni, prin luarea unor decizii, prin confruntarea imediată cu consecințele deciziilor luate;
- dezvoltarea deprinderilor de autoevaluare, prin care elevul își cunoaște nivelul la care se află;
- valorizarea pozitivă a evaluării, prin integrarea firească a acesteia în învățare;
- implicarea elevilor în activități complexe de învățare (de exemplu, realizarea unor proiecte la nivel local, în care comunicarea este realizată și cu ajutorul instrumentelor TIC);
- implicarea elevilor în prezentarea pe site-ul școlii a unor produse ale învățării, a unor evenimente din viața școlii, a comunității din care face parte școala;
- implicarea elevilor în realizarea unor parteneriate, în care comunicarea cu elevi din alte școli din țară/comunitate este realizată prioritar cu ajutorul instrumentelor TIC;
- exersarea deprinderii de accesare a resurselor necesare referitoare la examene (de exemplu, accesibile la: <http://subiecte.edu.ro/>).

Prin integrarea noilor tehnologii, elevii nu mai sunt receptori pasivi de informație ci devin căutători activi de cunoștințe și participanți activi pe tot parcursul lecției. Strategiile interactive se bazează pe cooperarea între elevi în timpul lecției, astfel încât învățarea va fi rezultatul interacțiunii dintre aceștia, pe de o parte, dintre aceștia și cadrul didactic, pe de altă parte. În același timp, asemenea strategii permit valorificarea experienței personale în însăși procesul învățării, în sensul „învățării experiențiale” promovată prin studiul disciplinelor socio-umane. Valorificarea resurselor software în activitatea didactică la disciplinele socio-umane contribuie la optimizarea unor metode și tehnici de instruire precum: brainstorming-ul; rezolvarea de probleme; mozaicul; controversa creativă; activitățile bazate pe proiecte; învățarea prin descoperire; investigația; simularea; proiectul; portofoliul.

La disciplina Cultură civică poate fi utilizată o metodă alternativă de evaluare, astfel:

1. Realizarea unui portofoliu online prin intermediul căruia elevii vor fi capabili să:
 - ilustreze 3-5 drepturi identificate în urma vizionării unui film postat pe Youtube;
 - coreleze fiecare drept identificat cu responsabilitatea corespunzătoare;
 - realizeze un poster interactiv în care să ilustreze un drept al omului.
2. Profesorul va realiza, folosind Wikispaces un site web al clasei pe care să fie postate portofoliile și va posta pe site criteriile de evaluare a portofoliilor.
3. Elevii vor posta portofoliile pe site.
4. Profesorul va posta pe site aprecieri și recomandări legate de portofoliile realizate de elevi.

Deși nu toate unitățile de învățare la disciplinele socio-umane pot include realizarea unui proiect prin intermediul calculatorului, în momentul în care învățarea pe bază de proiect este adecvată, integrarea unui proiect poate stimula semnificativ învățarea elevilor.

Bibliografie,

ANGHEL, T. (2009). Instrumente și resurse web pentru profesori. București: Editura All FOSNOT, C.T. (1996) Constructivism: Theory, perspectives and practice. New York: Teachers College, Columbia University

ISTRATE, O. (2010) Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație. În: Vlada, M. (coord.) Conferința Națională de Învățământ Virtual, București: Editura Universității din București.
 ***<http://socioumane.pmu.ro>

ROLUL RESURSELOR EDUCAȚIONALE LIBERE ÎN PROMOVAREA EDUCAȚIEI DESCHISE

*Prof. Pătășanu Petre
Colegiul Tehnic „Dierna” - Orșova*

Dinamica schimbărilor ce au loc în lume constituie o provocare pentru toți actorii sistemului educațional. Acceptarea și promovarea paradigmei postmoderne, bazate pe umanism și constructivism, abordarea educației din perspectiva celui ce învață și desfășurarea procesului de învățământ din perspectiva pedagogiei axate pe competențe sînt doar cîteva dintre noile imperative. Toate aceste realități solicită o redimensionare a procesului și a resurselor educaționale, dar și a finalităților. Sistemele de formare trebuie să contribuie la satisfacerea necesității din ce în ce mai stringente de actualizare continuă a cunoștințelor și a competențelor în condițiile unei piețe internaționale a forței de muncă din ce în ce mai extinse, urmărind, totodată, o mai mare eficiență și echitate.

În acest context, se înscrie și utilizarea pe larg, inclusiv în sistemul educațional, a tehnologiilor și a resurselor informaționale, dar și facilitarea, prin intermediul acestora, a accesului și a schimbului de informații. Resursele electronice, conținuturile on-line și spațiile educaționale virtuale oferă cele mai noi, cele mai diverse informații și oportunități de educație continuă încurajează reutilizarea informației în moduri inovatoare și conceperea de materiale educaționale sub licențe deschise.

David Wiley, unul dintre promotorii acestor idei, accentuează necesitatea educației deschise, care include și o pedagogie deschisă cu anumite componente-cheie, inclusiv resurse educaționale deschise (RED)/Open Educational Resources.

Resursele educaționale deschise, conform Wikipedia, se referă la accesul nestingherit la materiale cu caracter instructiv, facilitat de tehnologiile informației și comunicațiilor, pentru consultare, utilizare și adaptare de către utilizatori în scopuri necomerciale. Termenul a fost adoptat la Forumul UNESCO de la Paris (2002), în cadrul căruia s-a analizat impactul proiectelor Open Courseware asupra învățământului superior. În baza aceleiași surse, menționăm că RED includ: a) materiale pentru predare-învățare: proiecte deschise (open courseware și open content), cursuri *free*, directoare de obiecte de învățare (learning objects), jurnale educaționale; b) software open source – pentru dezvoltare, utilizare, reutilizare, căutare, organizare și acces la resurse; medii virtuale de învățare (LMS – Learning Management Systems), comunități de învățare; c) licențe de proprietate intelectuală care promovează publicarea deschisă a materialelor, principii de design și bune practici, localizarea conținutului. Beneficiile vor fi importante pentru toți: elevi – sursa primară a conținutului digital, cadre didactice, instituția de învățământ, reprezentanți ai altor sectoare

Elevi

- calitate sporită și flexibilitate a resurselor educaționale;
- aplicarea cunoștințelor într-un context mai larg;
- libertatea de acces (de exemplu, la locul de muncă/acasă) și oportunități sporite pentru învățare;
- posibilitatea de a testa materialele înainte de predare și a le compara cu altele de la cursuri similare;
- oportunitatea de a se implica în inițiative RED, prin contribuție la dezvoltarea, testarea sau evaluarea acestora, prin activități de marketing, acționînd împreună cu alți colegi sau individual;

- experiențe autentice de “viață reală” prin intermediul RED ce asigură legătura cu eventuali angajatori sau cu sectoare profesionale.

Autorul/prima sursă ce stă la originea RED

- oferire de feedback din partea utilizatorilor;
- recunoaștere profesională și creșterea reputației;
- oportunități de a lucra în toate sectoarele, instituțiile și domeniile abordate;
- sporirea competențelor digitale;
- acces la un număr mai mare de cursanți etc.

Alte categorii de personal/utilizatori

- acces la materiale calitative pentru a îmbunătăți curricula;
- abordare colaborativă în procesul de predare-învățare-evaluare;
- intensificarea dialogului în cadrul organizației, dar și în afara ei (cu colegi din sector);
- posibilitatea accesării materialelor pentru discipline pe cale de dispariție;
- acces liber la materiale vechi etc.

Instituții de învățământ

- recunoaștere și reputație consolidată;
- disponibilitate mai mare a conținuturilor academice și concentrare pe experiența de învățare (inclusiv extinderea ariei de participare);
- capacitate crescută de a sprijini studenții de la distanță;
- eficiență în producerea de conținuturi (în special care pot fi utilizate pe domenii);
- schimbul de idei și de practici în cadrul instituției, sporirea rolului activităților de sprijin profesional (mentorat, consiliere etc.);
- asigurarea durabilității materialelor vechi;
- o mai bună înțelegere a drepturilor de proprietate intelectuală;
- noi relații cu elevii, pe măsură ce aceștia devin colaboratori în producerea, oferirea și utilizarea RED etc.

Alte sectoare (angajatori, organizații publice și private)

- acces la o varietate bogată de conținuturi;
- contribuții la definirea, dezvoltarea și aprobarea RED în domeniul pe care îl reprezintă;
- inițierea unor parteneriate cu furnizorii de conținuturi și cu reprezentanți ai altor sectoare;
- perfecționarea angajaților;
- înțelegerea nevoilor clienților (de exemplu, editorii comerciali află ce tipuri de RED și resurse de învățare sînt solicitate de către profesori și/sau elevi) etc.

După cum vedem, avantajele promovării și aplicării acestui concept în sistemul educațional sînt impresionante. În același context, pornind de la problema costurilor foarte mari pentru manuale/suporturi de curs și, implicit, lipsa de capacitate financiară a elevilor și studenților de a le cumpăra, relevăm faptul că, atunci cînd transformăm resursele educaționale respective în resurse digitale, oferim oportunități extinse unui număr foarte mare de persoane. Referindu-se la acest aspect, David Wiley subliniază că poate fi utilizat orice material educațional, deoarece *Internetul permite acest lucru*, dar apare o problemă – *copyright-ul interzice*. Ce putem face? O soluție propusă de specialiști este utilizarea licențelor *Creative Commons* (CC), care indică că materialele pot fi diseminate. Astfel, *Internetul permite și licențele libere permit*.

Licența liberă reprezintă un document care descrie cum poate fi folosită creația unei persoane expusă în mod liber – un material audio, un text, o imagine sau material video, o prezentare. În condiții obișnuite, atunci cînd plasezi on-line o fotografie, o melodie, un articol etc., acestea sînt protejate de drepturile de autor conform legislației în vigoare. Beneficiarii nu le pot utiliza fără a solicita, în prealabil, permisiunea autorului. Licențele libere arată, în mod explicit, condițiile de utilizare și restricțiile prevăzute, adică sînt cele care oferă accesul la opera respectivă, posibilitatea de a o refolosi și redistribui fără restricții (sau doar cu cîteva). Aceste licențe reprezintă o modalitate liberă, accesibilă și standardizată de a oferi celor din jur permisiunea de a distribui și

utiliza creațiile autorului. Licențele CC permit modificarea cu ușurință a condițiilor privind drepturile de autor de la clasicul „toate drepturile rezervate” la „unele drepturi rezervate”.

Resursele educaționale deschise oferă un număr impunător de conținuturi cu liber acces, de înaltă calitate, în baza cărora se pot elabora noi generații de modele educaționale, care, conform unor cercetări științifice recente, pot fi extrem de eficiente din perspectiva costurilor și a calității învățării, contribuind la diseminarea unor practici de succese ce țin de:

- studierea sinergiei dintre educația deschisă și datele deschise, accesul deschis, pedagogia deschisă etc.;
- prezentarea de modele ce sprijină adaptarea și utilizarea RED în educația formală și nonformală;
- conexiunea RED cu educația bazată pe competențe;
- măsurarea impactului RED asupra costului educației și a performanțelor celor ce învață;
- bibliotecii și RED;
- promovarea și evaluarea politicilor instituționale și guvernamentale;
- dezvoltarea și aplicarea unei pedagogii noi, deschise, care include reutilizarea, remixarea și redistribuirea potențialului RED;
- învățarea socială prin RED;
- îmbunătățirea calității cercetărilor în domeniul educației deschise etc.

REFERINȚE BIBLIOGRAFICE:

1. Atkins D.E., Brown J.S., Hammond A.L. A review of the open educational resources (OER) movement: Achievements, challenges, and new opportunities, 2007 (<http://www.hewlett.org/uploads/files/ReviewoftheOERMovement.pdf>).
2. Butcher N. (Ed. by Kanwar A., Uvalic'-Trumbic S.) A basic guide to open educational resources (OER). Vancouver, Canada: Commonwealth of Learning, and Paris, France: UNESCO, 2011 (<http://www.col.org/oerBasicGuide>).
3. Creative Commons (n.d.). About the licences (<http://creativecommons.org/licenses/>).
4. Open Knowledge Foundation (n. d.). Guide to open licensing. Open Definition. (<http://opendefinition.org/guide/>).
5. Guidelines for open educational resources (OER) in higher education, UNESCO, 2011. 26 p.
6. <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/resources>
7. <http://www.acces-deschis.ro/ro/oer>
8. <http://openeducationalresources.pbworks.com>

E-LEARNING – AVANTAJE SI LIMITE

*Prof. Pătruț Anișoara Ramona
Școala Gimnazială Eșelnița
Eșelnița, Jud. Mehedinți*

Procesul de învățare definește oamenii la orice vârstă. Existența umană în sine este condiționată de învățare; pentru a supraviețui suntem nevoiți să învățăm: să cunoaștem mediul, să ne cunoaștem apropiatii și, forma cea mai profundă, să ne autodepășim.

Calculatorul preia, multe dintre funcțiile și sarcinile care, prin tradiție, aparțineau profesorului. De exemplu, funcția profesorului de distribuitor de cunoștințe va avea un rol redus. Mai mult, calculatorul devine un mijloc de intervenție directă în organizarea situațiilor de învățare, preluând o serie de sarcini legate de organizarea activităților de repetiție, de exersare, de evaluare ș.a. ușor transferabile acum asupra noii tehnologii. Sau, calculatorul poate îndeplini un rol tutorial, ajutând elevii să progreseze mai rapid și cu rezultate mai bune. Calculatorul poate fi considerat astfel un mijloc de informare, de exersare, de simulare, de aplicare și de consolidarea cunoștințelor, deosebit de util în procesul educațional.

Cea mai nouă tendință în învățământ, cunoscută și apreciată ca cea mai eficientă și de dorit de până acum, este învățământul electronic. Cunoscut ca „e-learning” sau, mai nou, ca „e-education”, conceptul de învățământ electronic (sau virtual) este reprezentat de interacțiunea dintre procesul de predare – învățare și tehnologiile informaționale. E-learning este în acest moment mai mult decât un concept, este parte din învățământul actual, tinzând să devină tot mai căutat prin economia de timp pe care o implică. E-learning semnifică, într-o definiție neconsacrată, șansa omului de a se informa facil, rapid, în orice domeniu, nefiind condiționat de un suport fizic (cărțile din hârtie) sau de un intermediar (profesorul). Acest concept permite flexibilizarea procesului de învățământ până la a oferi cea mai largă gamă de cărți electronice, sfaturi, imagine și text. Învățarea electronică nu semnifică doar portaluri educaționale, ea presupune învățarea pe tot parcursul vieții - cunoscutul „life long learning”. Desigur, cea mai consacrată formă a învățământului electronic este cea instituționalizată, în special sub denumirea de învățământ la distanță, dar și instruire asistată pe calculator, instruire prin multimedia.

E-learning câștigă teren în fiecare zi prin punerea în aplicare a noilor tehnologii în formare. Posibilitatea de a ne conecta prin intermediul unui site web pentru a dobândi cunoștințe noi pe linia de îndrumare de la oameni care sunt, uneori, la sute de kilometri distanță și a învăța aproape complet aspectul acestor conținuturi în timp real.

Avantaje:

- Marele beneficiu adus de e-learning îl reprezintă eliminarea costurilor și a inconvenientelor care erau reprezentate de necesitatea ca instructorul și cursantul să se afle în același loc.
- Produsele Web permit instructorilor să-și actualizeze lecțiile și materialele în întreaga rețea, cu refacerea automată a informațiilor și accesul studenților la cele mai noi date.
- Acest tip de învățământ elimină teama de a greși în fața unui grup de oameni. Studenții pot încerca lucruri noi, pot greși și pot afla unde au greșit învățând astfel ce au făcut bine și ce nu.
- Tehnologia da posibilitatea individului să își organizeze modul de învățare (când învață, cum și unde), nemaifiind nevoie să participe la orele organizate în clase.

- Internet-ul are o capacitate mult mai mare de stocare comparativ cu locațiile fizice sau hard discurile individuale. Aceasta permite utilizatorilor să acceseze mai multe produse, putând vedea prezentări pentru o serie de cursuri din care își pot alege cel puțin unul.

Printre dificultățile la implementare, ce pot fi considerate și limite ale noului sistem se numără:

- Costurile ridicate ale dezvoltării sistemului, incluzând cheltuieli cu: tehnologia (hard și soft); transmiterea informațiilor în rețea; întreținerea echipamentului; producerea materialelor necesare.
- Dificultatea sustinerii la implementarea sistemului a unui efort consistent și susținut al studenților, profesorilor, intermediarilor ce oferă suport tehnic și personalului administrativ.
- Necesitatea experienței cursanților în domeniul computerelor. Întreținerea propriului computer va fi probabil una dintre responsabilitățile curente.
- Elevii trebuie să fie extrem de motivați pentru participare. Fenomenul de abandon școlar este mult mai frecvent în educația la distanță decât în cadrele tradiționale ale educației, interrelațiile instituite fiind relativ impersonale, făcând opțiunea mai ușoară pentru cursant.
- Relativa "dezumanizare" a cursurilor până la dezvoltarea unor strategii optime de interacțiune și a focalizării pe elev și nu pe sistem.

Procesul educațional atât de complex, devine scena a trei actori: profesorul, elevul și calculatorul, care împreună caută să asigure succesul demersului didactic. Profesorul are rolul schimbat, el nemaifiind actorul principal care dirijează întregul proces didactic. Putem spune în acest context că profesorul devine un consultant, un coordonator și un verficator al procesului didactic, el nemaifiind principala sursă de transmitere de cunoștințe. Și nu doar profesorul își pierde rolul principal. Concurat este și manualul, care nu mai este sursa informațională de bază, el devenind un mijloc de start care se completează cu informațiile obținute cu ajutorul calculatorului. Elevul este un adept al utilizării calculatorului în procesul didactic, mai ales în contextul ultimilor ani. Învățarea centrată pe elev devine baza instruirii asistate de calculator.

Bibliografie:

Ioan Cerghit, Metode de învățământ, Editura Polirom, Iași, 2006, p.297

<http://www.elementjournals.com>

<http://www.traininguniversity.com/>

<http://www.elearningmag.com/>

<http://humancapitalmag.com/>

<http://www.hrexecutive.com/>

<http://www.triangle.co.uk/vae/index.htm>

<http://www.destinationcrm.com/km/dcrm>

<http://www.kmworld.com/>

CREATIVITATE ÎN PREDAREA LIMBII ENGLEZE

Cristina Pîrvuți
Colegiul Tehnic "Lorin Sălăgean"

Cadrele didactice sunt într-o continuă căutare de modalități mai bune de accesare a materialelor autentice și de furnizare de experiențe care vor dezvolta mai bine competențele elevilor de comunicare în limbi străine. Tehnologia este probabil cel mai bun mijloc pentru crearea unui mediu favorabil pentru învățare. TIC poate sprijini profesorii în a face învățarea limbilor străine rapid, mai ușor, mai atractiv și mai interesant.

Mijloacele informatice fac parte din cultura noastră, din viața noastră de fiecare zi (acasă sau la serviciu). Deși uniți într-o rețea planetară, se manifesta o îngrijorare față de riscul izolării sociale a celor care petrec multe ore în fața calculatorului. Și totuși, internetul trebuie privit ca orice alt mijloc de comunicare asemeni celorlalte mijloace moderne de comunicare.

Interesul elevilor în învățarea limbii engleze poate fi trezit prin folosirea muzicii, imaginilor și a jocului de rol, într-un cuvânt, prin utilizarea instrumentelor multimedia. Cu totii cunoaștem faptul că aceste suporturi multimedia pot combina text, grafică plană sau spațială, sunet, imagine, animație, stimulând astfel comunicarea. De asemenea, ele reprezintă resursele actualizate ale metodei audiovizuale, utilizată cu precădere în predarea limbilor străine.

Resursele educaționale deschise (Open Educational Resources) se referă la accesul deschis la resurse educaționale, facilitat de tehnologiile informației și comunicațiilor, pentru consultare, utilizare și adaptare de către comunitatea utilizatorilor, în scopuri necomerciale

Resursele educaționale deschise cuprind:

- materiale pentru predare - învățare: proiecte deschise (open courseware și open content), cursuri free, directoare de obiecte de învățare (learning objects), jurnale educaționale;
- software open source - pentru dezvoltarea, utilizarea, reutilizarea, căutarea, organizarea și accesul la resurse; includ și medii virtuale de învățare (LMS - Learning Management Systems), comunități de învățare;
- licențe de proprietate intelectuală care promovează publicarea deschisă a materialelor, principii de design și bune practici, localizarea conținutului.

Tehnologiile informaționale permit educatorilor accesul și schimbul de resurse online.

Putem compara conceptele de *Resurse educaționale deschise* cu Open Source Software. Așa cum Open Source permite utilizatorilor reutilizarea / modificarea software-ului, *Resursele educaționale deschise* permit utilizatorilor adaptarea materialelor și sistemelor pentru necesitățile de predare / învățare proprii.

Studiile relevă importanța resurselor educaționale deschise pentru învățământul de bază, dar și pentru educația continuă, pentru dobândirea de către profesori, elevi / studenți, adulți, de competențe și cunoștințe care să le permită participarea activă în societatea și economia bazate pe cunoaștere.

Resursele educaționale deschise implică o schimbare fundamentală în procesul educațional, contribuind la centrarea pe elev / student.

Creativitatea este un factor cheie în procesul educațional, profesorii fiind întotdeauna nevoiți să apeleze la tot felul de materiale, metode și procedee atractive pentru a-i determina pe elevi să își însușească cunoștințele și abilitățile necesare unei bune învățări a limbii engleze și nu numai.

Din fericire există astăzi numeroase website-uri ce pun la dispoziția cadrelor didactice resurse diverse cum ar fi: planuri de lecție, fișe de lucru, postere, clipuri video și audio, etc. Folosirea lor nu face decât să sporească eficacitatea profesorilor și implicit câștigul elevilor de a participa la ore cât mai atractive și benefice pentru viitorul lor.

Bibliografie: Wikipedia

A FI PROFESOR ÎN ERA DIGITALĂ

*Profesor: Pitulescu Delia
Liceul Tehnologic Turceni, Judetul Gorj*

Folosirea tehnologiilor moderne în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție firească la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrarea acestora în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra inovațiile tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Nu este un proces ușor, dar dificultățile pot fi depășite având în vedere potențialul acestui tip de cunoaștere.

Elevii din ziua de astăzi sunt diferiți de generația părinților și a bunicilor lor. Majoritatea acestora, mai ales în mediul urban, au deja ca rutină folosirea internetului și a email-ului, a sms-urilor sau a rețelelor de socializare de tip Yahoo sau Facebook. Acest mod de comunicare se face simțit și în modul lor de a învăța. Chiar dacă profesorul folosește sau nu la clasă **tehnologia informației și a comunicării** (TIC), elevii menționați vor folosi cu siguranță acasă mijloacele moderne de informare ca sprijin pentru teme.

Comunicarea scurta sau abreviata de tip chat sau sms se face simțită deja se la nivelul standardelor gramaticale și al ortografiei și este clar că folosirea TIC acasa deja crează inegalități între elevi. Că vrem sau nu, când se schimbă contextul de viață, se schimbă și felul în care elevul învață.

Profesorul trebuie să se simtă liber să răspundă **critic**, dar în același timp **creativ** noilor tehnologii și sub nici o formă nu poate să ignore acest aspect dacă vrea să comunice cu elevii.

De ce este important tipul de învățare care are care include TIC ?

Adevărata importanță a tipului de predare-învățare-evaluare care combină metodele pedagogice tradiționale cu TIC ține de **potențial**. Acest tip de învățare este o oportunitate în a crea experiențe care pot furniza *tipul de predare-învățare potrivit* într-un anumit *moment, loc și pentru un anumit elev* nu numai la școală, ci și acasă. Acest tip de învățare ar putea deveni global, ar putea transcede granițele formale ale țărilor și ar putea aduce împreună grupuri de elevi din culturi și meridiane diferite. În acest context, **generalizarea folosirii TIC în școală** ar putea deveni **una dintre realizările importante ale secolului nostru**.

În psihologia cognitivă tradițională, **cunoașterea** e văzută ca un fel procesare, adică pare simplu să spui că aceasta va atinge cote cu atât mai înalte cu cât mintea elevului va fi programată cu ajutorul cât mai multor strategii meta-cognitive. Într-un mod cu totul diferit, în tradiția socio-culturală de tip vigotskian, **cunoașterea** este înțeleasă în termeni de **învățare a folosirii instrumentelor culturale**. Ca o consecință a faptului că acestea sunt totdeauna specifice unor anumite contexte social-istorice este dificil de trasat modele de învățare care să fie general valabile, excepție fiind câteva instrumente culturale care traversează cel mult câteva contexte diferite.

În era digitală în care trăim, paradigma cunoașterii trebuie să fie una a **dialogului**, educația trebuie să meargă dincolo de instrumentele culturale specifice, dar fără a fi redusă la abstracția oferită de psihologia cognitivă.

Dezvoltarea educației în direcția **dialogului** nu poate fi decât rezultatul unui mod de predare-învățare-evaluare la un nivel de conceptualizare mai ridicat decât în trecut. Pentru că **dialogul** presupune deschidere, lărgirea orientului și adâncime, acest mod de învățare este atât o direcție individuală pentru elev, cât și una socială pentru școală ca întreg.

Dezvoltarea în direcția unei gândiri creative libere poate fi promovată prin îndepărtare unor factori de constrângere și încurajarea schimbului de perspective între elevi.

În tradiția socio-culturală, **TIC** este definită ca **miloc de mediere pentru cunoaștere**, iar din perspectiva dialogică, e văzută ca mijloc de deschidere, adâncire și lărgire a spațiilor de dialog. Nu trebuie să uităm că învățarea nu presupune doar acumulare de cunoștințe, ci creștere, îmbogățire, evoluție.

Până la urmă, nu e nimic nou soare, deci nici tehnologiile moderne nu sunt ceva ieșit din comun. Papirus și hârtie, cretă și carte tipărită, retroproiectoare, jucării și emisiuni educative, toate au fost văzute ca inovații la început. PC-ul, Internetul, cd-ul și mai noile *tehnologii* complementare mobile sau wireless nu sunt decât cele mai noi dovezi ale creativității umane pe care le putem vedea în jurul nostru. Ca și celelate inovații menționate, acestea *pot fi asimilate în practica pedagogică fără să afecteze fundamentele învățării*.

Bibliografie

1. Beetham, Helen & Sharpe, Rhona. *Rethinking Pedagogy for a Digital Age - Designing and delivering e-learning*, Routledge, 2007
2. Făt, Silvia & Adrian Labăr. Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație. EduTIC 2009. Raport de cercetare evaluativă. București: Centrul pentru Inovare în Educație, 2009. (Online: www.elearning.ro/resurse/EduTIC2009_Raport.pdf)
3. Istrate, Olimpiu - *Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație* în *Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual*, Ediția a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare, Editura Universității din București, 2010
4. Thorne, Kaye. *Blended Learning - How to Integrate Online and Traditional Learning*, 2003, Kogan Page Limited
5. Wegerif, Rupert. *Expanding the Space of Learning*, Springer, 2007

PROFESOR ÎN ERA DIGITAL

*Prof. Pițulescu Delia
Liceul Tehnologic Turceni*

Calculatorul este foarte util atât elevului cât și profesorului însă folosirea acestuia trebuie realizată astfel încât să îmbunătățească calitativ procesul instructiv-educativ, nu să îl îngreuneze. El trebuie folosit astfel încât să urmărească achiziționarea unor cunoștințe și formarea unor deprinderi care să permită elevului să se adapteze cerințelor unei societăți aflată într-o permanentă evoluție.

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

Însă acesta nu poate înlocui cadrul didactic, care rămâne o prezență activă, vie, în comunicarea cu elevii, iar relația aceasta nu poate fi substituită de lecțiile interactive. Profesorul rămâne factorul care aduce resursele sale personale, umane în procesul educativ și care se angajează cu întreaga sa personalitate în educație. Profesorul este cel care stabilește comunicarea vie cu elevii, prin intuiție, empatie, creativitate și adaptabilitate continuă la elevii săi și este cel care modelează și caracterele acestora. În acest proces, calculatorul este un instrument auxiliar folosit de profesor, instrument care modifică sistemul de învățare tradițional și permite căderea barierelor în accesarea informațiilor.

Utilizarea calculatorului în educație are marele avantaj de a facilita trecerea de la acumularea pasivă de informații de către elevi la învățarea prin descoperire, ei învață să învețe, dezvoltându-și în acest mod abilitățile și strategiile cognitive pe care le vor folosi și adapta în diverse alte situații. Acest fapt aduce o mare flexibilitate în învățare și la stimularea elevilor de a se implica în procesul educațional și de a deveni parteneri ai profesorului în cadrul clasei.

Soft-ul educațional poate reprezenta totodată și un instrument cu ajutorul căruia elevul să învețe prin explorare. Astfel, pot fi utilizate programe cu care elevii să scrie diferite texte literare sau să compună versuri, să realizeze aplicații pentru baze de date sau pentru a realiza un calcul tabelar. Elevii utilizează soft-ul în mod activ pentru a rezolva mai multe sarcini de gândire, ceea ce duce la o învățare eficientă și durabilă. Profesorul este din nou cel care setează obiectivele învățării și fixează cadrul în care se desfășoară activitatea elevilor.

Altă modalitate de utilizare a calculatorului în procesul instructiv-educativ este de a oferi resurse care să fie căutate și accesate de către elevi, profesorul fiind cel care propune conținuturile de învățare sau teme. Fiind ales un subiect care va fi supus discuției în cadrul clasei de elevi, profesorul ridică diverse întrebări legate de subiectul respectiv, elevii având ca sarcină să răspundă la aceste întrebări, să găsească informațiile adecvate, să le organizeze și să ofere răspunsurile cerute. Folosirea calculatorului ca sursă de informații este foarte importantă, elevii putând accesa de exemplu Internetul sau enciclopediile multimedia. Acest mod de abordare stimulează învățarea prin descoperire la elevi, ei nu mai sunt cei care recepționează informații, ci trebuie în primul rând să înțeleagă întrebările pe care profesorul le pune, urmând ca apoi să găsească ei înșiși informațiile și să le sintetizeze. Elevii sunt cei responsabili de găsirea informațiilor din diferite surse, fiind provocator pentru el să ajungă la propriile sale concluzii. Este mai important modul în care elevul ajunge la aceste concluzii și nu rezultatul în sine, aici intervenind procesul de gândire, modul de raționament și analiza și sinteza informațiilor. Având o anumită temă, cum este de exemplu fenomenul de încălzire globală, răspunsurile elevilor pot fi foarte variate la întrebările propuse de cadrul didactic, dar este mult mai important modul în care ei argumentează aceste răspunsuri, sursele de informare și dezbaterile ce pot fi generate în cadrul clasei, pornind de la această bază.

Profesorul este aici un facilitator al învățării, nu mai este cel care oferă informațiile de-a gata, iar sarcina pe care elevul o are de realizat este mai mult calitativă decât cantitativă.

Crearea proiectelor multimedia este un alt mod de a utiliza calculatorul în cadrul procesului educativ. Pe de o parte, cadrele didactice pot fi cele care realizează prezentări multimedia și le proiectează în cadrul clasei, prezentând diferite conținuturi elevilor, fapt foarte des utilizat astăzi în școli. Pe de altă parte, elevii pot fi cei care construiesc propriile prezentări multimedia ca proiecte la diferite discipline, susținându-le în fața profesorului și a elevilor din clasă. Acest tip de proiecte favorizează dezvoltarea creativității, pun în mișcare un sistem complex de integrare a informațiilor și abilităților, utilizându-se calculatorul practic ca un mijloc de comunicare. Modalitatea de creare de proiecte multimedia poate fi desfășurată sub forma lucrului în echipă compusă din 3-6 elevi, ceea ce implică dezvoltarea la elevi a abilităților de colaborare, negociere, asumare de responsabilități. Și în acest caz, profesorul are rolul de a facilita dezvoltarea proiectului, ajutându-i pe elevi atât la familiarizarea cu tehnologia, dacă este cazul, cât și pe parcursul proiectului, însă elevii vor fi cei care decid conținuturile și forma prezentării.

Calculatorul este utilizat însă nu numai în procesul clasic de predare-învățare, ci și în activitatea consilierilor psihopedagogi de orientare școlară și profesională a elevilor. Astfel, calculatorul poate fi utilizat pentru îndrumare și orientare, fiind vorba despre programe interactive care oferă informații despre piața muncii sau despre diferite meserii, programe care pot facilita găsirea unui loc de muncă disponibil sau teste pentru stabilirea intereselor sau aptitudinilor profesionale. Calculatorul poate fi utilizat cu succes în școală, prin jocuri și simulări – pentru învățarea meseriilor, programe de autoevaluare – administrează chestionare și stabilesc un profil al ocupațiilor potrivite persoanei respective, teste psihometrice, redactare a CV-urilor, scrisorilor de prezentare sau de motivație, programe de ajutor în luarea deciziilor sau programe de căutare a informațiilor – cele prin care poți găsi locuri de muncă pe baza unor criterii stabilite. Toate acestea oferă elevilor o bază foarte importantă pentru pregătirea lor viitoare și pentru integrarea lor socio-profesională, facilitându-le accesul mai ușor la piața muncii și la deciziile de carieră. Există și o serie de programe care pot fi utilizate pentru consilierea personală a elevilor, pe diferite problematice: prevenirea și combaterea consumului de alcool în rândul elevilor, sau educație în sfera sexualității. Aceste programe pot fi parcurse în sesiuni succesive, oferind elevilor oportunitatea de a se implica în diferite decizii prin simularea unor scenarii din viața reală și prin analizarea consecințelor acestor decizii. Nici în cadrul consilierii, calculatorul nu poate înlocui relația directă dintre profesionist și elevul consiliat, relație care oferă un cadru important pentru schimbare și evoluție a elevului, fiind însă un instrument util și cu o largă aplicabilitate.

Având în vedere toate acestea, calculatorul este astăzi cel care facilitează atingerea unor scopuri importante în învățare și poate fi utilizat de către cadrele didactice într-o varietate de situații. Pregătirea lecției în care este utilizat calculatorul este deosebit de importantă pentru profesor, deoarece atingerea obiectivelor de învățare depinde în cea mai mare măsură de proiectarea didactică și de stabilirea prealabilă a secvențelor lecției. Cadrului didactic îi revine sarcina, foarte complexă, de a-și antrena întreaga creativitate și abilitate de a îmbina mijloacele tradiționale cu cele inovative în cadrul lecției, în funcție de obiectivele sale și de adaptarea la caracteristicile psihologice individuale ale elevilor săi.

Astăzi, metodele de instruire se coagulează în strategii din ce mai inovative pentru a face din fiecare oră o cale de acces la metode și instrumente de cunoaștere. De cele mai multe ori, profesorii sunt nevoiți să apeleze la cursuri de formare continuă pentru a afla ce este inovator și pentru a se putea adapta la specificul materiei predate. Rețelele partenariale sunt o soluție a realizării formării profesionale a cadrelor didactice, iar aceste rețele se pot susține pe o bază informațională foarte bine pusă la punct. Noile tehnologii pot contribui la dezvoltarea profesională cadrelor didactice și fac posibile rezultate din cele mai interesante.

Elevii pe care îi formăm trăiesc într-o societate care nu mai este aceeași în care ne-am dezvoltat personalitatea majoritatea dintre noi. Dacă noi am început să lucrăm cu calculatorul la o

anumită vârstă, acum majoritatea dintre ei se nasc cu calculatorul în casă, îl folosesc de la vârste fragede când pot să asimileze cunoștințe în mod natural, fără să conștientizeze greutatea celor învățate. În același timp, este necesar ca noi, profesorii, să avem aceeași deschidere către societatea informațională în care producerea de informație și folosirea ei în cele mai neașteptate moduri constituie o provocare pentru toți.

Astfel, tehnologiile informației și comunicațiilor sunt instrumente de bază, iar această societate informațională devine una reală. Adaptarea presupune schimbarea modului de gândire pentru a ne adapta la noile cerințe.

Dezvoltarea profesională continuă a cadrelor didactice trebuie văzută din două perspective: pentru perfecționarea metodelor de instruire în vederea dezvoltării profesionale proprii; pentru adaptarea la noile cerințe ale generației de elevi.

În această perioadă sunt în implementare multe proiecte care au ca scop principal realizarea de cursuri de formare pentru cadrele didactice și toate au ca punct de pornire o componentă de instruire asistată de calculator. Comunicarea prin intermediul calculatorului între cadre didactice, împărtășirea experiențelor trăite la clasă sau în afara ei constituie o bază a tot ce se dorește a se dezvolta de acum înainte. Rețelele partenariale care pot fi formate între școli în vederea diseminării de bune practice sunt importante dacă se dezvoltă pe principii de egalitate, de neconcurență și de ajutor reciproc pentru îmbunătățirea procesului de învățământ. Iar aceste rețele partenariale nu sunt bine întreținute dacă nu există o comunicare adecvată între școli, acest lucru putând fi realizat prin intermediul unei platforme on line și a unui site interactiv care să prezinte toate activitățile rețelei.

Dincolo de aspectul financiar destul de redus ca și costuri, o platformă pe care să se posteze toate aspectele care se doresc a fi diseminate duce la creșterea calității învățământului, în general, prin urmare a calității educației pe care o furnizăm elevilor pe care îi instruiți.

În concluzie, utilizarea noilor tehnologii și a instrumentelor TIC în vederea perfecționării predării sunt necesare pentru dezvoltarea capacității de furnizare a programelor de formare a cadrelor didactice în concordanță cu metode moderne de instruire și de evaluare a elevilor. Asigurarea calității procesului de învățământ depinde în mare măsură de aceste formări ale cadrelor didactice din perspectiva folosirii unor rețele virtuale între unitățile școlare, rețele care să fie dezvoltate și la nivelul profesorilor, dar cu utilitate directă asupra beneficiarilor direcți ai educației, respectiv asupra elevilor și părinților.

Bibliografie:

www.didactic.ro › ..Revista electronică Didactic.ro

[www.elearning.ro/valoarea-noilor-tehnologii-pentru-dezvoltarea-profesionala-a-cadrelor didactice...](http://www.elearning.ro/valoarea-noilor-tehnologii-pentru-dezvoltarea-profesionala-a-cadrelor-didactice...)

IMPORTANȚA TIC ÎN PREDAREA ORELOR DE LIMBA ROMÂNĂ

Pleșa-Iuga Janeta-Maria
Școala Gimnazială Rudolf Walther Timișoara

În multe tratate de specialitate s-a arătat deseori cât de important este ca profesorul să învețe pe tot parcursul vieții. John Dewey, în cartea sa *Democrație și educație* susținea că societatea nu există doar prin transmitere și prin comunicare, ci ea există, în special, în procesul transmiterii și în cel al comunicării. Elevii sunt inspirați de abilitățile profesorilor lor ca arhitecți ai propriilor lor înțelegeri, ca autoevaluatori și autodidacți.

Experiența de până acum a arătat că folosirea instrumentelor TIC la lecții este apreciată de toți elevii. Utilizarea lor face lecția mai ușoară și mai atractivă, dă orelor de curs un status înalt, în special când introducem elemente de interactivitate, web sau videoconferințe. Elevii și profesorii lor devin mândri de activitățile desfășurate, de materialele pregătite, crește motivația și cu toții devin implicați cu adevărat în ceea ce fac.

De obicei, noi definim profesorul de Limba și literatura română ca fiind un sprijin real, moral, pregătit să înțeleagă și să identifice toate nevoile elevilor săi, pe de o parte, iar pe de altă parte, gata să împărtășească cu ei călătoria de la cunoscut către necunoscut, de la material către spiritual. Profesorul de limba și literatura română contemporan pregătește hărțile, imaginile sub formă de albume, prezentările, afișele, scheme, etc. mult mai ușor cu ajutorul calculatorului și al noilor tehnologii, pentru a facilita înțelegerea învățăturilor sau conținuturilor și competențelor pe care trebuie să le dobândească elevul la finalul lecției.

Avantajele acestui fel de instruire constau în faptul că, prin organizarea procesului de predare – învățare, principiile didactice (al sistematizării și continuității, al însușirii conștiente și active, al accesibilității și însușirii temeinice a cunoștințelor) acționează concomitent și în fiecare moment al activității elevului cu programa stimulând formarea și dezvoltarea capacităților intelectuale, precum și munca independentă. Se reduce mult timpul necesar însușirii cunoștințelor și al celui de transmitere a informațiilor profesor-elev sau manual-elev.

TIC ne ajută pe noi, profesorii de limba și literatura română: să descoperim noi metode interactive potrivite pentru lecții, să eliminăm eventualele dificultăți pe care le-am întâmpina în predarea conținuturilor, să aflăm cât mai multe detalii despre conținuturile predate, să facem evaluări complete și subiective, să ținem legătura permanent cu elevii, părinții acestora, cu alți colegi, să dezvoltăm proiecte complexe legate de realitatea cotidiană.

Pe de altă parte, calculatorul oferă posibilități reale de individualizare a instruirii. El se poate transforma cu ajutorul profesorului dintr-un mijloc de transmitere a informației, într-un instrument ce oferă programe de învățare adaptate conduitei și cunoștințelor elevului.

Integrarea instrumentelor TIC în procesul de predare-învățare-evaluare atrage după sine și găsirea răspunsurilor la următoarea serie de întrebări:

- Cum pot utiliza instrumentele TIC pentru a sprijini predarea și învățarea elevilor la disciplina Limba și literatura română ?
- Care sunt instrumentele TIC cu ajutorul cărora pot realiza evaluarea la Română?
- Cum învățăm elevii să se informeze pe Web astfel încât să obțină învățături corecte?
- În ce scop salvăm informația de pe Web?
- Produsele multimedia ale învățării elevilor pot fi rezultatul acestor căutări/ descoperiri?
- Ce tip de materiale ar îmbunătăți învățarea în cazul elevilor mei?
- Cum pot fi utilizate la clasă instrumentele de comunicare prin Internet? În ce scop?
- Există reguli de comportament pe Internet? De ce trebuie să respectăm aceste reguli? Care

este legătura respectării acestor reguli cu disciplina Limba și literatura română?

- Ce aduce nou învățarea pe Web (wiki, blog) pentru mine ca profesor de Limba și literatura română și pentru elevii mei?

Dintre instrumentele TIC utilizate frecvent la clasă de către profesori și elevi amintim:

- Prezentările: materiale descriptive, îmbogățite cu materiale video și/sau audio, diagrame, legături (de obicei link-uri) către alte surse. Microsoft PowerPoint este aplicația prin care se pot realiza prezentări de succes. Câteva sugestii:

- Pune pe slide numai informațiile importante (titluri, cuvinte cheie);
- Respectă regula 6/6 (6 rânduri a câte 6 cuvinte pe rând); excepție fac definițiile;
- Folosește un fundal deschis la culoare și aceleași format al textului;
- Marchează cuvintele cheie (bold, italic, color);
- Folosește materiale video și audio, tabele, grafice;
- Nu citești ideile de pe slide-uri, ci prezentați-le deschis;
- Dacă doriți ca la un moment dat elevii să fie atenți către vorbitor, folosiți un slide gol;
- Folosiți notele de subsol pentru a marca sursele expuse în prezentare;
- Evaluează durata prezentării.

Introducerea TIC în cadrul orelor de Limba și literatura română necesită o atenție deosebită întrucât, ca orice instrument foarte puternic, poate dăuna la fel de mult pe cât poate face bine sau poate eficientiza ora. O pedagogie sau metodică prost înțeleasă poate avea efecte nocive asupra întregii materii parcurse, de aceea profesorii de Limba și literatura română poartă o responsabilitate enormă de a se asigura că introducerea TIC în clasă este bine gestionată și că beneficiile potențiale sunt realizate, în timp ce pericolele sunt minimizezate sau chiar eliminate.

RESURSE EDUCAȚIONALE DESCHISE: AVANTAJE ȘI DEZAVANTAJE

*Popa Catrinel -Monica-Roberta
C.S.E.I. Constantin Pufan, Dr.Tr. Severin*

Resursele educaționale deschise (Open Educational Resources) se referă la accesul deschis la resurse educaționale, facilitat de tehnologiile informației și comunicațiilor, pentru consultare, utilizare și adaptare de către comunitatea utilizatorilor, în scopuri necomerciale.

Termenul a fost adoptat la Forumul UNESCO din 2002, la care s-a analizat impactul pe care proiectele Open Courseware le au asupra învățământului superior.

Resursele educaționale deschise cuprind:

- materiale pentru predare - învățare: proiecte deschise (open courseware și open content), cursuri free, directoare de obiecte de învățare (learning objects), jurnale educaționale;
- software open source - pentru dezvoltarea, utilizarea, reutilizarea, căutarea, organizarea și accesul la resurse; includ și medii virtuale de învățare (LMS - Learning Management Systems), comunități de învățare;
- licențe de proprietate intelectuală care promovează publicarea deschisă a materialelor, principii de design și bune practici, localizarea conținutului.

Tehnologiile informaționale permit educatorilor accesul și schimbul de resurse online. Până în urmă cu câțiva ani, majoritatea materialelor create erau protejate, necesitând autentificarea

utilizatorilor. Astăzi cele mai multe resurse sunt create și publicate liber pe Web, făcând uz de sistemele colaborative Web 2.0.

Putem compara conceptele de **Resursele educaționale deschise** cu Open Source Software. Așa cum Open Source permite utilizatorilor reutilizarea / modificarea software-ului, **Resursele educaționale deschise** permit utilizatorilor adaptarea materialelor și sistemelor pentru necesitățile de predare / învățare proprii.

Studiile proiectului european în derulare OLCOS - Open e-Learning Content Observatory Services - relevă importanța **resurselor educaționale deschise** pentru învățământul de bază, dar și pentru educația continuă, pentru dobândirea de către profesori, elevi / studenți, adulți, de competențe și cunoștințe care să le permită participarea activă în societatea și economia bazate pe cunoaștere.

Resursele educaționale deschise implică o schimbare fundamentală în procesul educațional, contribuind la centrarea pe elev / student.

Universități de prestigiu din întreaga lume permit azi, prin intermediul acestui concept, accesul liber la materialele cursurilor în format text, audio, video, la discuțiile, subiectele de examen.

Resursele Educaționale Deschise provoacă o schimbare majoră în educație. Cu ajutorul acestui tip de resurse trecem la un sistem de învățare în care vârsta, locul de pe glob și posibilitățile financiare nu mai sunt relevante pentru a avea acces la materialele educaționale, fie ele cursuri, manuale, exerciții, teste sau jocuri educative.

Mai mult, avem acces la mai mulți profesori, la mai multe forme de învățământ și putem contribui efectiv la perfecționarea resurselor de învățare datorită modului liber în care sunt licențiate resursele educaționale. Și asta nu doar exclusiv în mediul digital sau neapărat având acces la Internet.

Avantajele pe care le presupune acest concept de folosire liberă a resurselor educaționale la nivel virtual (posibilitatea documentării din surse variate, folosirea surselor de ultimă oră, intrarea în legătură cu alți educatori sau studenți din lume, schimburile de bune practici, etc) sunt variate, dar există și câteva dezavantaje.

Este vorba despre reducerea spre estompare a ideii de proprietate intelectuală. Cu atâtia utilizatori ce pot interveni liber într-un material e greu de spus cine este autorul real, cine este cel ce-și poate asuma lauri. Un alt aspect este cel al faptului că intervențiile multiple pot afecta calitatea și poate chiar veridicitatea unor informații. Cu toate acestea, avantajele sunt mult mai însemnate și corespund cerințelor lumii și generațiilor actuale.

BIBLIOGRAFIE

https://ro.wikipedia.org/wiki/Resurse_educative_deschise

https://ro.wikipedia.org/wiki/Resurse_educative_deschise

https://ro.wikipedia.org/wiki/Resurse_educative_deschise

IMPORTANȚA TEHNOLOGIILOR INFORMAȚIONALE ÎN PROCESUL DE PREDARE-ÎNVĂȚARE-EVALUARE

*Profesor Popescu Aurelia Maria
Colegiul Național Economic „Theodor Costescu”*

Integrarea metodelor tehnologiei informației în domeniile de vârf ale societății românești contemporane contribuie hotărâtor în dezvoltarea societății actuale bazate pe cunoaștere.

Predarea-învățarea cu ajutorul tehnologiilor informaționale, precum și evaluarea rezultatelor procesului didactic sunt metode relativ noi în țara noastră și ca orice demers care urmărește progresul sau optimizarea activităților pedagogice este important și reprezintă un salt calitativ în domeniu având un caracter creator și inovator.

Internet, e-mail, multimedia, tehnologii informaționale, biblioteci virtuale, educație electronică (*e-education sau e-learning*), sistem inteligent de învățare (*Intelligent Tutoring System*), mediu inteligent de învățare (*Intelligent Learning Environment*), învățământ la distanță, învățământ în timp real (*IDD*), E - Business, E – Commerce, Self Management au devenit termeni elementari în limbajul universal al pedagogilor mileniului trei.

Cursantul situat în orice parte a lumii are acces la informație, prin intermediul unui calculator conectat la rețeaua Internet și echipat cu un navigator obișnuit pentru Internet (Internet Explorer, Netscape Navigator, Mozilla Firefox, Google Chrome, Safari, Opera, etc.), folosit și pentru informare, distracție, comerț electronic, poștă electronică etc.

În funcție de punctele de interes ale elevului, acesta poate accesa baze de date pentru completarea studiului individual sau poate stabili un contact direct și imediat cu autorul cursului pentru a împărtăși reacțiile sale.

Accesul la materialele electronice se face prin intermediul navigatorului de Internet care execută transferul informației dinspre server (localizat în instituția de învățământ) și elev. Există și cazuri rare în care sunt concepute programe speciale pentru a accesa informația într-o formă particularizată specifică instituției de învățământ.

Forma de prezentare a materialelor suport îmbină prin suport multimedia text, imagine, sunet, și animație/filme. În plus obiectele de tip „*legătură*” (hyperlink) asigură accesul structural la alte informații, căutarea de informații relaționate sau gruparea acestora pe categorii.

Pentru fundamentare, prezentăm câteva dintre avantajele utilizării materialelor didactice electronice:

- costuri de întreținere și expediere reduse;
- accesibilitate directă și flexibilitate pentru elev;
- actualizare imediată a datelor prezentate;
- accesul în timp real la informație, când și unde îi este necesar elevului;
- lipsa necesității spațiilor de depozitare;
- îmbinarea pe un singur suport a mediilor de învățare: text, imagine, sunet, animație etc.;
- posibilitatea de acces la toate sursele relaționate materialului didactic existente pe Internet prin intermediul legăturilor.

Putem afirma că alături de formele consacrate de interactivitate existente în cadrul aplicațiilor dezvoltate în instruirea asistată de calculator, forme care presupun existența unor programe educaționale dedicate, computerul personal conectat în mediul Web constituie un instrument al interacțiunii profesor-elev din procesul educațional actual.

Din punct de vedere educațional, mediul Internet permite îmbunătățirea performanțelor comunicaționale, dezvoltarea colaborării și promovarea învățării active;

sunt dezvoltate în acest mod:

- activități de programare, prin care computerul personal devine un instrument;
- activități de proiectare pentru învățământ, prin care, computerul personal este *tutore*;
- activități creative, prin care, computerul personal constituie oglinda utilizatorului.

Computerul personal constituie *tutee* în cazul în care elevii, prin intermediul limbajelor de programare îl „învăță” să rezolve anumite clase de probleme. Avantajele care decurg din această a treia situație sunt:

- pornind de la necesitatea „predării cuiva care nu poate înțelege”, elevul începe prin a învăța efectiv;
- încercând să învețe principiul de funcționare a computerului, elevul este pus în situația de a înțelege propriile mecanisme de gândire;
- „învățând” computerul să devină tutor sau *tool*, elevul pătrunde mecanismele psihologice ale propriei învățări.

În acest mod, activitatea din clasă se transformă din obiectiv în proces, iar achiziția cunoștințelor este urmată de prelucrarea și înțelegerea acestora.

Din perspectiva elevului învățarea poate fi dirijată de profesor (computerul personal devenind *tutor*), poate fi orientată pe conținut (caz în care computerul personal devine un instrument) și poate fi solicitată de elev (computerul personal devenind *tutee*).

Sucesiunea *tutor*, *tool*, *tutee* corespunde traiectoriei cronologice de implicare a calculatorului personal în procesul educațional.

În marea majoritate, cercetările relevă avantajele utilizării computerelor în comparație cu alte metode de învățare și evaluare:

- reducerea timpului de studiu;
- atitudinea față de complex se modifică pozitiv;
- utilizarea computerelor este mai eficientă în procesul de învățare-evaluare decât alte metode;
- instruirea asistată de calculator este mai eficientă ca instruire decât forma alternativă.

BIBLIOGRAFIE

1. ANGHEL C.V., coord. Drobot L., – „*Eficiența utilizării competențelor TIC în educație*”, vol.1, Didactica Internațional, Ediția a XIX-a, Ed. Mirton Timișoara, 2010.
2. ANGHEL C.V., coord. Odină N.A, Visan M. – „*Metode de cercetare utilizând tehnologii informatice și de comunicație*”, Editura Eftimie Murgu, Reșița, 2010.

CALCULATORUL – PRIETENUL COPIILOR AVANTAJE ȘI DEZAVANTAJE

Popii Florentina Camelia, Grădinița cu P.P. nr.3

Transformările economico-sociale pe plan național și internațional impun utilizarea pe scară largă a calculatorului, care astăzi reprezintă pentru omenire ceea ce acum cinci secole a reprezentat invenția tiparului. Implementarea sistemelor informa-tice în educație este impusă de nevoi sociale, cum ar fi:

- pregătirea copiilor/elevilor pentru a stăpâni volumul imens de informație disponibil și accesibil lor, formându-le abilități de a le utiliza;
- nevoia majoră de comunicare între indivizi, între grupuri profesionale, între societăți;
- participarea copiilor/tinerilor la propria formare în acord cu interesele, aptitudinile, nevoile personale;

Prezența calculatorului în procesul de învățământ preșcolar asigură o motivație suplimentară atât pentru copii, cât și pentru cadrele didactice, și nu în ultimul rând, pentru părinți.

După 1990, odată cu pătrunderea masivă și în învățământul românesc a calculatorului, a fost necesară o "alfabetizare" în limbajul calculatorului a elevilor, dar și a cadrelor didactice. Primii "cuceritori" ai mirajului numit calculator au fost tinerii, chiar copiii de vârste mici, aceasta generând o nouă arie de instruire, atât a "formatorilor" de profesie, cât și a celor din bănci. Jocul și instruirea sunt indisolubil legate, calculatorul devenind astfel un partener și un prieten al copiilor. În grădiniță sunt utilizate cu precădere jocurile logice cu diferite grade de dificultate.

Ținând cont de dilema sugerată de titlul articolului s-a încercat punerea într-o balanță virtuală a avantajelor și dezavantajelor utilizării calculatorului de către preșcolari. Dintre avantaje, enumerăm următoarele:

- utilizarea calculatorului, reprezintă un mijloc de învățare preferat de copii pentru faptul că le pare animat, viu, activ și este interactiv;
- stimulează interesul, curiozitatea, dar mai ales independența în rezolvarea sarcinilor și în căutarea soluțiilor;
- permite minții și mâinii "să se joace" până la găsirea soluției, creând din instinct și imaginație sau, uneori, din simplă plăcere ludică.
- dezvoltă calități personale, ca perspicacitatea, creativitatea, gândirea logică, puterea de concentrare, îndemânarea specifică;
- permite petrecerea timpului liber într-un mod plăcut și util;
- aparatura este ușor de folosit.

Dacă am compara folosirea calculatorului cu joaca, știind cât îndregălesc copiii să se joace și ce semnificații profunde are această activitate specifică vârstei, am spune că între aceste două activități nu este sinonimie, deoarece la joacă ei se manifestă spontan, liber, neîngrădit. Folosirea calculatorului ar fi, mai degrabă, sinonimă cu jocul, deoarece trebuie să respecte niște reguli, atât în manipularea aparatului, cât și în comunicare, aceasta bazându-se pe un limbaj specific.

Calculatorul este utilizat mai întâi ca un partener de joc, mai târziu intervenind competența și performanța.

Așadar, computerul este binevenit în grădiniță, dar prezintă și dezavantaje:

1. Din punct de vedere medical:

- lucrul la calculator implică o poziție statică, solicitând coloana vertebrală și generând poziții defectuoase;
- având în vedere vârsta fragedă a copiilor, poate afecta vederea acestora.

2. Din punct de vedere psihosocial:

- dezvoltă și încurajează violența prin unele jocuri;
- nu favorizează relațiile sociale, putând duce la așa numita "singurătate computerizată" și, în final, la izolarea individului. Acest lucru este deosebit de periculos pentru copiii de vârstă preșcolară, deoarece baza dezvoltării lor, baza învățării o constituie **comunicarea**.
- folosirea excesivă conduce la îngrădirea și limitarea afectivității copiilor;
- creează dependență;
- calculatorul este "o uzină gigant" de cunoaștere, dar care, exploatată excesiv, provoacă pierderea unui inefabil al vârstei, dar de lumea basmelor și poveștilor, a jocurilor în aer liber, a șezătorilor, unde copilul ia contact cu folclorul, ce a stat la baza dezvoltării omului în sine.

3. Din punct de vedere economic:

- costurile, încă ridicate, pot genera inegalități de șanse pentru copii.
Calculatorul este în prezent utilizat în marea majoritate a domeniilor sociale. Capacitatea de a utiliza computerul este de mare importanță pentru integrarea în societate, din punct de vedere profesional.

Utilizând calculatorul, elevii pot învăța nu numai informatica, ci și la toate celelalte materii studiate în școală; există lecții informatizate de o mare atractivitate, astfel că învățarea cu ajutorul calculatorului poate fi mult mai eficientă. Este necesar să-i învățăm pe micii elevi să utilizeze calculatorul, pentru ca ei să poată beneficia de multitudinea de informații utile stocate pe calculator, sau în rețeaua de internet, și, de asemenea să poată beneficia de lecțiile moderne, informatizate disponibile prin programul AEL.

În plus pe internet, prin motoarele de căutare pot fi găsite informații de mare utilitate din toate domeniile sociale sau tehnice, științifice.

Cu ajutorul calculatorului, elevii își pot îmbunătăți cultura generală, pot învăța să comunice, să caute și să proceseze informații utile.

Abilitatea de a utiliza calculatorul este un factor important în integrarea socială. Studiul tehnologiei informației în școală, învățarea pe calculator este absolut necesară pentru evoluția școlară, socială, și (ulterior) profesională a elevilor, asigurând condiții pentru succesul lor în viitor. Este extrem de necesar să intervenim cu noi tehnici de predare pe baza utilizării noilor tehnologii și a calculatorului, pentru a crește eficiența procesului instructiv și a câștiga și mări interesul elevilor pentru școală.

Prin utilizarea calculatorului și a mijloacelor moderne de învățământ elevii sunt mai mult atrași de studiu, își măresc interesul pentru școală, având în vedere marea lor pasiune pentru calculator. Opționalul urmărește formarea și dezvoltarea cunoștințelor și abilităților de a utiliza calculatorul, precum și aplicarea acestor cunoștințe pentru facilitarea învățării la celelalte materii, dezvoltarea orizontului de cunoaștere și capacității de explorare a lumii înconjurătoare

BIBLIOGRAFIE

1. Allan P, Booth S, Crompton P, and Timms D, (1996), *Integrating Learning with Technology*, University of Stirling, Stirling;
2. Miclea M, (2000), *Psihologie cognitiva*, Editura Gloria, Cluj- Napoca;
3. Hardley M, (1990), *Accomplished Teachers- Integrating Computers into Classroom Practice*, Bank Street College of Education Center for Children and Technology, NY 10025

A FI PROFESOR ÎN ERA DIGITALĂ

*Prof. Prundeanu Dumitru
Școala Gimnazială Bala*

Folosirea tehnologiilor moderne în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție firească la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrarea acestora în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra inovațiile tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Nu este un proces ușor, dar dificultățile pot fi depășite având în vedere potențialul acestui tip de cunoaștere.

Elevii din ziua de astăzi sunt diferiți de generația părinților și a bunicilor lor. Majoritatea acestora, mai ales în mediul urban, au deja ca rutină folosirea internetului și a email-ului, a sms-urilor sau a rețelelor de socializare de tip Yahoo sau Facebook. Acest mod de comunicare se face simțit și în modul lor de a învăța. Chiar dacă profesorul folosește sau nu la clasă **tehnologia informației și a comunicării** (TIC), elevii menționați vor folosi cu siguranță acasă mijloacele moderne de informare ca sprijin pentru teme.

Comunicarea scurtă sau abreviată de tip chat sau sms se face simțită deja se la nivelul standardelor gramaticale și al ortografiei și este clar că folosirea TIC acasă deja crează inegalități între elevi. Că vrem sau nu, când se schimbă contextul de viață, se schimbă și felul în care elevul învață.

Profesorul trebuie să se simtă liber să răspundă **critic**, dar în același timp **creativ** noilor tehnologii și sub nici o formă nu poate să ignore acest aspect dacă vrea să comunice cu elevii.

De ce este important tipul de învățare care are care include TIC ?

Adevărata importanță a tipului de predare-învățare-evaluare care combină metodele pedagogice tradiționale cu TIC ține de **potențial**. Acest tip de învățare este o oportunitate în a crea experiențe care pot furniza *tipul de predare-învățare potrivit* într-un anumit *moment, loc și pentru un anumit elev* nu numai la școală, ci și acasă. Acest tip de învățare ar putea deveni global, ar putea transcede granițele formale ale țărilor și ar putea aduce împreună grupuri de elevi din culturi și meridiane diferite. În acest context, **generalizarea folosirii TIC în școală** ar putea deveni **una dintre realizările importante ale secolului nostru**.

În psihologia cognitivă tradițională, **cunoașterea** e văzută ca un fel procesare, adică pare simplu să spui că aceasta va atinge cote cu atât mai înalte cu cât mintea elevului va fi programată cu ajutorul cât mai multor strategii meta-cognitive. Într-un mod cu totul diferit, în tradiția socio-culturală de tip vigotskian, **cunoașterea** este înțeleasă în termeni de *învățare a folosirii instrumentelor culturale*. Ca o consecință a faptului că acestea sunt totdeauna specifice unor anumite contexte social-istorice este dificil de trasat modele de învățare care să fie general valabile, excepție fiind câteva instrumente culturale care traversează cel mult câteva contexte diferite.

În era digitală în care trăim, paradigma cunoașterii trebuie să fie una a **dialogului**, educația trebuie să meargă dincolo de instrumentele culturale specifice, dar fără a fi redusă la abstracția oferită de psihologia cognitivă.

Dezvoltarea educației în direcția **dialogului** nu poate fi decât rezultatul unui mod de predare-învățare-evaluare la un nivel de conceptualizare mai ridicat decât în trecut. Pentru că **dialogul** presupune deschidere, lărgirea orizontului și adâncime, acest mod de învățare este atât o direcție individuală pentru elev, cât și una socială pentru școală ca întreg.

Dezvoltarea în direcția unei gândiri creative libere poate fi promovată prin îndepărtare unor factori de constrângere și încurajarea schimbului de perspective între elevi.

În tradiția socio-culturală, **TIC** este definită ca *miloc de mediere pentru cunoaștere*, iar din perspectiva dialogică, e văzută ca mijloc de deschidere, adâncire și lărgire a spațiilor de dialog. Nu trebuie să uităm că învățarea nu presupune doar acumulare de cunoștințe, ci creștere, îmbogățire, evoluție.

Până la urmă, nu e nimic nou soare, deci nici tehnologiile moderne nu sunt ceva ieșit din comun. Papirus și hârtie, cretă și carte tipărită, retroproiectoare, jucării și emisiuni educative, toate au fost văzute ca inovații la început. PC-ul, Internetul, cd-ul și mai noile *tehnologii* complementare mobile sau wireless nu sunt decât cele mai noi dovezi ale creativității umane pe care le putem vedea în jurul nostru. Ca și celelalte inovații menționate, acestea *pot fi asimilate în practica pedagogică fără să afecteze fundamentele învățării*.

Câteva reguli pentru integrarea cu succes a TIC în activitatea didactică

1. Fii sigur că deții controlul asupra materialului, atât din punct de vedere al conținutului, cât și al formei, chiar dacă te sprijină un specialist în TIC.
2. Fă-ți un plan pe hârtie, separat de materialul aflat pe suport digital.
3. Scopul și forma prezentării să-ți fie foarte clare
4. Nu fii sedus de stilul atractiv tehnologiei moderne, fie ea video sau audio, și nu face din aceasta un scop în sine. Concentrează-te asupra mesajului/a ideii principale și a limbajului adecvat vârstei/gradului de înțelegere al elevului.
5. Un bun prezentator nu are nevoie de o prezentare complicată tehnic. E mai important să fie atractivă prin idee, mod de structurare și grad de interactivitate. De exemplu, o prezentare trebuie să-l facă pe elev să gândească, nu trebuie să fie doar o înșiruire rapidă și amețitoare de slide-uri.
6. Mai presus de orice, concentrarea trebuie să fie asupra elevului și a nevoilor lui de învățare. Cel mai mare pericol în orice proiect de predare-învățare care include și TIC e să fie centrat mai mult pe tehnologie/creativitate, nu pe elevul-receptor și pe nevoile lui de învățare.
7. În școală, succesul tipului de predare bazat pe TIC se măsoară prin satisfacerea nevoii de învățare.

Care sunt dificultățile implementării TIC în procesul educativ?

Teoretic, n-ar trebui să fie dificultăți. În realitate, ele pot apărea. Pentru un test simplu, întrebați-vă colegii ce cred despre *integrarea TIC în procesul de învățare*.

Veți primi răspunsuri de genul:

”N-am auzit despre așa ceva!”, ”Am auzit ceva, dar nu știu prea clar ce este.”, ”Asta e chestia aia nouă adăugată?”, ”Cu ce e diferit de ceea ce știam deja, ce e nou în asta?”, ”Păi n-avem cum să facem asta, costă mult și fonduri nu prea sunt.”

Unii profesori consideră că *anumite deprinderi mentale asociate tehnologiilor moderne n-ar ajuta în procesul de învățare*, în special atunci când elevii preiau fără discernământ informații de pe internet sau își însușesc mentalitatea de tip ”cut and paste” în detrimentul stiloului și al hârtiei.

Ceea ce nu o să auzim prea des este o definiție clară sau măcar mai mult interes legat de potențialul acestui tip de învățare. Pentru înțelegerea și implementarea TIC în procesul clasic de învățare e nevoie de entuziasm, energie și dedicare pentru a transforma teoria în soluții reale bazate pe nevoile individuale ale elevilor.

Alte dificultăți decurg din *lipsa informației cu conotații practice* imediate referitoare la TIC sau a unui *ghid care să-i informeze pe profesori cum pot ajunge la ea*.

De aceea, este nevoie stringentă de:

1. *instrumente pedagogice pentru formarea inițială și continuă a cadrelor didactice* care să implice utilizarea TIC.
2. *crearea și promovarea unei noi metodologii pentru disciplinele școlare*, bazată pe utilizarea TIC.

Combinarea TIC cu metodele tradiționale pedagogice reprezintă o schimbare de paradigmă cu implicații asupra cunoașterii în societate în general și asupra învățării în special, de aceea disciplina pedagogică trebuie modificată în conformitate cu noul context în care trăim.

Folosirea TIC în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție elegantă la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integritatea TIC în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra ultimele descoperiri tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere.

Înțelepciunea tradiției poate și trebuie să fie combinată cu soluțiile tehnologice moderne.

Bibliografie

1. Beetham, Helen & Sharpe, Rhona. *Rethinking Pedagogy for a Digital Age – Designing and delivering e-learning*, Routledge, 2007
2. Făt, Silvia & Adrian Labăr. Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație. EduTIC 2009. Raport de cercetare evaluativă. București: Centrul pentru Inovare în Educație, 2009. (Online: www.elearning.ro/resurse/EduTIC2009_Raport.pdf)
3. Istrate, Olimpiuș – *Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație* în *Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual*, Ediția a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare, Editura Universității din București, 2010
4. Thorne, Kaye. *Blended Learning – How to Integrate Online and Traditional Learning*, 2003, Kogan Page Limited
5. Wegerif, Rupert. *Expanding the Space of Learning*, Springer, 2007

TELEVIZORUL ȘI CALCULATORUL ÎN VIAȚA COPILULUI

*Răcănel Violeta Daniela
Grădinița cu P.P. nr.3*

Impactul televizorului și a calculatorului asupra vieții și dezvoltării copiilor noștri depinde de mai mulți factorii: cât de mult timp petrec în fața acestora, vârsta și personalitatea lor, dacă vizionează programul de la televizor sau se joacă la calculator singur sau împreună cu un adult, dacă unul dintre părinți a discutat cu el despre ceea ce vede la televizor sau despre pericolele la care se expune utilizând internetul.

Există mai multe aspecte prin care aceste mijloace media influențează în mod negativ dezvoltarea copiilor:

Violența poate declanșa reacții, credințe, atitudini și comportamente în două direcții.

Pe de o parte, apariția și creșterea fricii, și anume apariția sindromului "oamenii și lumea lor fioroasă".

Din perspectiva copilului lumea adulților, dincolo de reperele persoanelor foarte apropiate, este una nesigură, plină de neprevăzut, cu multe riscuri de a fi rănit, chiar abandonat fără iubire. S-a observat că acei copii care urmăresc programele de știri împreună cu un adult și care îi explică ceea ce se petrece pe micul ecran sunt mai capabili să discearnă între realitate și fantezie.

Pe de altă parte, problema constă în desensibilizarea față de violența și încurajarea unui astfel de comportament, în final ajungându-se la a pune egal între violență și comportament normal. Nu doar prin ceea ce ar putea învăța greșit cât și prin ceea ce îi împiedică să facă pentru ca această activitate le consumă din timpul pentru alte activități – de exemplu, prin limitarea timpului adecvat temelor și a studiului individual-scade performanța școlară.

Pentru o dezvoltare armonioasă fizică și psihică copiii au nevoie să își petreacă timpul liber astfel: jucându-se, lecturând o carte sau o revistă, plimbându-se în aer liber, practicând un sport. Urmărirea unui film de animație, a unui alt program TV sau petrecerea timpului liber în fața calculatorului sunt activități sedentare fiind factori determinanți ai obezității.

Aceste activități limitează interacțiunile fizice cu ceilalți copii, putând să se ajungă până la pierderea prietenilor și la izolarea copilului.

De asemenea, prin publicitatea la diverse produse (biscuiti, bomboane, înghețata, sucuri, alimentate de tip fast-food) televiziunea încurajează consumarea acestora pe parcursul vizionării diferitelor programe, (alt factor de risc al obezității).

Clipurile publicitare la țigări, alcool și droguri (medicamente) în care un comportament pozitiv (persoana din clip are mulți prieteni, se simte bine, este o persoană plăcută de către ceilalți, conduce o mașină performanță) este asociat cu consumul lor. Toate acestea pot încuraja copiii să încerce și chiar să consume aceste produse.

Televiziunea poate fi un puternic instrument de educare privind responsabilitățile și riscurile vieții sexuale, deși aproximativ doar 17% dintre aceste emisiuni oferă informații utile și educative.

Concluzionând putem spune că efectele negative ale influenței televizorului și computerului asupra dezvoltării psihosomatice a copiilor sunt următoarele: scăderea performanțelor școlare, creșterea agresivității (îi îmbrânțește sau se încaieră cu ceilalți copii), apariția coșmarurilor, creșterea tentației și a consumului față de produsele nesănătoase și lipsa activității fizice favorizează apariția obezității, limitarea relațiilor cu prietenii, încurajarea consumului de alcool, țigări și droguri.

Tot mai mulți părinți își lasă copiii să folosească computerul încă de la vârste fragede. "O să aibă nevoie în viitor de aceste cunoștințe", este justificarea cel mai des auzită. Una plauzibilă, dar care de multe ori riscă să se transforme într-un alibi pentru adultul prea ocupat să se implice activ în viața copilului său.

Pe tema folosirii tehnologiei de către copii s-au realizat numeroase studii, care arată că aptitudinile conversaționale ale copiilor au de suferit, iar capacitatea lor de a învăța este, de asemenea, afectată. Mulți cercetători au arătat, totodată, că utilizarea excesivă a gadget-urilor creează dependență și poate fi sursa unor comportamente antisociale. Toate acestea pe lângă problemele reale de sănătate care pot apărea, cum ar fi afecțiuni ale ochilor sau obezitate dobândită în urma sedentarismului, dublat de un program alimentar neadecvat

BIBLIOGRAFIE

1. Hardley M, (1990), *Accomplished Teachers- Integrating Computers into Classroom Practice*, Bank Street College of Education Center for Children and Technology, NY 10025
2. Soft-uri educationale
3. Miron Ionescu, Ioan Radu, *Didactica Modernă*

PROIECTE EDUCAȚIONALE ONLINE

*Prof. Radu Rodica-Maria,
Școala Gimnazială Eșelnița*

Printr-un proiect se poate înțelege o încercare de conducere și coordonare a unor activități pentru atingerea unui obiectiv specific. Proiectele educaționale se desfășoară în unitățile școlare și urmăresc atingerea unor obiective, precum:

- modalități de aplicare a unor programe de studii;
- realizarea de resurse pedagogice (audio-vizuale, informatice, media);
- conceperea unor dispozitive de formare inițială sau continuă a cadrelor didactice;
- organizarea unor rețele de schimburi sau cooperare cu alte unități școlare din țară sau străinătate.

Dezvoltarea tehnologiei, bineînțeles și a internetului a condus la apariția proiectelor educaționale online. Prin aceste proiecte se urmărește colaborarea între instituții, elevi, părinți din comunități diverse fără să se întâlnească „face-to-face”. În implementarea lor, se pot folosi atât metode sau tehnici tradiționale cât și metode sau tehnici moderne. Resursele folosite sunt la fel de importante ca metodele. Internetul joacă și el un rol important. Proiectele educaționale realizate online facilitează munca celor implicați. Ele se pot desfășura între diferite școli din aceeași țară sau din țări diferite. De exemplu proiectele de tip eTwinning, realizate între două sau mai multe școli, pe discipline de studiu sau transdisciplinare. Dacă participă mai multe țări, atunci comunicarea se realizează în limba stabilită. Astfel, se încurajează utilizarea unei limbi străine, se dezvoltă încrederea în sine, munca în echipă și bineînțeles comunicarea. Se pot folosi materiale vizuale și video care creează emoții puternice și cresc concentrarea elevilor în timpul urmăririi lor, dar învățarea este mult mai eficientă atunci când elevii sunt antrenați activ în crearea de astfel de materiale. Aceștia învață nu doar să-și utilizeze competențele digitale într-un mod organizat, ci și să structureze și să organizeze informația pe care urmează să o prezinte, să alcătuiască un plan al prezentării astfel încât să comunice informația în mod eficient. Ei vor face trecerea de la statutul de primitori pasivi ai conținutului la cel de creatori activi de resurse didactice, învățarea devenind astfel auto-direcționată și conducând la satisfacții personale, cu atât mai mult cu cât materialele astfel create pot fi partajate cu publicul larg prin intermediul canalelor online.

Proiectele educaționale online prezintă multe avantaje, unele dintre ele enumerate mai sus. Dar, din păcate, acestea nu pot fi realizate în instituțiile unde nu există acces la internet.

BIBLIOGRAFIE:

<http://cis01.central.ucv.ro/csv/curs/tc/c9.html>

www.google.com

<http://etwinning.ro>

<http://iteach.ro/experiencedidactice/resurse-web-de-utilizat-la-clasa>

www.didactic.ro

FII CREATIV CU RESURSE EDUCAȚIONALE DESCHISE!

*Prof. Răveanu Mirel Fănel
Școala Gimnazială „Preda Buzescu” Vlădaia*

Resursele educaționale deschise se referă la accesul deschis la resurse educaționale, facilitat de TIC, pentru consultare, utilizare și adaptare de către comunitatea utilizatorilor, pentru scopuri necomerciale.

Resursele educaționale deschise - OER - cuprind:

- ✓ materiale (conținut) pentru predare - învățare: proiecte open courseware și open content, cursuri free, directoare de learning objects (obiecte de învățare), jurnale educaționale
- ✓ software open source - pentru dezvoltarea, utilizarea, reutilizarea, cautarea, organizarea și accesul la resurse; includ și medii virtuale (LMS - Learning management Systems), comunități de învățare licențe de proprietate intelectuală care promovează publicarea deschisă a materialelor, principii de design și bune practici, localizarea conținutului.

Tehnologiile informaționale permit educatorilor accesul la și schimbul de resurse online. Până în urmă cu câțiva ani, majoritatea materialelor create erau protejate necesitând autentificarea utilizatorilor. Astăzi cele mai multe resurse sunt create și publicate liber pe Web, făcând uz de sistemele colaborative Web 2.0.

Putem compara conceptele de Open Educational Resources - OER și Free and Open Source Software - FOSS.

Asa cum FOSS permite utilizatorilor reutilizarea / modificarea software-ului, OER permite utilizatorilor adaptarea materialelor și sistemelor pentru necesitățile de predare / învățare proprii.

Resursele educaționale deschise sunt în general caracterizate prin următoarele atribute: accesul la materialele deschise - open content - este gratuit pentru instituții educaționale și utilizatori individuali conținutul este licențiat astfel încât să poată fi reutilizat / modificat în activități educaționale; în acest scop, conținutul respectă standarde și formate deschise aplicațiile educaționale sunt open-source - sursa este disponibilă și poate fi modificată / adaptată sau sunt furnizate interfețe - APIs - care să permită crearea de noi aplicații.

Utilizarea OER conduce la următoarele avantaje pentru instituții și rețele educaționale regionale, naționale, europene:

- ✓ asigură un cadru de durată pentru colaborarea în crearea, utilizarea de resurse educaționale
- ✓ eficientizează investițiile din fonduri publice prin utilizarea comună a aceluiași resurse de către instituții și comunități profesionale
- ✓ încurajează dezvoltarea de competențe digitale, a gândirii critice și a creativității
- ✓ învețe curricula și metodologiile de predare - învățare, incluzând resurse din domeniul public, biblioteci, muzee, alte organizații culturale colaborarea în producerea și utilizarea resurselor duce la validarea acestora, la creșterea calității lor
- ✓ facilitează învățarea de-a lungul întregii vieți și includerea socială, prin accesul deschis la resurse, care altfel ar fi inaccesibile multor grupuri de utilizatori.

Pentru educatori și elevi / studenți utilizarea OER are ca avantaje:

- ✓ OER acoperă o largă varietate de domenii, subiecte; materialele pot fi utilizate pentru predare, învățare prin reutilizarea materialelor se face economie de resurse de timp și materiale

- ✓ permite profesorilor participarea la validarea, îmbunătățirea resurselor prin feedbackul dat în urma evaluării acestora, utilizării în predare, participarea la comunități de învățare și de practică realizate prin intermediul blogurilor, wiki-urilor, a diferitelor rețele sociale
- ✓ promovează centrarea pe utilizator în învățare și educația de-a lungul întregii vieți; utilizatorii își pot crea propriul e-portofoliu al activității, studiilor, proiectelor
- ✓ contribuie la dobândirea de competențe esențiale pentru participarea la societatea bazată pe cunoaștere:
 - ✚ organizare / dezvoltare personală și creativitatea
 - ✚ gândire critică
 - ✚ competențe pentru rezolvarea de probleme practice
 - ✚ competențe de colaborare și comunicare.

Resursele educaționale deschise reprezintă un subiect de interes major pentru comunitatea pedagogică, deoarece presupun o reducere a costurilor pentru învățământ și o îmbunătățire a performanțelor elevilor. Aceste resurse oferă conținuturi în baza cărora pot fi elaborate noi generații de modele educaționale, care vor contribui la asigurarea calității învățământului, la o dezvoltare socială și economică sporită.

Bibliografie:

Pavel Burloiu, V., Chirvase, T., Manolea, B., Voicu, O. et alia 2014. Ghid de bune practici RED.

ÎNVĂȚĂMÂNTUL PRIMAR ÎN ERA DIGITALĂ CUM SĂ INTEGRIZI ÎNVĂȚAREA ONLINE ȘI ÎNVĂȚAREA TRADIȚIONALĂ

*Prof: Răveanu Silvia Daniela
Școala Profesională Corlățel*

„Dacă copiii nu învață după cum le predăm noi, poate ar trebui să le predăm după cum învață ei.”

Tinerii de azi trăiesc în era tehnologiei, fie că ne place, fie că nu, asta este realitatea. Nu își mai fac permis la bibliotecă, citesc e-book-uri, nu mai caută informații în manual, dau un search pe net și așa mai departe. Elevii români sunt premiați la nivel internațional pentru aplicații realizate pentru iPhone. Dacă ei învață, gândesc și se manifestă prin tehnologie, de ce nu putem să le predăm la fel? Ei sunt cei care duc lumea înainte. Avem olimpici la fizică, matematică sau informatică, tineri cu potențial remarcabil, care vor să li se predea ce îi interesează și să aibă timp de lucrurile care îi pasionează.

Cred că e destul să pomeniți în clasă cuvântul aplicație (apps) că începe să le sclipescă ochii. Dacă le mai zici și că tema lor de vacanță este să urmărească un videoclip inspirațional, i-ai cucerit de tot. Nu, nu înseamnă că renunțăm la temele clasice, cele făcute cu sudoarea frunții și pixul pe hârtie. Însă, toate editurile de carte în limba engleză vând cărțile cu suport digital, aplicație și pagină de Facebook cu jocuri și întrebări educative. La nivel internațional așa se lucrează, de aceea examenele Cambridge sau IELTS sunt recunoscute de mii de instituții în lumea întreagă. E drept, avem acces la aceleași manuale pe care le folosim și noi la cursuri. Însă, metodele de predare țin pasul cu tehnologia de azi?

Problema care poate apărea în această direcție este aceea că profesorii sunt obișnuiți cu metodele de predare clasice și, chiar dacă folosesc un laptop, o tabletă sau un telefon mobil, nu se pot descotorosi atât de ușor de stilul cu care s-au obișnuit. De aceea, cei din industria „digital

learning” încearcă să dezvolte platforme online și pentru profesori, unde ei să își poată evalua capacitatea de adaptare la învățământul digital și, în funcție de rezultat, să primească sfaturi despre cum pot evolua în această direcție a noilor metode de predare.

Calculatorul poate fi considerat un mijloc de învățământ modern, de tip multimedia, mesajul didactic putând fi recepționat prin citire (text), prin imagini (vizual), prin ascultare (auditiv). Mai ales la clasele mici, posibilitatea realizării de programe animate conferă atractivitate sporită în învățare, motivându-i suplimentar pe elevi.

Introducerea calculatorului în procesul de predare nu ÎNLOCUIEȘTE PROFESORUL / ÎNVĂȚĂTORUL, ci doar preia o parte din funcțiile și sarcinile sale. Dintre numeroasele posibilități de utilizare a calculatorului în lecție vom enumera numai câteva:

- * transmiterea de informație;
- * dirijarea învățării;
- * crearea unui laborator „virtual” pentru simularea unor fenomene;
- * accesarea rapidă a unor informații (prin conectarea la Internet);
- * examinarea cunoștințelor însușite de elevi și evaluarea rezultatelor învățării, din perspectiva cadrului didactic;
- * autoevaluarea, din perspectiva elevilor.

Introducerea calculatorului nu duce la dispariția învățătorului, deoarece el este acela care scrie, îmbunătățește conținuturile materialelor propuse pentru lecție, le transpune pe calculator și le introduce efectiv în ora de clasă. Învățătorul îi va orienta pe elevi să ajungă la atingerea obiectivelor prestabilite, ajutându-i să găsească ei înșiși calea proprie de urmat în vederea descoperirii de noi cunoștințe, a găsirii unor răspunsuri la situațiile problemă cu care se confruntă în procesul învățării.

Fiind eliberat de o parte din sarcinile de rutină, cadrul didactic are mai mult timp la dispoziție pentru organizarea activităților, pentru stimularea creativităților elevilor, pentru ajutarea elevilor care întâmpină probleme. Calculatorul, înțelegând prin aceasta atât elementele constructive – hardware, cât și cele de exploatare – software, are o puternică funcție formativă, datorită în special, gradului sporit de organizare a informației transmise, contribuind astfel la creșterea capacității operaționale a proceselor gândirii.

Succesul învățării prin imaginile de pe ecranul monitorului „depinde, în mare măsură de claritatea scopului propus și de dirijarea discretă a procesului observației de către cadrul didactic spre ceea ce este esențial din informațiile furnizate în imagini.

Prin urmare, elevii trebuie învățați să vadă imaginile, nu să le privească! În acest fel, observarea devine exploratoare și sistematică, iar analiza, sinteza, comparația sunt favorizate”. (Jinga I, Istrate E., 2007,pg. 371).

Toate aceste aspecte sunt importante la elevii de orice vârstă, dar aplicarea la elevii mici are beneficiile educative cele mai mari. În condițiile lecției tradiționale, desfășurate frontal cu 25-30 de elevi nu se poate asigura „progresul în ritm propriu” și nici conexiunea inversă. Activitatea desfășurată cu ajutorul calculatorului asigură posibilități de individualizare deplină, situația dezirabilă de „unu la unu”; un profesor la un elev. În instruirea asistată de calculator trebuie avută în vedere și psihologia copilului, ca și cerințele formării integrale și armonioase a personalității acestuia. Mai ales la elevii de vârstă mică, lecția nu se va limita la o simplă comunicare cu calculatorul, deoarece privându-l pe copil de interacția / „schimburile” cu colectivul clasei, apare riscul transformării acestuia într-un „individ programat”, format unilateral, nepregătit pentru inserția efectivă în viața socială. Clasa rămâne spațiul de contacte interpersonale, un adevărat „laborator” de formare socială.

Din această perspectivă, se poate concluziona că anumite secvențe ale procesului de predare – învățare se pot realiza „mai bine” folosind calculatorul, în timp ce altele sunt mai bine realizate cu mijloace clasice. Folosirea curentă a calculatorului ca mijloc de învățământ duce la crearea unui mediu virtual, în care elevii se pot mișca în timp și în spațiu, pot asambla sau dezambla diferite

dispozitive, pot observa și studia diverse fenomene naturale, pot simula o mulțime de situații diferite într-un timp extrem de scurt.

Un bun educator va ști când și cum să alterneze în lecție secvențele asistate de calculator și secvențele în care prezența acestuia nu este oportună. Cadrul didactic rămâne cheia utilizării cu succes a oricărui mijloc didactic, oricând de modern și performant ar fi acesta.

Bibliografie:

1. Adăscăliței Adrian și Brașoveanu Radu, Curs de instruire asistată de calculator, Iași, 2002 – 2003;
2. Cerghit Ioan, Metode de învățământ (ediția a II-a), Editura Didactică și Pedagogică, București, 1980;
3. Cerghit Ioan Perfecționarea lecției în școala modernă, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1983;
4. Garabet Mihaela, Instruire asistată de calculator. Fenomene tranzitorii în circuite electrice, (lucrare de absolvire - Studii postuniversitare: "Informatică Aplicată", profesor coordonator Michaela Logofătu), Universitatea din București – Editura CREDIS, 2001;
5. Gavotă Mihai, Tehnologii didactice bazate pe metode informatice de instruire și evaluare, în Manual de Pedagogie, Jinga Ioan și Istrate Elena coordonatori, Editura ALL, 2007;
6. Ghergu Cezar, Modalități de introducere a Tehnologiei Informației și a Comunicațiilor în învățământ (Lucrare de disertație studii masterale Tehnologia Informației și a Comunicațiilor în Educație, profesor coordonator Bogdan Logofătu), Universitatea din București – Editura CREDIS, 2007;

UTILIZAREA CALCULATORULUI IN PROCESUL DE INVATAMANT

Riscu Ani
Scoala Gimnaziala Eselnita

Trăim în mileniul informației, iar prezența computerului și a tehnologiei în viața noastră este deja un lucru firesc. Oricine are un PC mai mult sau mai puțin performant, iar interesul pentru tehnologia informației crește constant, odată cu dezvoltarea (exponențială) a acesteia. Deoarece cantitatea de informație pe care trebuie să o acumuleze în școală a crescut semnificativ în ultimii ani (și este în creștere), elevul din ziua de azi se orientează către utilizarea computerului ca un mijloc de informare și de asistare în procesul de învățare. Surse de informație precum Internetul și programele educaționale sunt din ce în ce mai folosite, numărul de utilizatori ai Internet-ului și solicitările pentru soft educațional aflându-se în ascensiune.

Este de remarcat faptul că Internetul este una dintre principalele surse de informare folosită în activitatea didactică, chiar dacă majoritatea declară că preferă metodele „clasice” de predare. În consecință, „calculatorul” a devenit o necesitate pentru elevi și profesori deopotrivă, cei din urmă manifestând în ultima vreme o preocupare sporită.

Spus pe scurt, utilizarea computerului – fie el văzut ca o jucărie, instrument ajutător sau sursă de informare – este importantă într-o eră dominată de descoperiri și progrese tehnologice, dar mai ales de nevoia de cunoaștere și informare continuă în toate domeniile.

Însă care este avantajul IAC (instruirii asistate de calculator)? Există o sumedenie de metode didactice, împărțite în mai multe categorii, fiecare având un anumit rol bine definit în educarea elevului și a formării deprinderilor de învățare a acestuia. Întrucât elevul este în centrul instruirii, metoda aleasă de fiecare profesor trebuie să se axeze mai mult pe interesele celui care învață, sau cel puțin să realizeze un echilibru între stilul individual de învățare și logica disciplinei. Elevul

trebuie să fie conștient de bagajul de informații pe care îl are și să-și îmbunătățească capacitatea de a învăța singur. IAC vine în ajutorul celor cărora le lipsesc sau au deprinderi autodidactice scăzute.

Față de alte metode de predare, IAC este avantajoasă din mai multe puncte de vedere și constituie un mijloc eficient de familiarizare a utilizatorului de orice vârstă cu un instrument necesar în activitatea profesională, socială, culturală din timpurile moderne. Iată câteva avantaje:

i) Ușurința în folosire și obișnuința. Pentru a putea învăța și pentru a folosi aplicațiile didactice pe calculator, elevul trebuie doar să știe câteva lucruri de bază precum folosirea mouse-ului și a tastaturii sau navigarea prin link-uri, unele programe necesitând în plus cunoașterea unei limbi străine precum limba engleza.

ii) Permite organizarea și sistematizarea rapidă a ideilor și dezvoltă intuiția. Bineînțeles, acest lucru depinde de conținutul disciplinar și de cât de bun este programul folosit. Învățarea unui limbaj de programare este de tip relațională (noțiuni care depind de altele și așa mai departe), deci în acest caz documentația folosită permite fixarea regulilor de sintaxă și a celor specifice limbajului într-un timp mai scurt. Acest lucru se întâmplă și în cazul învățării prin metode de comunicare orală, însa avantajul îl constituie descoperirea soluției de către elev, într-un timp mai scurt.

iii) Mențin atenția prin interactivitatea și atractivitatea conținutului multimedia și oferă un mod vizual de reprezentare a problemelor și a soluțiilor acestora. În cadrul disciplinei informatică, folosirea unei reprezentări vizuale a unui algoritm (ex.: problema comis-voiajorului) este des folosită.

Unele programe educative conțin mici teste (quiz-uri) la sfârșitul capitolelor sau a lecțiilor pentru recapitulare și întărirea învățării, pe care elevul le rezolvă individual, în ritmul propriu.

Principiile didactice care se aplică foarte bine în instruirea cu ajutorul calculatorului sunt principiul intuiției și principiul legării teoriei de practică (mai ales pentru cei pragmatici) deși unele programe pun mai mult accent pe teorie (de exemplu, softurile pentru matematică) ceea ce este natural în cadrul materiei pe care o prezintă.

De asemenea, softurile educaționale oferă un suport motivațional pentru elev, îl ajută să-și găsească ariile de cunoaștere în care excelează.

Pentru ca învățarea să fie eficientă, trebuie să ne preocupe un aspect foarte important în dezvoltarea intelectuală a elevului: atenția. Din păcate, nu multe programe sau prezentări pun accent pe acest principiu al învățării conștiente și active. Elevul se poate plictisi ușor și își poate pierde interesul pentru materie, mai ales la acele domenii de cunoaștere al căror conținut curricular este predominant teoretic, în detrimentul aspectelor aplicative (matematica, fizica, chimia) și poate fi ușor distras de jocuri, Internet sau alte programe. Însă chiar și aceste programe pot fi create în așa fel încât să sporească dorința de cunoaștere a elevului. Sau profesorii pot fi pregătiți pentru a putea valorifica mai bine valențele educative ale computerului și aplicațiilor acestuia.

Cu siguranță se va vedea un dinamism crescut în sfera soft-ului educațional și a tehnicilor de predare folosind calculatorul. Probabil că majoritatea școliiilor vor beneficia de echipamentul și resursele necesare pentru învățare cu ajutorul computerului. Unele instituții vor fi mai dotate decât altele sau nu vor avea un soft foarte bun (până la urmă, soft-urile bune au și un preț piperat). Putem fi siguri însă că tehnologia nu va da înapoi și nici metodele de predare, și, deși nu știm exact ce va fi în viitor, cererea de programe de tip eLearning și de soft educațional va crește.

BIBLIOGRAFIE

1. Gavota Mihai, Tehnologii didactice bazate pe metode informatice de instruire și evaluare, Editura All-2007.
2. Garabet Mihaela, Instruire asistată de calculator, Editura All-2001
3. Logofatu Filofteia Michaela, Instruire asistată de calculator-2008

SOFTUL EDUCAȚIONAL METODĂ MODERNĂ ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREȘCOLAR

Săceanu Eliza Maria, Grădinița cu P.P. nr.3

Formarea competențelor descrise prin programa școlară nu este posibilă doar prin utilizarea unor strategii clasice de predare-învățare-evaluare. Instruirea diferențiată individuală, pe grupe de nivel, cu ajutorul softului educațional realizat de către educatoare, poate fi o alternativă de succes.

Introducerea calculatorului în grădiniță nu trebuie să constituie un scop în sine, ci o modalitate de creștere a calității, a eficienței învățării și predării. Folosirea calculatorului reprezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei și a copiilor, un nou mod de concepere a instruirii și învățării, care îmbogățește sistemul activităților didactice pe care aceștia le desfășoară și prezintă importante valențe formative și informative.

Calculatorul simulează procese și fenomene complexe pe care nici un alt mijloc didactic nu le poate pune atât de bine în evidență. Astfel, prin intermediul lui, se oferă copiilor modelări, justificări și ilustrări ale proceselor și conceptelor abstracte, ilustrări ale proceselor și fenomenelor neobservate sau greu observabile din diferite motive.

Softul educațional reprezintă o îmbinare a programării pedagogice și a produsului informatic. În prezent, utilizarea calculatorului este empirică, implementarea în practică este pusă în seama unor persoane fără pregătire pedagogică. Softurile educaționale actuale sunt simple „mașini de întors pagini” sau sunt lipsite de secvențele de feed-back și acțiuni corectoare și ameliorative.

Întrebarea pe care probabil mulți dintre noi o pun în acest context fiind dacă într-adevăr este nevoie de aceste schimbări majore, structurale, care pot genera probleme de adaptare unor categorii de profesori sau elevi. Raspunsul este dat de chiar societatea spre care ne îndreptăm. Societatea informațională nu mai este o previziune de viitor ci o stare de fapt a prezentului, rămâne la latitudinea fiecăruia cât de repede va ști să facă parte cu adevărat din ea și aceasta nu numai ca o cerință exterioară, impusă, ci ca o necesitate individuală de armonizare.

Ce este de fapt un soft educațional? Orice produs multimedia cu conținut educațional este un soft educațional? Este deosebit de important să se evidențieze tipul de soft educațional, din punct de vedere a conținutului tematic și a strategiei, pentru a putea fi corect folosit. Iată câteva exemple:

- Softul interactiv de învățare- are înglobată o strategie care permite feedback-ul și controlul permanent, determinând o individualizare a parcursului în funcție de nivelul de pregătire al copilului;
- Softul de simulare- permite reprezentarea controlată a unui fenomen sau sistem real prin intermediul unui model cu comportament analog;
- Softul de investigare- copilului nu i se prezintă informațiile deja structurate (calea de parcurs) ci este un mediu de unde copilul poate să își extragă singur informațiile necesare rezolvării sarcinilor propuse;
- Softul tematic- de prezentare, abordează subiecte/ teme din diferite domenii, arii curriculare din programa școlară, propunându-și oferirea unor oportunități de lărgire a orizontului cunoașterii în diverse domenii;
- Softul de testare/ evaluare- este poate gama cea mai larg utilizată întrucât specificitatea sa depinde de mulți factori: momentul testării, scopul, tipologia interacțiunii (feedback imediat sau nu);
- Softuri educative- în care sub forma unui joc se atinge un scop didactic, prin aplicarea inteligentă a unui set de reguli copilul este implicat într-un proces de rezolvare de probleme/ situații;

Jocurile cu un real efect educativ sunt foarte rare și nici nu sunt foarte agreate.

Cele mai multe jocuri pe calculator nu sunt benefice deoarece au un înalt conținut agresiv. Ele îndepărtează copilul de la valorile profunde ale societății. Multe jocuri cultivă violența prin simularea unor războaie sau a unor scene sângeroase. Majoritatea copiilor care văd numai violența pe ecranul televizorului sau al calculatorului au tendința să fie mai agresivi.

De asemenea petrecerea mai multor ore în fața calculatorului poate fi deosebit de nocivă, prin faptul că răpește din timpul de joacă al copilului petrecut în aer liber, dar și prin efectul nesănătos pe care îl au monitoarele asupra ochilor.

Deoarece jocurile pe calculator sunt deosebit de agreate, este indicată punerea la punct a unora care să cultive aptitudini utile societății. Atrăgând copilul în jocuri non-violente, atractive, care dezvoltă gândirea logică, spiritul de observație, personalitatea acestora va avea numai de câștigat.

În urma activităților desfășurate pe calculator se poate constata:

- ❖ utilizarea calculatorului la vârsta preșcolară este utilă și posibilă;
- ❖ stimulează comunicarea cu condiția să fie corect utilizat;
- ❖ permite sporirea competiției sociale și cognitive;
- ❖ grăbește procesul de socializare al copiilor la nivelul vârstei preșcolare;
- ❖ jocurile pe calculator contribuie la dezvoltarea gândirii logice, a spiritului de observație, a memoriei vizuale și a atenției voluntare;
- ❖ folosirea programelor de scriere și de desen oferă copiilor posibilitatea de a-și formula propriile probleme.

Întregul material intuitiv pe care îl formează imaginile reprezentând obiecte, fenomene, ființe, acțiuni, devine o sursă de cunoștințe noi, iar măsura în care copilul învață să le înregistreze, să le descrie, să le interpreteze, acestea dezvoltă spiritul de observație, operațiile de analiză și sinteză, de generalizare și abstractizare.

Cu ajutorul programelor didactico-informatică, a softurilor educaționale, se eficientizează procesul de predare-învățare-evaluare a cunoștințelor. Utilizând softurile educaționale în cadrul activităților se vor dezvolta:

- gândirea logică,
 - spiritul de observație,
 - memoria vizuală ,
 - atenția voluntară,
 - operațiile intelectuale prematematice,
 - deprinderile de lucru cu calculatorul,
 - abilitățile de utilizare a informațiilor primite prin intermediul softurilor educaționale.
- Astfel, softurile educaționale prezintă o serie de avantaje incontestabile:
- furnizează un mare volum de date;
 - asigură o instruire individualizată;
 - favorizează parcurgerea unor secvențe de instruire complexe prin pași mici, adaptați nevoilor individuale de progres în învățare;
 - facilitează realizarea unui feedback rapid și eficient;
 - oferă posibilitatea simulării unor procese greu sau imposibil de accesat în mod direct;
 - stimulează implicarea activă a copilului în învățare;

În ceea ce privește dezavantajele, acestea sunt:

§ prezintă segmente de instruire fixe, care nu solicită capacități ale minții umane;

§ uneori răspunsul incorect este cotelat în funcție de detaliu și nu de esență;

§ introduce mai multă dirijare în procesul de învățare;

§ introduce o stare de oboseală, datorită posibilităților reduse de interacțiune umană.

Utilizarea softurilor educaționale în activitățile din grădiniță, se dovedește a fi un instrument de învățare eficient, care determină apariția unor modificări semnificative în achiziția cunoștințelor

și în atitudinea față de învățare a copiilor. Copiilor le place mai mult să învețe prin intermediul softurilor educaționale, decât prin metode tradiționale, acestea contribuind la dezvoltarea unor atitudini pozitive față de învățare și la îmbunătățirea rezultatelor obținute

Exercițiile din softurile educaționale sunt prezentate într-o formă a copiilor de a vizualiza în mod corespunzător conceptul însușit. Imaginile permit restructurarea unei probleme, aceasta fiind mai ușor procesată de sistemul vizual și perceptiv al copiilor, sporind abilitatea acestora de a înțelege fenomenele mai dificile. De asemenea, majoritatea exercițiilor încorporează segmente de narațiuni care au permis copiilor să-și însușească strategii de lucru adecvate.

Softurile educaționale se pot folosi în cadrul tuturor tipurilor de activități. Unele softuri educaționale pot fi utilizate în cadrul mai multor discipline, deoarece sunt concepute interdisciplinar. Pe piața actuală există deja o multitudine de softuri educaționale, realizate de departamente de cercetare din cadrul MEC, a unor facultăți (ex. Universitatea Babeș Bolyai) sau de unele firme specializate (ex. Erc Pres Educațional), dintre menționez doar câteva Cifrele, Literele, Culori și forme, Rexio la gradiniță, Rexio și ortografia, colecția de CD-uri cu metoda proiectelor Piti-Clic, Abecedarul animat, Limba engleză pentru ce mici, și multe altele, grafica atractivă cu elemente de animație și sunet.

BIBLIOGRAFIE

1. Allan P, Booth S, Crompton P, and Timms D, (1996), *Integrating Learning with Technology*, University of Stirling, Stirling;
2. Miclea M, (2000), *Psihologie cognitiva*, Editura Gloria, Cluj- Napoca;
3. Hardley M, (1990), *Accomplished Teachers- Integrating Computers into Classroom Practice*, Bank Street College of Education Center for Children and Technology, NY 10025
4. Soft-uri educationale
5. Miron Ionescu, Ioan Radu, *Didactica Modernă*

E-LEARNING – METODĂ ACTIVĂ DE ÎNVĂȚARE

*Prof. învă. primar Sav Paraschiva-Mariana,
Școala Gimnazială „Simion Pantea” Sălciua, Structură Sălciua de Jos*

„Doamne, să nu mă lași să fiu mulțumit de mine însumi!” Lucian Blaga

În zilele noastre, când vorbim despre învățare, nu poate fi vorba doar de memorare, ci de construcție individuală sau colectivă a noului, nu doar de ascultare, ci și de informare, comunicare, schimburi intelectuale, sociale și afective, nu doar de retranscriere, ci și de compunere, scriere, analiză critică.

O soluție care și-a validat potențialul pedagogic și care a început să fie valorificată tot mai mult în instruire este **învățarea electronică** (*e-learning*) este o formă interactivă și cvasi-autonomă de acces la cunoaștere fără medierea învățătorului, bazată pe demersuri cvasi-autonome de informare și de prelucrare a informațiilor, pe o învățare în ritm propriu, realizată prin observare, experimentare și descoperire, grație utilizării computerului, conectat la internet și multimedia.

Pătrunderea calculatorului în toate domeniile de activitate este un fapt cunoscut și foarte important în prezent. Societatea informatizată aduce modificări în programa de educație. Familiarizarea copiilor cu tehnicile de manipulare și utilizare a calculatorului devine o practică curentă. Introducerea calculatorului afectează activitatea de predare a dascălului și activitatea de învățare a elevilor. Calculatorul este un auxiliar tehnic destinat să amplifice și să optimizeze funcțiile predării, să funcționeze receptarea și prelucrarea informațiilor didactice de către toți elevii. Acesta oferă înfinit mai multe posibilități de desfășurare a unor activități diferențiate. Conținutul acestor activități impune noi variante de lecții. Acestea pot fi concepute în vederea realizării conexiunii inverse, a controlului și evaluării performanțelor școlare.

În era noastră, utilizarea computerului a devenit indispensabilă. Aproape toate cercetările relevă avantajele utilizării metodei învățării electronice în comparație cu alte metode:

- realizarea unei *educații multimodale*, adaptate diferitelor profiluri intelectuale ale elevilor;
- creșterea încrederii în sine;
- creșterea capacității de concentrare;
- reducerea timpului de studiu;
- posibilitatea verificării unui număr mare de elevi într-un interval de timp determinat;
- posibilitatea efectuării autocontrolului și rezolvarea corectă a sarcinii;
- avantajarea unor elevi timizi care se exprimă defectuos pe cale orală;
- formarea și dezvoltarea spiritului de echipă;
- diminuarea subiectivității învățătorului în cazul aprecierii elevilor, calculatorul având sarcina să noteze modul de lucru al fiecăruia;
- declanșarea și întreținerea unei relații interactive cu elevii;
- deținerea unui suport vizual și auditiv;
- apariția motivației învățării, făcând ca materiile de studiu să fie mai atractive;
- însușirea rapidă a cunoștințelor;
- situarea elevilor în situații de interacțiune, interactivitate și de comunicare foarte rapidă;
- dezvoltarea abilității de studiu individual.

În contextul învățării cu ajutorul computerului și multimedia se vorbește azi de „inteligentă colectivă” și de *computer supported cooperative learning*, pentru a se sublinia faptul că nu este

important numai accesul la informații, ci și manifestarea interacțiunilor, a schimbului între subiecții cunoașterii. Prelucrarea și stocarea informației se face în programe speciale, cunoscute sub denumirea de *software*. Prin *software educațional* denumim un program proiectat în raport cu o serie de coordonate pedagogice și tehnice. În sens larg, prin software educațional se înțelege *orice program proiectat pentru a fi utilizat în predare-învățare*.

Internetul reprezintă cea mai puternică rețea de comunicații informatice, fiind un mediu foarte activ și interactiv, care:

- este capabil să stocheze și să prelucreze informații bogate și diverse;
- este capabil să furnizeze utilizatorului informații bogate și diverse;
- permite stabilirea de interacțiuni între experiențele și competențele utilizatorilor care au intrat în rețea;
- mijlocește comunicare educațională dintre profesor și elev, precum și dintre elev și elev;
- constituie mediul de distribuție a materialelor curriculare necesare în instruire.

Așadar, *e-learning-ul* – învățarea electronică – este o formă de activitate modernă, actuală, care presupune o cercetare a elevului realizată, supravegheată și ghidată de profesor. are conotații ludice, care determină antrenarea elevului în activitate și îl sprijină în realizarea de descoperiri. În mod special, învățarea electronică permite *personalizarea actului educațional*, valorizând opțiunile individuale ale elevilor, conferindu-le libertate de acțiune cognitivă și inducându-le o stare de plăcere în învățare.

Se știe că un om învățat este mult mai receptiv la nou, acceptă schimbarea fără a fi luat prin surprindere, căci, așa cum spunea A. Toffler, „singura certitudine este că ziua de mâine ne va surprinde pe toți”.

Bibliografie:

- BOCOȘ, Mușata-Dacia, *Intrsuirea interactivă: repere axiologice și metodologice*, Iași, Editura Polirom, 2013.
- CUCOȘ, Constatin, *Pedagogie. Metodologia și tehnologia instruirii*, Iași, Editura Polirom, 2002.
- Revista „Învățământul primar”, nr. 4/2003, Editura Miniped.
- Revista „Prietenii matematicii”, prof. dr. coord. Giurgiu Ioachim, 25.02.2008, Ediția a III-a, Editura Prietenii Matematicii, Baia de Arieș.

RESURSE EDUCAȚIONALE DESCHISE

Simion Tincuța
Școala Gimnazială "Petre Sergescu"
Drobeta Turnu Severin

În perioada actuală s-au schimbat major în educație. Una dintre acestea o reprezintă RESURSELE EDUCAȚIONALE DESCHISE. Conceptul de Resurse Educaționale Deschise este în sine relativ nou în dezbaterile internaționale.

OPEN EDUCATIONAL RESOURCES sau în traducere în limba română RESURSE EDUCAȚIONALE DESCHISE sunt materiale pentru predare, învățare, cercetare sau alte scopuri educaționale. Aceste materiale le poți folosi, adapta și redistribui liber, fără constrângeri. De asemenea la RED (Resurse Educaționale Deschise) există foarte puține restricții legate de drepturile de autor.

Resursele Educaționale Deschise pot consta în:

- manuale
- cărți
- cursuri
- planuri de lecții
- hărți
- diagrame
- prezentări
- chestionare

- teme pentru acasă, dar și: jocuri, simulări, activități în clasă, activități în laborator, teste și resurse audio sau video.

Toate aceste materiale, resurse educaționale deschise pot fi la dispoziție astfel :

1. în format digital
2. pe un suport fizic, la care ai acces liber.

Resursele educaționale deschise sunt acele instrumente și resurse care sunt disponibile gratuit pentru utilizare, dar în același timp pot fi reutilizate și partajate.

În anul 2011 Butcher arăta că OPEN EDUCATIONAL RESOURCE (OER) sunt resurse care sunt „în mod deschis disponibile pentru utilizare de către educatori și studenți, fără a fi nevoie de a plăti drepturi de autor sau taxe de licență”.

Avantajele și riscurile utilizării RED

Avantaje:

1. Accesul la educație de calitate pentru un număr mai mare de persoane.
2. Creșterea interesului comunității față de educație.
3. Stimularea inovației.
4. Cost scăzut.
5. Creșterea calității educației prin PEER-EVALUATION

Riscuri:

1. Prioritate relativ scăzută a subiectului în ansamblul reformei în educație.
2. Imposibilitatea controlării calității RED.

Iată, în mod concret la disciplina GEOGRAFIA ROMÂNIEI, materie studiată în învățământul primar în clasa a IV-a, folosind resursele educaționale deschise și cadrul didactic și școlarii pot vizualiza harta fizică a României, în momentul studierii formelor de relief din țara noastră.

Aceasta hartă poate fi listată și printată și fiecare copil să beneficieze de ea. De asemenea harta poate fi prezentată marită pe ecran cu ajutorul videoproiectorului. În momentul în care elevii și-au primit harta pot să nu mai stea în fața computerului și să continue învățarea în deplină libertate.

În concluzie, vorbim despre necesitatea creșterii numărului de utilizatori ai RED, dar trebuie să fim atenți, pentru că acestea pot deveni riscante, în cazul în care nu există standarde pentru a se asigura corectitudinea conținutului, precum și abordarea didactică corectă în ceea ce privește:

- obiectivele propuse
- metodele didactice folosite
- structura materialelor prezentate
- nivelul de dificultate propus
- nevoile grupurilor țintă.

Elevii petrec deja o mare parte din timpul liber pe internet, din această cauză este obligatoriu ca ceea ce li se oferă să poarte amprenta calității și profesionalismului, iar cadrele didactice trebuie să fie primele dintre cei care să ofere aceste resurse educaționale deschise, de o înaltă calitate, adecvate la cerințele lumii de mâine.

Bibliografie:

- Baucher, N. (2011) A Basic Guide to Open educational resources. UNESCO. Commonwealth of learning. (online) www.col.org/PublicationDocuments/Basic-Guide-To-OER.pdf
- <http://www.fundatia.ro/sites/default/files/RED-opportunitatipentruRomania.pdf>
- <https://www.apti.ro/resurse-educationale-deschise-foarte-pe-scurt>

MODELE DE BUNĂ PRACTICĂ ÎN EDUCAȚIE: PLATFORME DE E-LEARNING ȘI SOFT EDUCAȚIONAL

*Sîrbulescu Florentina
Școala Gimnazială Rogova*

În acest secol este resimțită, mai mult ca oricând, nevoia de a asista învățarea prin intermediul tehnologiei informatice și comunicative. Tehnologia, prin ea însăși, nu schimbă și nu îmbunătățește predarea și învățarea. Cheia pentru introducerea cu succes a tehnologiei în predare și învățare constă în acordarea unei atenții sporite, managementului proceselor, strategiei, structurii și mai ales rolurilor și deprinderilor. Tehnologia este doar vârful icebergului în procesul de planificare a instruirii, servind doar ca vehicul util, printre altele vitale.

În ultimii ani, platformele de E-learning castiga tot mai mult teren în ceea ce privește formarea cadrelor didactice. Se utilizează tot mai mult calculatorul atât pentru procesul de învățare cât și pentru predarea și evaluarea cunoștințelor elevilor.

Utilizarea platformelor de e-Learning ajută atât grupul țintă cât și cadrul didactic prin:

- utilizarea filmelor educative utilizând MS Power Point sau un alt editor de prezentări ;
- utilizarea filmelor educative pentru a introduce elevii în diversele momente ale programelor online care furnizează date în timp real
- accesarea bibliotecilor virtuale pentru a obține informații asupra conceptelor cheie;
- utilizarea situărilor interactive pentru exerciții matematice /experimente/exerciții lingvistice;
- postarea materialelor aferente lecției pe site-ul sau blogul personal;
- aprofundarea și sistematizarea cunoștințelor utilizând hărți conceptuale collaborative, fișe de activitate;

- testarea cunostintelor utilizand teste online;
- utilizarea metodelor de evaluare alternative cum ar fi proiecte collaborative, portofolii.

O platforma e-Learning este un software care indeplineste un minim de cerinte :

- asigurarea procedurilor privind instalarea, configurarea si administrarea;
- utilizarea unei interfete prietenoase, adaptabila dinamicii procesului educational;
- utilizarea de support logic de comunicare sincrona si asincrona;
- administrarea si monitorizarea informatiilor;
- un management accesibil al continutului educational;
- un program de pregatire continua cu verificari parțiale pe tot parcursul procesului educational;
- inregistrarea feedbackului privind calitatea serviciilor educationale si a platformei;

Numeroase platforme de **e-Learning** au fost create in ultimii ani pentru a veni in sprijinul cadrelor didactice, atat pentru formarea lor profesionala cat si pentru activitatile didactice la clasa . Printre acestea pot fi enumerate urmatoarele platforme: **Platforma Claroline, Ilias, Hyper Edu, AeL, Platforma Moodle**(Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment), **Wikispaces**.

Platforma Moodle este un pachet software destinat producerii de cursuri, bazate pe Internet oferind un bun support pentru administrare si securitate si avand conturata o comunitate ampla de utilizatori si dezvoltatori.Codul sursa scris in PHP utilizand baze de date MySQL si Postgrade SQL este un atu pentru adoptarea platformei datorita popularitatii acestor tehnologii precum si posibilitatii de utilizare fara modificari pe mai multe sisteme de operare, inclusive Linux

Platforma Caroline este un Open Source de e-Learning si eWorking (Learning Management System) lansata sub licenta Open Source(GPL-General Public License). Aceasta permite profesorilor sa construiasca cursuri eficiente on line si de a gestiona activitatile de invatare si de colaborare de pe WEB

Wikispaces este structurat ca orice pagina web, ofera template-uri usor de modificat prin intermediul carora se poate realize propria pagina wikispaces.Este usor de acesat pentru elevi si profesori.Materialele trebuiesc realizate in prealabil si apoi incarcate. Incarcarea se poate realize si de catre profesori si de catre elvi.

Softurile educaționale pot fi grupate în mai multe categorii:

1. **Softurile interactive pentru însușirea unor cunoștințe noi.** Acestea creează un dialog între educabil și programul respectiv. Interacțiunea poate fi controlată de computer (*dialog tutorial*) sau de educabil (*dialog de investigare*). Termenul generic de *tutor* desemnează softul în care "drumul" educabilului este dirijat de computer. De regulă, un *tutor* preia una din funcțiile profesorului, fiind construit pentru a-l conduce pe educabil, pas cu pas, în procesul de învățare după o strategie stabilită de proiectantul softului.Spre deosebire de *tutor*, *softul de investigare* folosește o altă strategie: elevului nu i se indică calea de parcurs - informațiile deja structurate, ci un *mediu* de unde elevul poate să-și extragă toate informațiile (atât cele factuale, cât și cele procedurale) necesare pentru rezolvarea sarcinii, pe baza unui set de reguli; *caleaparcursă depinde într-o mare măsură de cel care învață* (atât de nivelul propriu de cunoștințe, cât și de stilul de învățare).
2. **Softuri de exersare (Drill-and-Practice).** Prin softurile de acest se realizează exersarea individuală pentru însușirea unor date, procedee, tehnici sau formării unor deprinderi specifice; sunt, de obicei, un supliment al lecției tradiționale. Acestea îl ajută pe profesor să

realizeze activitățile de exersare, permițând fiecărui elev să lucreze în ritm propriu și să aibă mereu aprecierea corectitudinii răspunsului dat

3. **Softuri de simulare.** Permite reprezentarea controlată a unui fenomen sau sistem real, prin intermediul unui model cu comportament analog. Se oferă astfel, posibilitatea modificării unor parametri și observării modului cum se schimbă comportamentul sistemului *Experimentul*, reprezintă o metodă didactică în care predomină acțiunea de cercetare directă a realității în condiții specifice de laborator și poate fi desfășurat cu succes și cu ajutorul softurilor de simulare.

Crearea unui film din imagini se poate realiza în 4 pași folosind Windows Movie Maker din Windows Vista. În primul rând se importă imaginile direct în Windows Movie Maker apoi se începe editarea. Se pot adăuga titluri, efecte speciale și se poate face și o naratiune pentru a spune povestea cu propriile cuvinte. Se poate publica filmul și chiar partaja cu alte persoane.

Prin raportare la educația tradițională, se pot reliefa câteva avantaje ale educației la distanță prin internet - aplicabilă cel puțin deocamdată la nivelul învățământului universitar și în formare continuă, după modelul universităților deschise și la distanță:

- resurse accesibile oricui
- audiența crescută (educația la distanță putând cuprinde și studenți care nu pot participa la cursurile din sistemul tradițional).
- este facilitată învățarea într-un ritm propriu, într-un stil personal, parcurgerea sau audierea cursurilor putând fi făcută treptat și repetat. Computerele încorporează variate pachete de softuri extrem de flexibile, studentul având un control maxim al informațiilor de conținut. Interacțiunile sincrone și cele asincrone dintre profesor și studenți se pot complementariza. Un rol important aici l-ar avea posibilitatea constituirii unui grup pedagogic (team teaching) pentru transmiterea cunoștințelor unui anumit domeniu și antrenarea în activități a unor educatori care în mod curent nu sunt disponibili din variate motive. Tehnologiile sunt interactive, permițând un feedback total, în timp real, și evaluări formative sau sumative, cantitative sau calitative într-un mod facil și de către evaluatorii cei mai avizați. Printre dificultățile la implementare, ce pot fi considerate și limite ale noului sistem se numără:
 - costurile ridicate ale dezvoltării sistemului, incluzând cheltuieli cu: tehnologia (hard și soft); transmiterea informațiilor în rețea; întreținerea echipamentului; producerea materialelor necesare.
 - dificultatea sustinerii la implementarea sistemului a unui efort consistent și susținut al studenților, profesorilor, intermediarilor ce oferă suport tehnic și personalului administrativ.
 - necesitatea experienței cursanților în domeniul computerelor. Întreținerea propriului computer va fi probabil una dintre responsabilitățile curente.

BIBLIOGRAFIE:

- Albeanu Grigore, Gherasim Zenovic, Andronie Maria- suport de curs” Tehnologii de comunicare ,multimedia și e-learning”
- Wills S și Alexander S- ” Managing Technological Change and University Teaching”, 2000,p.72
- Craciun D. și Iordan M- Instruirea asistată de calculator resurse Web 2.0 pentru viitorul profesor, Editura Mirton, Timisoara
- Glava C. – Formarea competențelor didactice prin intermediu e-learning, Modele teoretice și applicative, Casa cartii de Știință, Cluj Napoca, 2009

IMPORTANȚA CALCULATORULUI ÎN ACTIVITĂȚILE DIN GRĂDINIȚĂ

Slapciu Elena
Profesor învățământ preșcolar
Școala gimnazială nr. 6
Dtobeta-Turnu-Severin Județul Mehedinți

Folosirea tehnologiilor moderne în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție firească la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrarea acestora în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra inovațiile tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Nu este un proces ușor, dar dificultățile pot fi depășite având în vedere potențialul acestui tip de cunoaștere.

Utilizarea calculatorului în educația preșcolară permite transmiterea și asimilarea noilor cunoștințe într-un mod atractiv pentru copii. Procesul de educație este mult mai eficient. Copiii învață jucându-se, sunt puși în situația de a găsi repede soluții și de a lua decizii pentru rezolvarea problemelor. Calculatorul este un mijloc de instruire care ține atenția copilului activă pe tot parcursul activității de învățare. Imaginația, la vârsta preșcolară, intră într-o nouă fază de dezvoltare, capătă noi aspecte. Formarea competențelor descrise prin programa școlară nu este posibilă doar prin utilizarea unor strategii clasice de predare-învățare-evaluare. Instruirea diferențiată individuală, pe nivel de vârstă, cu ajutorul softului educațional, poate fi o alternativă de succes.

Folosirea calculatorului în grădiniță constituie o modalitate de creștere a calității predării și învățării. Operarea pe calculator reprezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei cu copiii, prezintă importante valențe formative și informative, este un nou mod de instruire. Prin intermediul computerului se oferă copiilor justificări și ilustrări ale proceselor și conceptelor abstracte, ale fenomenelor neobservate sau greu observabile. Alături de mijloacele didactice clasice, calculatorul este un instrument didactic ce poate fi folosit în scopul eficientizării tuturor activităților din grădiniță. Interesului copiilor se menține pe tot parcursul activităților, folosind acest mijloc didactic.

În învățământul preșcolar, jocul este principala formă de organizare a procesului instructiv-educativ, iar calculatorul, este pentru copil, un alt mod de a învăța jucându-se, este parte din spațiul socio-cultural al lui, care îl pun în situația de a găsi rapid soluții, de a se adapta la o lume în care informația circulă, îi influențează limbajul și comunicarea non-verbală și totul cu pași repezi. Învățarea asistată de calculator reprezintă o cale de instruire eficientă. Experiențele cognitive și de exprimare care îi introduc pe copii în lumea oferită de programele multimedia trebuie să fie în concordanță cu mediul educațional din care provin ei. Prin aceste activități, oferim copiilor șanse egale la educație, indiferent de mediul în care cresc și se dezvoltă. Prin utilizarea calculatorului, procesul de predare-învățare-evaluare capătă noi dimensiuni și caracteristici, permite transmiterea de noi cunoștințe și sugerează semnificațiile acestora. Strategiile de predare-învățare folosite pot sprijini și stimula procesele învățării active. Procesul de învățare devine mai interesant și mai plăcut prin intermediul calculatorului. Imaginile vii colorate, însoțite de texte sugestive, permit dezvoltarea limbajului și a vocabularului celor mici. Bagajul de cunoștințe generale crește, pornind de la noțiuni simple, cum ar fi culorile și ajungând până la cunoașterea de poezii, cântece, precum și a unor proverbe și zicători. Noțiunile elementare, cum ar fi animale domestice și sălbatice, anotimpuri, etc., încep să aibă înțeles de la vârste fragede, dându-le astfel posibilitatea să le învețe mult mai ușor. Soft-ul educațional realizat pentru copii poate fi educativ, distractiv și interactiv. De exemplu, folosind dorința copilului de a citi, este invitat într-o „Călătorie misterioasă la bibliotecă”,

unde are mai multe variante de joc. Preșcolarii își pot consolida cunoștințele, rezolvând sarcinile primite. Personajul îi cere copilului să analizeze imaginea de pe ecran, să compare forma și mărimea cărților prin alăturare vizuală și apoi să le așeze pe rând în rafturile bibliotecii. Imaginile individuale se prezintă pe rând și copilul trebuie să facă apel, fie la imaginea de ansamblu care i se prezintă când greșește, fie la cunoștințele dobândite anterior. Jocul se desfășoară interactiv, calculatorul îl sfătuiește pe cel ce se joacă, să se gândească bine și îl încurajează să încerce din nou, dacă a greșit. Răspunsurile corecte sunt răsplătite cu strigăte de bucurie, aplauze și laude, pentru că a așezat corect cărțile în rafturi. Programul are mai multe variante de joc: repară jucăria (trebuie asamblate piesele lipsă și apoi colorate după dorința copilului), matematică cu personaje din povești cunoscute, ghicitori, labirint, construcții (căsuța greierașului), ghicește indicii (Personajul este ascuns și trebuie găsit dând clic pe fiecare cifră. După ce rezolvă toate sarcinile, copilul este laudat, aplaudat și primește recompensă o medalie).

În alte jocuri interactive, este recompensat cu o diplomă pe care își scrie numele sau cu lucrarea pe care a avut de asamblat o jucărie, un mijloc de transport, o colorează și are opțiunea de a le imprima. Unul dintre obiectivele importante ale învățământului preșcolar este pregătirea pentru școală, cu multele aspecte pe care le îmbracă: motivațional, intelectual, afectiv, fizic, completate și prin activități comune, complementare, individuale, în care este utilizat calculatorul, ca mijloc de învățământ integrat în acestea. Folosind tastele, copiii se familiarizează cu literele, încep să scrie cuvinte simple, numele și prenumele, învață mult mai ușor cifrele și rezolvă probleme simple de adunare și scădere cu 1-2 unități, într-un mod foarte plăcut de ei.

Putem desfășura o activitate de educare a limbajului: „Iedul cu trei capre” de Octav Pancu Iași, repovestire, cu copiii din grupa mijlocie, în mod tradițional sau, sub forma activității integrate. După activitatea de repovestire, cu ajutorul imaginilor, copiii sunt împărțiți în două grupe. Prima, va rezolva o fișă matematică, unde educatoarea le citește copiilor o poezie care conține sarcina de lucru: „În căsuța fermecată / Vrăjitoarea blestemată / Ține cifrele ascunse, / Tu să le afli de-ndată! / Cinci sunt. Cum le găsești, / Tu să le încercuiești! / Colorează pătrățele, / Câte cifra de jos cere!” și în timp ce copiii rezolvă fișa, ceilalți, la calculator, vor răspunde unor întrebări, pentru a verifica în ce măsură s-au familiarizat cu ideile și personajele din poveste. Lucrând astfel, activitatea este mai plăcută pentru copii, iar pentru educatoare, mult mai ușor de verificat rezultatele. După rezolvarea testului, copiii de la calculator vor rezolva fișa matematică, iar ceilalți, testul de la calculator.

Metoda instruirii asistate de calculator oferă accesul comod și eficient la informațiile și cunoștințele cele mai noi, este o metodă nouă și eficientă de predare-învățare-evaluare a cunoștințelor și de formare permanentă. Unele reprezentări pot fi reproduse doar prin intermediul calculatorului, care oferă metode și tehnici privind grafica, animația, sunetul.

De exemplu, evoluția unor fenomene fizice, chimice, biologice, etc., care se desfășoară dinamic, nu pot fi reprezentate sau studiate, decât folosind calculatorul. Jocurile pe calculator îl pun pe copil în situația de a rezolva sarcini, care altfel ar părea inaccesibile, dar atmosfera plăcută de lucru, caracterul ludic al acțiunii, posibilitatea îndreptării greșelilor, „stimulentele” primite: încurajări, aplauze, imagini cadou, diplome de învingător, medalii, situarea în fruntea clasamentului, melodii, îi creează copilului emoții pozitive, bucuria că a rezolvat singur o sarcină și îl responsabilizează, trecând de la învățarea pasivă la cea activă, în care își însușește cunoștințe, acționând într-o strânsă relație de comunicare interactivă calculator-copil. Mișcarea imaginilor, culorile diferite, dialogul, spiritul de glumă și de joc, fac ca factorii stresanți, inhibitori să dispară, iar copilul să acționeze fără constrângeri. Prezentarea și organizarea conținuturilor, în situații de învățare asistate de calculator, trebuie să se facă în funcție de cerințe instructive, care facilitează și optimizează învățarea. În învățământul tradițional, profesorul dispune de posibilități multiple pentru a verifica și stimula învățarea. Materialele audio-vizuale pun la dispoziție resurse valoroase pentru sistemul de învățare. Instruirea asistată de calculator este folositoare, dacă copilul este activ și motivat, el învață fiind implicat și provocat să se gândească la ceea ce i se prezintă. Calitatea

interacțiunii cu copilul este o caracteristică de primă importanță a unui soft educațional; de ea depinde măsura în care se produce învățarea.

Pedagogia modernă pune în prim plan copilul, cu trebuințele și nevoile lui de dezvoltare. Copiii vor să se descurce singuri și vor în același timp ca persoanele în care au încredere să-i orienteze și să-i ocrotească. Educatoarea dovedește competență dar și dragoste pentru copii, atunci când le oferă posibilitatea de a avea inițiativă.

BIBLIOGRAFIE:

1. Marin Manolescu, „Curriculum pentru învățământul primar și preșcolar. Teorie și practică”, Ed. Credis, 2004.
2. Revista de pedagogie, nr. 1-2, „Informatizarea învățământului”, Institutul de Științe ale Educației, 1994.
3. S.M. Cioflica, B. Iliescu, „Prietenul meu, calculatorul”, (Ghid de utilizare pentru preșcolari), Editura Tehno-Art, Petroșani, 2003.

OPORTUNITĂȚI, AVANTAJE ȘI LIMITE ALE UTILIZĂRII TIC PENTRU DISCIPLINA FIZICĂ

*Prof. Stanciu Mihaela
Școala Gimnazială Rogova*

Învățământul asistat de calculator poate să ajute elevul să învețe, să gândească mai bine, să își dezvolte creativitatea, să învețe cum să dobândească cunoștințele și profesiile pentru a fi mai culti, mai buni, mai creativi. Aceasta, deoarece îmbinarea armonioasă a inteligenței umane cu inteligența artificială a calculatorului se transformă într-o resursă intelectuală deosebită pentru generarea de noi idei, soluții, tehnologii etc., care să ducă la ridicarea performanțelor învățării și a profesiunilor. În plus, elevul este informat asupra rezultatelor muncii sale, ceea ce favorizează progresul la învățatură. Activitatea fiecărui elev se desfășoară în ritmul propriu. Este adevărat că acest avantaj are și reversul său, în sensul că o individualizare excesivă ar duce la negarea dialogului elev-profesor, și ar izola actul de învățare de contextul său psihosocial, ceea ce ar slăbi influența climatului colectiv de muncă, ar fi puțin favorabilă integrării în grupul social.

Instruirea asistată de calculator presupune o investigație atentă, complexă, întreprinsă la confluența învățământului tradițional cu calculatoarele electronice – fenomenul născut ca o consecință directă a revoluției științifico-tehnice contemporane ce-și pune amprenta noului, eficienței și utilității în majoritatea sferelor de activitate umană. Utilizarea calculatorului în sistemul educațional a devenit o practică firească mai ales din considerente de creștere explozivă a câtorva elemente definitorii, cum ar fi: volumul cunoștințelor de asimilat, necesitatea unei mai flexibile organizări și sistematizări a acestor cunoștințe, nevoia unei mai rapide, dar în același timp atente și amănunțite evaluări.

În cea ce privește instruirea asistată de calculator trebuie să menționăm câteva dintre „punctele tari” ale acesteia:

- existența unui ritm de lucru propriu, independent;
- posibilitatea lucrului diferențiat, în fiecare moment al instruirii;
- caracterul activ al învățării;
- dezvoltarea creativității elevilor;
- existența feedbackului permanent vis-a-vis de activitatea elevului,

precum și câteva „puncte slabe”:

- dificultățile de accesare și de selecție a informației din punctul de vedere a corectitudinii acesteia;
- determinarea confuziei între lumea reală și lumea virtuală și facilitarea accesului elevului la informație eronată uneori chiar cu un caracter negativ;
- tendința de înlocuire a proceselor firești de socializare și de lucru în grup cu cele online – dezvoltarea unui atracții către mediile virtuale nevalidate, incerte, îndoielnice.

Folosirea TIC la fizică poate fi împărțită în două mari categorii:

- folosirea TIC pentru prezentarea rezultatelor învățării, inclusiv în domeniul evaluării;
- integrarea unor instrumente avansate în preluarea și prelucrarea datelor experimentale care să determine creșterea atractivității disciplinei prin apropierea de demersul cercetării științifice concrete și prin stimularea predării bazate pe dovezi experimentale.

Dintre avantajele folosirii TIC la disciplina fizică putem enumera:

- o prelucrare statistică rapidă și după criterii diferite a diverselor rezultate și date care intervin în experimente sau probleme;
- accesul rapid la date și reordonarea lor sintetică după diverse necesități;
- suprapunerea unor efecte;
- prezentarea simultană a situației fizice din sistemul de referință al laboratorului;
- suplimentarea informației cu detalii la cerere;
- actualizarea rapidă a unor date cu ilustrațiile necesare etc.

Toate acestea constituie o gamă largă de facilități cu mare încărcătură didactică, ce situează calculatorul pe primul loc printre mijloacele de învățământ la fizică.

Utilizarea TIC este astăzi atât pentru profesori cât și pentru elevi o oportunitate pentru informare și învățare eficientă. Atât orele de curs cât și cele de laborator, testele de evaluare a cunoștințelor se pot face ușor și eficient folosind tehnica de calcul – resursele hardware și software. Pot fi propuse proiecte pe diferite teme din fizică, se pot modela experimente virtuale și se pot realiza filme legate de aplicațiile fenomenelor fizice. Poate fi încurajată învățarea prin cercetare, proiectare, construcție, experimentare și reproiectare. Elevii pot proiecta modelul unui dispozitiv cu ajutorul calculatorului, îl vor construi, îl vor supune încercărilor măsurând mărimi fizice specifice pe care le vor prelucra. Utilizarea TIC la fizică îi va forma pe elevi ca viitori specialiști în domeniul științific. Elevii vor fi capabili să poată utiliza tehnologii moderne în viața de zi cu zi, vor ști să prelucreze date experimentale utilizând competențele dobândite la TIC; vor putea să reprezinte grafic mărimile fizice măsurate experimental în funcție de diverși parametrii care variază și să interpreteze rezultatele obținute. Cu ajutorul Internetului, profesorii pot transmite elevilor prezentările de la orele de curs, scheme ale dispozitivelor experimentale, teme pentru acasă care să cuprindă rezolvare de probleme teoretice și experimentale, adrese ale unor biblioteci virtuale pentru realizarea proiectelor.

Există și pericole în cazul utilizării TIC la întâmplare, la un moment nepotrivit în timpul lecției. Această situație poate duce la monotonie, ineficiență a învățării, lipsa de participare activă a elevilor la lecție, imposibilitatea atingerii obiectivelor lecției ducând astfel în timp chiar și la repulsie față de acest mijloc modern de predare - învățare-evaluare.

Utilizarea în exces a calculatorului, poate duce în timp la pierderea abilităților practice, de investigare a realității, chiar și a celor de calcul, la deteriorarea relațiilor umane, la individualizarea excesivă a învățării care poate duce la negarea dialogului elev-profesor și la izolarea actului de învățare în contextul său psihosocial.

Principalul dezavantaj al TIC la disciplina fizică îl poate constitui pericolul renunțării la efectuarea experimentului clasic și înlocuirea acestuia cu experimentul virtual.

Dezvoltarea competențelor la disciplina fizică se face folosind competențele dobândite la disciplina TIC. Însă, pentru punerea în valoare a acestora este nevoie de resurse software și hardware sau utilizând softuri educaționale accesibile on line. Niciuna dintre aceste resurse nu trebuie neglijată, având în vedere faptul că, de cele mai multe ori, acestea se intercondiționează.

Exemplul cel mai des întâlnit este cel al sistemelor de operare din familia **Microsoft Windows** cu accesoriile *Notepad* (editor de text ASCII), *Wordpad* (editor de text formatat – rich text format), *Picture and Fax Viewer* (vizualizare imagini) și *Paint* (editor de imagini raster), însoțite adesea de pachetul **Microsoft Office** (editorul de documente *Word*, editorul de prezentări *PowerPoint*, editorul de foi de calcul tabelar *Excel*, editorul de publicații *Publisher*, editorul de imagini *Picture Manager*, SGBD-ul *Access*).

La clasa a VI-a elevii se limitează la folosirea aplicațiilor de redactare și prezentare (parțial), la utilizarea internetului pentru accesarea site-urilor simple, sau a aplicațiilor pentru desenare. Astfel, elevii pot realiza singuri postere, prezentări ale unor personalități din lumea fizicii. De asemenea, pot accesa site-uri de tip *wiki* pentru a veni cu informații suplimentare despre fenomenele studiate sau despre istoria fizicii.

La clasele superioare de gimnaziu, elevii pot folosi foile de calcul, extrem de utile, mai ales în experimentele de laborator. Prelucrarea datelor se poate face folosind Microsoft Office Excel, fapt care ar eficientiza administrarea timpului. Mai mult, se pot realiza grafice acolo unde fenomenele studiate o impun.

Tot aici elevii pot realiza filme, prezentări Microsoft Office Power Point, care să completeze portofoliile realizate pe parcursul anului.

Dacă dispunem în laborator de o conexiune suficient de bună la internet, avem posibilitatea, cu ajutorul unui videoproiector să inserăm în lecții secvențe sugestive care pot completa sau chiar înlocui experimentele de laborator, în situația când acestea nu se pot realiza. Poate cele mai utile aplicații pentru învățarea noțiunilor esențiale de fizică sunt **programele de simulare** a realității. Simularea software a fenomenelor fizice prezintă avantaje certe în procesul instructiv, permițând repetarea experimentului, vizualizări și modificări ale parametrilor, uneori la limita posibilității, reprezentări grafice asociate etc. Cum altfel ar putea fi înțelese fenomenele la scară subatomică sau cosmică, cele foarte rapide sau foarte lente, efectele unor câmpuri sau radiații invizibile, cum ar putea fi realizate experimentele costisitoare sau periculoase, cum ar putea fi reluate experimentele cu rezultate catastrofice?

Simulări ale unor experimente de fizică, chimie și biologie, grupate în cadrul unor **laboratoare virtuale**, se pot accesa numai online la adresa <http://escoala.edu.ro>. . O gamă variată de simulări de fizică se pot accesa online sau descărca pentru utilizare offline (sub formă de arhivă Java) de la adresa <http://phet.colorado.edu/>

Simulările au instrumente de lucru intuitive, care îi permit utilizatorului să interacționeze cu aplicația, modificând parametrii fizici de interes sau modul de afișare a informațiilor.

Există multe alte resurse disponibile de vizualizare a simulării unor fenomene fizice. Profesorul este cel care va decide, pentru fiecare caz în parte, ce secvență este potrivită pentru activitatea didactică respectivă

Bibliografie:

1. Suport curs: “Competențe cheie TIC în curriculumul școlar”-2012

RESURSE EDUCATIONALE DESCHISE – O ȘANSĂ PENTRU FIECARE

*Profesor Stăvaru Viorica
Colegiul Național Pedagogic „Ștefan Odobleja”
Drobeta Turnu Severin – Mehedinți*

Termenul OER (Open Educational Resources) a fost adoptat de Forumul UNESCO din 2002, atunci când au fost analizate influențele și impactul pe care proiectele Open Courseware le au în ceea ce privește învățământul superior.

A fi **educator** și **educabil** în era digitală este, fără îndoială, o provocare copleșitoare. Totul în Univers ajunge să interacționeze **altfel**. De-a lungul devenirii sale, omul a progresat datorită comunicării, a schimbului de informații. S-a luat în posesie pe sine luând în posesie universul în care trăiește. Inteligența umană se perfecționează neconștient, într-un proces fascinant, din ce în ce mai rapid, cu metamorfoze tehnico-științifice pe care abia le mai putem cuantifica. Apariția internetului a generat o serie de aprecieri contrare în privința dezvoltării unor noi structuri și practici de comunicare. O veritabilă „piață de idei” este garantată zilnic de conexiunea la internet. De cele mai multe ori, internetul este perceput **ca un mediu liber, egal, autonom, descentralizat** și mai ales **interactiv**.

Pe acest fundal, **OER** se referă îndeosebi la accesul deschis la resurse educaționale, facilitat de tehnologiile informației și comunicațiilor, pentru consultare, utilizare și adaptare, de către comunitatea tuturor utilizatorilor, în scopuri necomerciale.

OER provoacă, de asemenea, o **schimbare majoră în educație**: se trece de la un sistem de învățare în care **vârsta, locul pe glob și posibilitățile financiare** nu mai sunt relevante pentru a avea acces la materialele educaționale, fie ele **cursuri, manuale, teste, exerciții, jocuri pe calculator** etc. În plus, fiecare educabil are acces la mai mulți profesori, la mai multe forme de învățământ. Acest lucru este realizabil nu doar exclusiv în mediul digital, ci și interacționând direct. Practic, OER cuprind următoarele:

- materiale pentru predare-învățare: **proiecte deschise** (open courseware și open content), **cursuri free, directe de obiect de învățare** (learning objects), **jurnale educaționale**;
- software **open source** – pentru dezvoltarea, utilizarea, reutilizarea, căutarea, organizarea și accesul la resurse; includ aici și **medii virtuale de învățare** (LMS – Learning Management Systems), comunități de învățare;
- **licențe de proprietate intelectuală**, care promovează **publicarea deschisă** a materialelor, principiile de design și bune practici, localizarea conținutului.

În lumina acestor informații, OER reprezintă practic acele materiale pentru predare-învățare și cercetare sau în alte scopuri educaționale, pe care le poți folosi liber, le poți adapta și redistribui, fără prea mari constrângeri legate de drepturile de autor. Sunt materiale precum: **cursuri, planuri de lecții, chestionare, cărți, manuale, activități în clasă sau în laborator, jocuri, simulări, teste, reurse audio-video**, puse la dispoziție atât în format digital, cât și pe un suport fizic, la care ai acces liber.

Ce înseamnă, de fapt, **deschis**? Și cât de **liber**?

Deschis se referă la acele resurse la care ai acces gratuit sau la un cost mic, de oriunde ai acces și de pe orice platformă, de pe calculator, tabletă sau telefon. OER nu înseamnă, totuși, doar resurse digitale sau cele asociate platformelor de e-Learning, ci și **resurse în format fizic**, tipărite.

Cât de liber? Resursele să fie **gratuite** sau la un cost redus, să fie **accesibile** de oriunde din lume și de pe orice tip de tehnologie, să aibă o licență liberă.

Tehnologiile informaționale actuale permit educatorilor și educabililor accesul și schimbul de resurse online. În urmă cu câțiva ani, majoritatea materialelor erau protejate. Aveai nevoie să te autentifici ca utilizator. Azi, cele mai multe dintre ele sunt create și publicate liber pe **web**, făcându-se uz de sistemele colaborative web 2.0

Utilizarea OER are multiple avantaje:

- încurajează dezvoltarea de competențe digitale, a gândirii critice și a creativității;
- eficientizează investiția în fonduri publice prin utilizarea comună a acelorași resurse de către instituții și comunități;
- inovează curricula și metodologiile de predare-învățare, incluzând resurse din domeniul public (biblioteci, muzee, organizații culturale)
- facilitează **învățarea pe tot parcursul vieții și includerea socială**, prin accesul deschis la resurse care altfel ar fi rămas inaccesibile multor grupuri de utilizatori.

Pentru educatori, elevi și studenți, avantajele se referă la câteva aspecte esențiale:

- prin reutilizarea materialelor se face economie de timp și de alte materiale;
- se acoperă o gamă diversificată de domenii și subiecte;
- permite profesorilor participarea la validarea și îmbunătățirea resurselor prin feedback-ul dat în urma evaluării acestora;
- promovează **centrarea pe utilizator** în învățarea și educația de-a lungul întregii vieți (utilizatorii își pot crea propriul e-portofoliu al activităților, studiilor și al proiectelor derulate).

În OER se poate participa la așa-numitele **comunități de învățare și de practică**, realizate prin intermediul blogurilor, wiki-urilor, al rețelelor de socializare, al site-urilor etc. Există o permanentă interacțiune, un schimb de idei, benefice pentru formarea individului uman.

Ne punem, în mod firesc, întrebarea dacă **manualul**, cea mai veche resursă educațională mai poate rămâne actual în era digitală? Da, rămâne. Adaptat la nevoile actuale, el se metamorfozează în **ghid, tutorial, manual digital**. Dacă sunt puse în contextul adecvat, după criteriile legate de **atractivitate, design, informație** etc., ele, manualele, devin **resurse educaționale deschise**.

Fără îndoială, OER sau RED nu sunt legate doar de educația nonformală, ci pot fi folosite cu succes în orice context de învățare. **Supportul de curs**, de pildă, este gratuit atunci când poate fi descărcat și citit de către oricine de pe pagina autorului sau a editorului, dar devine **o resursă deschisă** doar în condițiile în care autorul permite tuturor să ia părți din el și să le integreze în propriile materiale educaționale.

Folosirea OER în procesul de predare-învățare presupune o **abordare deschisă**: elevul/studentul nu mai este doar **un receptor** al informației, ci **participant activ**, care își dezvoltă ulterior competențe de receptare și interpretare. Se creează astfel o **comunitate de practică**, un **grup de studiu** în interiorul cărora vorbim deja de o **învățare interdisciplinară**. Fiecare devine autor, creează, dă share, utilizează și reutilizează, într-un proces colaborativ „many to many”.

OER reprezintă astfel o șansă pentru fiecare dintre noi. Lumea digitală este o lume a conexiunilor. Profesori, elevi, studenți, utilizatori au acces la o formare continuă, dobândind competențe și cunoștințe care să le permită participarea activă în societatea actuală. OER implică o schimbare fundamentală în procesul educațional, contribuind astfel la centrarea pe elev/student.

Într-o lume aflată mereu sub semnul schimbării, noi înșine trebuie să fim deschiși oricând la schimbare.

Bibliografie:

<http://eanswers.com/>

www.apti.ro

Official Monitor Magazine (România)

Grossec, G., **Marketing și comunicare pe Internet**, Ed. Lumen, Iași, 2006

CALCULATORUL MIJLOC DE INSTRUIRE ÎN EDUCAȚIA PREȘCOLARILOR

*Profesor.Învăț.Preșcolar: Stegaru Ionica Janina
Grădinița cu P.P Nr.3*

Utilizarea calculatorului în educația preșcolară permite transmiterea și asimilarea noilor cunoștințe într-un mod atractiv pentru copii. Procesul de educație este mult mai eficient. Copiii învață jucându-se, sunt puși în situația de găsi repede soluții și de a lua decizii pentru rezolvarea problemelor. Calculatorul este un mijloc de instruire care ține atenția copilului activă pe tot parcursul activității de învățare.

Imaginația, la vârsta preșcolară, intră într-o nouă fază de dezvoltare, capătă noi aspecte. Formarea competențelor descrise prin programa școlară nu este posibilă doar prin utilizarea unor strategii clasice de predare-învățare-evaluare. Instruirea diferențiată individuală, pe nivel de vârstă, cu ajutorul softului educațional, poate fi o alternativă de succes.

Folosirea calculatorului în grădiniță constituie o modalitate de creștere a calității predării și învățării. Operarea pe calculator reprezintă o nouă strategie de lucru a educatoarei cu copiii, prezintă importante valențe formative și informative, este un nou mod de instruire. Prin intermediul computerului se oferă copiilor justificări și ilustrații ale proceselor și conceptelor abstracte, ale fenomenelor neobservate sau greu observabile. Alături de mijloacele didactice clasice, calculatorul este un instrument didactic ce poate fi folosit în scopul eficientizării tuturor activităților din grădiniță. Interesului copiilor se menține pe tot parcursul activităților, folosind acest mijloc didactic. În învățământul preșcolar, jocul este principala formă de organizare a procesului instructiv-educativ, iar calculatorul, este pentru copil, un alt mod de a învăța jucându-se, este parte din spațiul socio-cultural al lui, care îl pun în situația de a găsi rapid soluții, de a se adapta la o lume în care informația circulă, îi influențează limbajul și comunicarea non-verbală și totul cu pași repezi.

Învățarea asistată de calculator reprezintă o cale de instruire eficientă. Experiențele cognitive și de exprimare care îi introduc pe copii în lumea oferită de programele multimedia trebuie să fie în concordanță cu mediul educațional din care provin ei. Prin aceste activități, oferim copiilor șanse egale la educație, indiferent de mediul în care cresc și se dezvoltă.

Prin utilizarea calculatorului, procesul de predare-învățare-evaluare capătă noi dimensiuni și caracteristici, permite transmiterea de noi cunoștințe și sugerează semnificațiile acestora. Strategiile de predare-învățare folosite pot sprijini și stimula procesele învățării active. Cunoașterea este un drum ce se deschide pe măsură ce înaintăm. Procesul de învățare devine mai interesant și mai plăcut prin intermediul calculatorului. Imaginile vii colorate, însoțite de texte sugestive, permit dezvoltarea limbajului și a vocabularului celor mici. Bagajul de cunoștințe generale crește, pornind de la noțiuni simple, cum ar fi culorile și ajungând până la cunoașterea de poezii, cântece, precum și a unor proverbe și zicători. Noțiunile elementare, cum ar fi animale domestice și sălbatice, anotimpuri, etc., încep să aibă înțeles de la vârste fragede, dându-le astfel posibilitatea să le învețe mult mai ușor.

Soft-urile sunt bine structurate, copilul poate alege orice etapă din cele prezentate cu ajutorul mouse-ului, sau poate repeta anumite secvențe, pentru a ajunge să cunoască și să înțeleagă toate noțiunile cuprinse în jocul respectiv.

Soft-ul educațional realizat pentru copii poate fi educativ, distractiv și interactiv. De exemplu, folosind dorința copilului de a citi, este invitat într-o „Călătorie misterioasă la bibliotecă”, unde are mai multe variante de joc. Preșcolarii își pot consolida cunoștințele, rezolvând sarcinile primite. Personajul îi cere copilului să analizeze imaginea de pe ecran, să compare forma și mărimea cărților prin alăturare vizuală și apoi să le așeze pe rând în rafturile bibliotecii. Imaginile individuale se prezintă pe rând și copilul trebuie să facă apel, fie la imaginea de ansamblu care i se

prezintă când greșește, fie la cunoștințele dobândite anterior. Jocul se desfășoară interactiv, calculatorul îl sfătuiește pe cel ce se joacă, să se gândească bine și îl încurajează să încerce din nou, dacă a greșit. Răspunsurile corecte sunt răsplătite cu strigăte de bucurie, aplauze și laude, pentru că a așezat corect cărțile în rafturi. Programul are mai multe variante de joc: repară jucăria (trebuie asamblate piesele lipsă și apoi colorate după dorința copilului), matematică cu personaje din povești cunoscute, ghicitori, labirint, construcții (căsuța greierașului), ghicește indicii (Personajul este ascuns și trebuie găsit dând clic pe fiecare cifră. După ce rezolvă toate sarcinile, copilul este lăudat, aplaudat și primește recompensă o medalie). În alte jocuri interactive, este recompensat cu o diplomă pe care își scrie numele sau cu lucrarea pe care a avut de asamblat o jucărie, un mijloc de transport, o colorează și are opțiunea de a le imprima.

Unul dintre obiectivele importante ale învățământului preșcolar este pregătirea pentru școală, cu multele aspecte pe care le îmbracă: motivațional, intelectual, afectiv, fizic, completate și prin activități comune, complementare, individuale, în care este utilizat calculatorul, ca mijloc de învățământ integrat în acestea. Folosind tastele, copiii se familiarizează cu literele, încep să scrie cuvinte simple, numele și prenumele, învață mult mai ușor cifrele și rezolvă probleme simple de adunare și scădere cu 1-2 unități, într-un mod foarte plăcut de ei.

Putem desfășura o activitate de educare a limbajului: „Jedul cu trei capre” de Octav Pancu Iași, repovestire, cu copiii din grupa mijlocie, în mod tradițional sau, sub forma activității integrate. După activitatea de repovestire, cu ajutorul imaginilor, copiii sunt împărțiți în două grupe. Prima, va rezolva o fișă matematică, unde educatoarea le citește copiilor o poezie care conține sarcina de lucru: „În căsuța fermecată / Vrăjitoarea blestemată / Ține cifrele ascunse, / Tu să le afli de-ndată! / Cinci sunt. Cum le găsești, / Tu să le încercuiești! / Colorează pătrățele, / Câte cifra de jos cere!” și în timp ce copiii rezolvă fișa, ceilalți, la calculator, vor răspunde unor întrebări, pentru a verifica în ce măsură s-au familiarizat cu ideile și personajele din poveste. Lucrând astfel, activitatea este mai plăcută pentru copii, iar pentru educatoare, mult mai ușor de verificat rezultatele. După rezolvarea testului, copiii de la calculator vor rezolva fișa matematică, iar ceilalți, testul de la calculator.

Metoda instruirii asistate de calculator oferă accesul comod și eficient la informațiile și cunoștințele cele mai noi, este o metodă nouă și eficientă de predare-învățare-evaluare a cunoștințelor și de formare permanentă.

Unele reprezentări pot fi reproduse doar prin intermediul calculatorului, care oferă metode și tehnici privind grafica, animația, sunetul. De exemplu, evoluția unor fenomene fizice, chimice, biologice, etc., care se desfășoară dinamic, nu pot fi reprezentate sau studiate, decât folosind calculatorul.

Jocurile de orientare de tip labirint îl ajută pe copil să folosească tastele de deplasare stânga-dreapta, sus-jos, să-și dezvolte viteza de reacție, coordonarea oculo-motorie, dar și spiritul de competiție, capacitatea de a acționa individual. Am observat o îmbunătățire a capacității de concentrare a atenției, creșterea stabilității în acțiune, chiar și la unii copii, care, în alte activități, au o slabă concentrare a atenției.

Jocurile pe calculator îl pun pe copil în situația de a rezolva sarcini, care altfel ar părea inaccesibile, dar atmosfera plăcută de lucru, caracterul ludic al acțiunii, posibilitatea îndreptării greșelilor, „stimulentele” primite: încurajări, aplauze, imagini cadou, diplome de învingător, medalii, situarea în fruntea clasamentului, melodii, îi creează copilului emoții pozitive, bucuria că a rezolvat singur o sarcină și îl responsabilizează, trecând de la învățarea pasivă la cea activă, în care își însușește cunoștințe, acționând într-o strânsă relație de comunicare interactivă calculator-copil. Mișcarea imaginilor, culorile diferite, dialogul, spiritul de glumă și de joc, fac ca factorii stresanți, inhibitori să dispară, iar copilul să acționeze fără constrângeri.

Prezentarea și organizarea conținuturilor, în situații de învățare asistate de calculator, trebuie să se facă în funcție de cerințe instructive, care facilitează și optimizează învățarea. În învățământul tradițional, profesorul dispune de posibilități multiple pentru a verifica și stimula învățarea. Rostul unui program de învățare, este de a formula sarcini, de a oferi scheme de abordare a informației, de

a realiza feed-back-ul, dar și de a motiva copilul pentru continuarea instruirii. Materialele audio-vizuale pun la dispoziție resurse valoroase pentru sistemul de învățare. Instruirea asistată de calculator este folositoare, dacă copilul este activ și motivat, el învață fiind implicat și provocat să se gândească la ceea ce i se prezintă.

Calitatea interacțiunii cu copilul este o caracteristică de primă importanță a unui soft educațional; de ea depinde măsura în care se produce învățarea.

Pedagogia modernă pune în prim plan copilul, cu trebuințele și nevoile lui de dezvoltare. Copiii vor să se descurce singuri și vor în același timp ca persoanele în care au încredere să-i orienteze și să-i ocrotească. Educatorea dovedește competență dar și dragoste pentru copii, atunci când le oferă posibilitatea de a avea inițiativă.

BIBLIOGRAFIE:

1. Marin Manolescu, „Curriculum pentru învățământul primar și preșcolar. Teorie și practică”, Ed. Credis, 2004.
2. Revista de pedagogie, nr. 1-2, „Informatizarea învățământului”, Institutul de Științe ale Educației, 1994.
3. S.M. Cioflica, B. Iliescu, „Prietenul meu, calculatorul”, (Ghid de utilizare pentru preșcolari), Ed. Tehno-Art, Petroșani, 2003.
4. <http://www.unibuc.ro/eBooks/informatica.htm>, U.B., site-ul oficial.

REALIZAREA EDUCAȚIEI ECOLOGICE ÎN GRĂDINIȚĂ UTILIZÂND SOFT-URI EDUCAȚIONALE

*Prof. Strîmbeanu Aurelia,
Grădinița cu Program Prelungit Nr. 3
Drobeta Turnu Severin, județul Mehedinți*

„Copilul trebuie lăsat să descopere el însuși adevărul, acționând în mod practic, deoarece scopul școlii este de a forma creatori, inventatori și nu de a forma indivizi care să repete ceea ce au învățat generațiile precedente”

J. Piaget

Educația ecologică este un proces care are scopul să îmbunătățească calitatea vieții prin asigurarea oamenilor cu modalitățile de care au nevoie pentru a rezolva și împiedica problemele de mediu.

Copiii sunt un public important pentru educația mediului deoarece sunt gestionarii și consumatorii de mâine ai resurselor. Și în unele cazuri copiii își pot influența părinții și alți membri ai comunității.

În acest context, în cadrul activităților instructiv educative un rol important îi revine cadrului didactic. Este bine să-i învățăm încă de mici să-și mențină curiozitatea pentru tot ceea ce ne înconjoară, să o transformăm în interes de cunoaștere, permanent dezvoltat prin crearea de situații care să le permită și să-i stimuleze spre noi căutări, noi experiențe, întrebări. Ca obiective pentru educația ecologică mi-am fixat: să-și construiască un comportament adecvat în natură, să fie sensibilizat pentru a deveni participant activ la protejarea – ocrotirea mediului, să-și formeze și să-și dezvolte o atitudine ecologică precoce, care să-i permită manifestarea unei conduite simple, să fie familiarizat cu aspecte ale lumii înconjurătoare pentru înțelegerea și aplicarea normelor, regulilor de protecție a mediului înconjurător, să-și formeze capacitatea de a simți și înțelege factorii poluanți și efectele lor în natură, să descopere date și elemente științifice din viața unor plante și animale rare, să comunice într-un limbaj adecvat, să iubească și să cunoască lumea înconjurătoare, să

investigheze realități înconjurătoare în limitele corespunzătoare vârstei, să-și formeze atitudini adecvate față de relațiile omului cu natura.

În grădiniță putem realiza educația ecologică prin: activitățile de cunoașterea mediului (observări, lecturi după imagini, convorbiri, povestiri, jocuri didactice), prin desene, prin plimbări și vizite, prin discuții libere, spontane, prin activități practice în natură, prin dramatizări și scenete, *prin utilizarea soft-urilor educaționale*.

În primul rând mă voi referi la rolul deosebit al observărilor. Am urmărit ca prin activitățile de observare să antrenez toți copiii și pe lângă sistematizarea cunoștințelor despre părțile componente, mod de viață, adăpost, foloase, la sfârșitul activității să discutăm despre modul în care putem proteja natura. Permanent am apelat la experiența de viață a copiilor, la modul în care au reacționat în diferite situații cum au avut grijă de animale, de plante. Le-am cerut să-mi dea exemple pozitive și negative de comportamente față de natură. Prin participarea activă a copiilor se realizează reținerea informației științifice și reținerea unor scheme logice de acțiune și gândire specifice anumitor categorii de obiecte din mediul înconjurător și orientarea pe baza lor, în situații noi ceea ce va fi consolidat apoi prin folosirea calculatorului.

Am observat plante și animale aduse în clasă dar și animale și plante în mediul lor natural. Am folosit observarea spontană, în curtea grădiniței: melcul, buburuza, omida etc. dar și observarea în timp îndelungat a plantelor: stadiile prin care trece toporașul până la înflorire, pădădia, „ploaia de aur”, pomii fructiferi, toate aceste observări s-au desfășurat în curtea grădiniței. Copiii au observat căderea frunzelor - toamna, copacul fără frunze – iarna, înmugurirea, înflorirea pomului și formarea fructelor – primăvara, coacerea fructelor - vara și culegerea fructelor - toamna. După aceste observări am putut desena „pomul” în cele patru anotimpuri atât pe foaie de hârtie cât și la calculator (în paint). Am sesizat că desenele erau cu atât mai precise cu cât observările erau mai dese și urmate de discuții mai ample pe marginea celor observate. Pentru a-i responsabiliza le-am dat temă de casă: să observe un pom fructifer din curtea lui, a vecinului, din fața blocului sau din altă parte sau să caute cu ajutorul internetului imagini sugestive.

Pentru o mai bună cunoaștere a condițiilor de care are nevoie o plantă pentru a se dezvolta, am pus la încolțit grâu. Unor semințe puse la încolțit le-am asigurat toate condițiile necesare unei bune dezvoltări: apă, căldură, lumină, pământ bun, aer; altele le-am pus unde aveau numai o parte din aceste condiții (căldură, lumină, pământ bun, aer dar fără apă, altele au avut apă, pământ bun, căldură, aer dar nu au avut lumină, altele au avut apă, aer, pământ bun, lumină dar nu au avut căldură); tuturor acestor semințe copiii le-au acordat o dragoste deosebită, au vorbit cu ele în timp ce le udau; pentru o mai bună înregistrare a datelor fiecare copil a notat (prin desen) transformările ce le observa la plantă. Prin aceste modalități de desfășurare a activităților copilul este pus în situația de a căuta, de a pune întrebări, și de a găsi răspunsuri corecte. Curiozitatea copilului este atrasă nu numai de obiectele pe care le percepe, ci și legăturile interne, cauzale care există între obiectele și fenomenele percepute. Întrebările pe care le pun copiii dovedesc interesul de cunoaștere al acestora manifestat prin întrebări variate. Astfel ei își îmbogățesc orizontul de cunoaștere și înțeleg că plantele au nevoie de anumite condiții pentru a se dezvolta.

Lecturile după imagini „Munci de primăvară”, „Parcul primăvara”, „Vara la mare”, „Cu cortul la munte” și convorbirile „Ce știm despre primăvară?”, „Ce știm despre florile de primăvară?”, „Animalele din țara noastră”, „Ce știm despre animalele domestice?” au venit să valorifice cunoștințele însușite în cadrul observărilor, urmîrind de asemenea imagini redade la calculator. Copiii au răspuns cu plăcere la întrebări făcând permanent referire la experiența lor de viață.

Pentru a se obișnui să observe natura care-i înconjoară am instituit un moment de povestire: „Drumul de acasă până la grădiniță” și „Drumul de la grădiniță până acasă”. Aceste povestiri le-am realizat în activitatea didactică de dimineață la colțul „Bibliotecă” sau în activitatea didactică de după masă. Am mai folosit povestirea ca modalitate de educație ecologică în cadrul activităților

comune: „Poveste despre animalul meu preferat”, „Ce mi-a povestit copacul?”, „O zi în parc”, „Povestea puiului de vulpe”, „De ce s-a supărat Motănel” (povestiri create de copii).

Prin activitățile de cunoașterea mediului am urmărit cu precădere: să se familiarizeze cu problemele de mediu, să-și formeze deprinderi și obișnuințe necesare de cunoaștere, grijă, descoperire și protejare a naturii, să dobândească și să-și consolideze cunoștințele despre natură, să se antreneze în acțiuni sociale utile (îngrijirea plantelor, amenajarea grădinilor, plantarea de pomi), să-și formeze dorința și deprinderea de a petrece timpul liber în mijlocul naturii.

În activitățile complementare am desfășurat activități cât mai atractive: am folosit softul educațional PitiClic – Vara, „În excursie” unde trebuiau să răspundă repede și clar despre cunoștințele însușite anterior despre animale. Ne-am distrat la carnaval cu măștile de animale realizate în cadrul activității practice. Avem foarte multe cd-uri cu PitiClic pe diverse teme ce ne ajută să dobândim cunoștințe în ceea ce privește protejarea mediului înconjurător.

În completarea activităților de educație ecologică am ieșit cu copiii în natură ori de câte ori a permis timpul și de fiecare dată am fost alături de ei pentru a le arăta, îndruma și răspunde la întrebările puse în legătură cu mediul.

Am reușit să le insuflu copiilor dorința de a cerceta, de a investiga pentru însușirea cunoștințelor, formarea deprinderilor și comportamentelor practice. Conținutul activității ecologice trebuie să fie simplu, accesibil înțelegerii copiilor. În fața spectacolului naturii copiii pot face descrieri verbale, pot să creeze jocuri pe teme ecologice, iar educatoarea poate concepe jocuri cu conținut educativ care să stimuleze curiozitatea pentru investigația unui anumit mediu.

Prin antrenarea copilului în diferite acțiuni de educație ecologică, grădinița alături de școală și familie contribuie la formarea unui comportament și a unei culturi ecologice.

Bibliografie:

- Al. Roșca, A. Chircev, „*Psihologia copilului preșcolar*”, E.D.P., 1970;
- Șchiopu, U., „*Dezvoltarea psihică a copilului preșcolar* ” ;
- *** *Revista Învățământul Preșcolar – Educația în anul 2000 - Nr. 1-2/2000, Editura RIP, București, 2000*
- *** *Învățământul preșcolar în mileniul III*, Nr. 3-4, Editura REPROGRAPH, Craiova, 2005

INTEGRAREA ELEMENTELOR TIC LA DISCIPLINA GEOGRAFIE

*Sulea–Andronie Elena– Lorena,
Școala Gimnazială Nr.1 Rovinari, Gorj*

Calculatorul este foarte util atât elevului cât și profesorului însă folosirea acestuia trebuie realizată astfel încât să îmbunătățească calitativ procesul instructiv-educativ, nu să îl îngreuneze. Calculatorul trebuie folosit astfel încât să urmărească achiziționarea unor cunoștințe și formarea unor deprinderi care să permită elevului să se adapteze cerințelor unei societăți aflată într-o permanentă evoluție. Profesorul trăiește el însuși într-o societate în schimbare, și din fericire, în prima linie a schimbării, astfel încât va trebui să se adapteze, să se acomodeze, să se perfecționeze continuu.

Utilizarea noilor tehnologii în învățământ depinde de competența pedagogică și calificările tehnice ale profesorului care trebuie să știe să utilizeze aceste tehnologii moderne pentru obținerea unor efecte pedagogice utile. El trebuie să le înțeleagă potențialul pedagogic și să aibă capacitatea de a le integra în predare – învățare, fără a exclude demersurile tradiționale, de la proiectare până la desfășurare și la realizarea feed-back-ului.

Pentru a eficientiza procesul de predare - învățare la geografie și a motiva elevii creându-le o modalitate atractivă de studiu am folosit elemente de tehnologia informației pe calculator în predarea lecției “Dealurile și podișurile” din cadrul unității de învățare “Elemente de geografie a României. Relieful”.

Mi-am propus ca elevii să dobândească conceptele: deal, podiș, culme, vale, depresiune, suprafață înclinată. Am utilizat următoarele metode: conversația euristică, dialogul, explicația, problematizarea, brainstorming-ul, diagrama Venn, demonstrația cu ajutorul hărții.

Proiectul de lecție despre „Dealuri și podișuri” a fost organizat pe patru pagini web interconectate. Acestea au fost realizate cu programul “Macromedia Dreamweaver”. Paginile web au o structură clară, aerisită și atrăgătoare care să permită o navigare simplă. Titlurile lor sunt: “Proiectarea”, “Conținutul”, “Demersul” și „Evaluarea”.

Pentru prezentare, am folosit un laptop, un videoproiector și un ecran. Elevii și-au format reprezentările despre podiș în funcție de reprezentarea pe care o au despre deal, datorită faptului că dealurile le sunt cele mai familiare. Folosind bikemap.net am călătorit pe un traseu cu dealuri din județul Gorj. Prin observații directe, prin compararea dealurilor cu podișurile și prin sesizarea unor aspecte specifice elevii și-au construit cunoștințele despre aceste forme de relief.

Pentru realizarea prezentării power point „Dealurile și podișurile” mi-am fixat mai întâi ideile și am colectat materialele necesare. Am urmărit ca prezentarea să aibă o structură logică, să înceapă cu informațiile mai importante, să folosească propoziții scurte, clare. Am folosit Diagrama Venn pentru conștientizarea eficienței a elementelor comparative, pentru a găsi asemănări și deosebiri între dealuri și podișuri.

Lecția ne-a oferit prilejul unei abordări multidimensional integratoare a problemelor protecției, conservării și ameliorării mediului înconjurător. Participarea activă la acțiuni legate de mediu poate extinde conștientizarea raporturilor dintre acesta și elevi. Acțiunile de ecologizare a mediului îi poate face pe elevi să devină mai critici, să își asume responsabilități, să recunoască importanța problemelor de mediu pentru o dezvoltare durabilă.

Pentru o evaluare eficientă, care să motiveze și să stimuleze implicarea elevilor am folosit prezentarea power point “Dealurile și podișurile. Evaluare”. Elevii și-au dezvoltat spiritul de observație, și-au amintit și și-au fixat cunoștințele dobândite în procesul de predare-învățare, iar

rezultatele vor fi eficiente pe termen lung. Am observat capacitatea de analiză, de înțelegere și de relaționare a elevilor.

Noile tehnologii educaționale au capacitatea de a include multiple modalități de comunicare, oferind oportunități pentru o învățare autodirijată și colaborativă astfel încât elevii să fie mai bine pregătiți pentru economia competitivă.

Bibliografie

- 1 D. Bălțeanu, Geografia României. București: Minerva, 1984
- 2 C. Boboila, Instruirea asistată de calculator, Craiova: Editura Sitech, 2004
- 3 M. Ionescu, I. Radu, Didactica modernă, Cluj-Napoca: Editura Dacia, 2001
- 4 M. L. Dulamă, Modelul învățării depline a geografiei, Cluj: Editura Clusium, 2004

IMPLEMENTAREA TIC ÎN PROCESUL CLASIC DE ÎNVĂȚARE

*Profesor Șurlău Alina Simona,
Școala Gimnazială "Mihai Viteazu" Strehaia*

Dezvoltarea tehnologiei și apariția telefoanelor mobile, tabletelor și laptopurilor schimbă percepția asupra educației. Cu alte cuvinte, marile centre de dezvoltare în domeniul educației încearcă să aducă învățământul la un alt nivel, folosindu-se, practic, de dependența tinerei generații față de noile tehnologii.

Folosirea tehnologiilor moderne în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție firească la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor.

Integrarea acestora în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra inovațiile tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Nu este un proces ușor, dar dificultățile pot fi depășite având în vedere potențialul acestui tip de cunoaștere.

Elevii din ziua de astăzi sunt diferiți de generația părinților și a bunicilor lor. Majoritatea acestora, mai ales în mediul urban, au deja ca rutină folosirea internetului și a email-ului, a sms-urilor sau a rețelelor de socializare de tip Yahoo sau Facebook. Acest mod de comunicare se face simțit și în modul lor de a învăța. Chiar dacă profesorul folosește sau nu la clasă **tehnologia informației și a comunicării (TIC)**, elevii menționați vor folosi cu siguranță acasă mijloacele moderne de informare ca sprijin pentru teme.

Comunicarea scurta sau abreviata de tip chat sau sms se face simțită deja se la nivelul standardelor gramaticale și al ortografiei și este clar că folosirea TIC acasă deja creează inegalități între elevi. Că vrem sau nu, când se schimbă contextul de viață, se schimbă și felul în care elevul învață.

Profesorul trebuie să se simtă liber să răspundă *critic*, dar în același timp *creativ* noilor tehnologii și sub nici o formă nu poate să ignore acest aspect dacă vrea să comunice cu elevii.

De ce este important tipul de învățare care include TIC ?

Adevărata importanță a tipului de predare-învățare-evaluare care combină metodele pedagogice tradiționale cu TIC ține de potențial. Acest tip de învățare este o oportunitate în a crea experiențe care pot furniza *tipul de predare-învățare potrivit* într-un anumit *moment, loc și pentru un anumit elev* nu numai la școală, ci și acasă. Acest tip de învățare ar putea deveni global, ar putea transcede granițele formale ale țărilor și ar putea aduce împreună grupuri de elevi din culturi și meridiane diferite. În acest context, *generalizarea folosirii TIC în școală* ar putea deveni *una dintre realizările importante ale secolului nostru*.

În psihologia cognitivă tradițională, *cunoașterea* e văzută ca un fel procesare, adică pare simplu să spui că aceasta va atinge cote cu atât mai înalte cu cât mintea elevului va fi programată cu

ajutorul cât mai multor strategii meta-cognitive. Într-un mod cu totul diferit, în tradiția socio-culturală de tip vigotskian, *cunoașterea* este înțeleasă în termeni de *învățare a folosirii instrumentelor culturale*. Ca o consecință a faptului că acestea sunt totdeauna specifice unor anumite contexte social-istorice este dificil de trasat modele de învățare care să fie general valabile, excepție fiind câteva instrumente culturale care traversează cel mult câteva contexte diferite.

În era digitală în care trăim, paradigma cunoașterii trebuie să fie una a dialogului, educația trebuie să meargă dincolo de instrumentele culturale specifice, dar fără a fi redusă la abstracția oferită de psihologia cognitivă.

Dezvoltarea educației în direcția dialogului nu poate fi decât rezultatul unui mod de predare-învățare-evaluare la un nivel de conceptualizare mai ridicat decât în trecut. Pentru că dialogul presupune deschidere, lărgirea orizontului și adâncime, acest mod de învățare este atât o direcție individuală pentru elev, cât și una socială pentru școală ca întreg.

Dezvoltarea în direcția unei gândiri creative libere poate fi promovată prin îndepărtare unor factori de constrângere și încurajarea schimbului de perspective între elevi.

În tradiția socio-culturală, TIC este definită ca *mijloc de mediere pentru cunoaștere*, iar din perspectiva dialogică, e văzută ca mijloc de deschidere, adâncire și lărgire a spațiilor de dialog. Nu trebuie să uităm că învățarea nu presupune doar acumulare de cunoștințe, ci creștere, îmbogățire, evoluție.

Până la urmă, nu e nimic nou sub soare, deci nici tehnologiile moderne nu sunt ceva ieșit din comun. Papirus și hârtie, cretă și carte tipărită, retroproiectoare, jucării și emisiuni educative, toate au fost văzute ca inovații la început. PC-ul, Internetul, cd-ul și mai noile *tehnologii* complementare mobile sau wireless nu sunt decât cele mai noi dovezi ale creativității umane pe care le putem vedea în jurul nostru. Ca și celelalte inovații menționate, acestea *pot fi asimilate în practica pedagogică fără să afecteze fundamentele învățării*.

Câteva reguli pentru integrarea cu succes a TIC în activitatea didactică

1. Fii sigur că deții controlul asupra materialului, atât din punct de vedere al conținutului, cât și al formei, chiar dacă te sprijină un specialist în TIC.
2. Fă-ți un plan pe hârtie, separat de materialul aflat pe suport digital.
3. Scopul și forma prezentării să-ți fie foarte clare
4. Nu fii sedus de stilul atractiv tehnologiei moderne, fie ea video sau audio, și nu face din aceasta un scop în sine. Concentrează-te asupra mesajului/a ideii principale și a limbajului adecvate vârstei/gradului de înțelegere al elevului.
5. Un bun prezentator nu are nevoie de o prezentare complicată tehnic. E mai important să fie atractivă prin idee, mod de structurare și grad de interactivitate. De exemplu, o prezentare trebuie să-l facă pe elev să gândească, nu trebuie să fie doar o înșiruire rapidă și amețitoare de slide-uri.
6. Mai presus de orice, concentrarea trebuie să fie asupra elevului și a nevoilor lui de învățare. Cel mai mare pericol în orice proiect de predare-învățare care include și TIC e să fie centrat mai mult pe tehnologie/creativitate, nu pe elevul-receptor și pe nevoile lui de învățare.
7. În școală, succesul tipului de predare bazat pe TIC se măsoară prin satisfacerea nevoii de învățare.

Care sunt dificultățile implementării TIC în procesul educativ?

Unii profesori consideră că *anumite deprinderi mentale asociate tehnologiilor moderne n-ar ajuta în procesul de învățare*, în special atunci când elevii preiau fără discernământ informații de pe internet sau își însușesc mentalitatea de tip "cut and paste" în detrimentul stiloului și al hârtiei.

Ceea ce nu o să auzim prea des este o definiție clară sau măcar mai mult interes legat de potențialul acestui tip de învățare. Pentru înțelegerea și implementarea TIC în procesul clasic de învățare e nevoie de entuziasm, energie și dedicare pentru a transforma teoria în soluții reale bazate pe nevoile individuale ale elevilor.

Alte dificultăți decurg din *lipsa informației cu conotații practice* imediate referitoare la TIC sau a unui *ghid care să-i informeze pe profesori cum pot ajunge la ea*.

De aceea, este nevoie stringentă de:

1. *instrumente pedagogice pentru formarea inițială și continuă a cadrelor didactice* care să implice utilizarea TIC.

2. *crearea și promovarea unei noi metodologii pentru disciplinele școlare*, bazată pe utilizarea TIC. Combinarea TIC cu metodele tradiționale pedagogice reprezintă o schimbare de paradigmă cu implicații asupra cunoașterii în societate în general și asupra învățării în special, de aceea disciplina pedagogică trebuie modificată în conformitate cu noul context în care trăim.

Folosirea TIC în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție elegantă la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrarea TIC în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra ultimele descoperiri tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere.

Înțelepciunea tradiției poate și trebuie să fie combinată cu soluțiile tehnologice moderne.

Bibliografie

1. Făt, Silvia & Adrian Labăr. Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație. EduTIC 2009. 2. Istrate, Olimpius – *Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație* în *Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual*, Ediția a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare, Editura Universității din București, 2010
3. Thorne, Kaye. *Blended Learning – How to Integrate Online and Traditional Learning*, 2003, Kogan Page Limited
4. Wegerif, Rupert. *Expanding the Space of Learning*, Springer, 2007

UTILIZAREA EFICIENTĂ A TIC ÎN EDUCAȚIE

*Profesor Șurlău Florin,
Școala Gimnazială "Mihai Viteazu" Strehaia*

„Educația are dificila misiune de a transimite o cultură acumulată de secole, dar și o pregătire pentru un viitor în bună măsură imprezizibil”

Jacques Delors

În noul context al evoluției tehnologiilor informaționale, nu putem eluda importanța pe care acestea o au în viața în general, și de aceea ele trebuie valorificate și în mediul școlar, astfel încât să reprezinte un plus pentru atractivitatea învățării, dar și pentru eficiența acesteia

Lumea noastră, societatea în care trăim este într-o continuă mișcare. Este un mediu dinamic, în care omul este constrâns să trăiască într-un ritm alert și să fie mereu pe fugă.

Societatea noastră este un amestec de promisiuni excepționale și de perspective neliniștitoare, de evoluții dezirabile și de izbucniri tehnologice necontrolabile, de om depinzând sensul evoluției: spre progres sau spre autodistrugere.

În urmă cu cațiva zeci de ani educația primită în școală putea să fie, în cele mai multe cazuri, suficientă pentru întreaga viața a unui individ, astăzi situația schimbându-se dramatic.

Educația omului modern trebuie să depășească stadiul de educație orientată pe nivel (limitată ca număr de cursanți și perioadă de timp) și să se orienteze către o educație continuă, capabilă să îl pregătească pe individ oriunde s-ar afla și nelimitat în timp.

Nu demult, calculatorul era un obiect rar și exotic, fiind considerat un lux la care mulți oameni din România nici nu îndrăzneau să viseze și spuneau că este ceva inutil pentru omenire, o pierdere de timp.

Însă anii au trecut, iar mentalitățile românilor au fost schimbate, în prezent lucrurile stând într-o altă lumină, de data aceasta favorabilă tehnologiei.

În sprijinul educației intervin noile tehnologii ale societății informaționale – Tehnologia informațiilor și comunicațiilor (TIC).

Astfel, încet-încet, calculatorul a fost introdus și în școli, mulți copii, cadre didactice, părinți, cercetători s-au implicat în programele educaționale de utilizare a calculatoarelor în școli.

Educația tehnologică are un caracter specific inter- și transdisciplinar, dar în același timp are și caracter dual: științific sau tehnologic, teoretic și practic, de asemenea urmărește formare abilităților practice și a gândirii sistematice esențiale pentru dezvoltarea și stimularea creativității și inițiativei elevului, gândirii centrate tehnic.

Educația tehnologică capătă noi valențe, devenind o componentă de bază a învățământului modern românesc, disciplină menită să integreze mai bine elevul în societate la absolvirea școlii.

În școală introducerea Internetului și a tehnologiilor moderne duc la schimbări importante în procesul de învățământ. Astfel actul învățării nu mai este considerat a fi efectul demersurilor și muncii profesorului, ci rodul interacțiunii elevilor cu calculatorul și al colaborării cu profesorul. Această schimbare în sistemul de învățământ a urmărit niște obiective bine structurate și anume :

1. Creșterea eficienței activităților de învățare
2. Dezvoltarea competențelor de comunicare și studiu individual

Ca orice altă metodă de învățare și această instruire asistată pe calculator prezintă avantaje și dezavantaje.

Ca avantaje putem aminti:

1. Stimularea capacității de învățare inovatoare, adaptabilă la condiții de schimbare socială rapidă;
2. Creșterea randamentului însușirii coerente a cunoștințelor prin aprecierea imediată a răspunsurilor elevilor;
3. Întărirea motivației elevilor în procesul de învățare;
4. Instalarea climatului de autodepășire, competitivitate;
5. Dezvoltarea culturii vizuale;
6. Conștientizarea faptului că noțiunile învățate își vor găsi ulterior utilitatea;
7. Facilități de prelucrare rapidă a datelor, de efectuare a calculelor, de afișare a rezultatelor, de realizare de grafice, de tabele;
8. Introducerea unui stil cognitiv, eficient, a unui stil de muncă independentă;
9. Asigură alegerea și folosirea strategiilor adecvate pentru rezolvarea diverselor aplicații;
10. Asigurarea unui feed-back permanent, profesorul având posibilitatea de a reproiecta activitatea în funcție de secvența anterioară;
11. Dezvoltă gândirea astfel încât pornind de la o modalitate generală de rezolvare a unei probleme elevul își găsește singur răspunsul pentru o problemă concretă;
12. Stimularea gândirii logice și a imaginației;
13. Metode pedagogice diverse;
14. Perspectiva relațională este îmbunătățită prin stabilirea unei relații umane și sociale între educat și educator.

Cu toate acestea avem și dezavantaje:

1. Folosirea în exces a calculatorului poate duce la pierderea abilităților practice, de calcul și de investigare a realității;
2. Individualizarea excesivă a învățării duce la negarea dialogului profesor – elev;
3. Utilizarea la întâmplare a calculatorului, fără un scop precis în timpul orelor poate provoca plictiseala, monotonic;
4. Costurile ridicate ale tehnologiei de ultimă oră ceea ce constituie un impediment pentru o bună parte a populației României și este accesibilă persoanelor cu o situație financiară bună.

Cercetările realizate în ultimii cinci ani în diferite țări la nivel global au arătat că utilizarea tehnologiilor informației și comunicațiilor în educație contribuie într-o foarte mare măsură la îmbunătățirea rezultatelor elevilor. Însă, cu toate acestea, multe cadre didactice, fie că preferă metodele clasice de predare, fie dintr-o reticență și indiferență generală față de noile tehnologii, resping dinamicizarea orelor și stimularea elevului cu ajutorul calculatorului, internetului și tuturor celorlalte instrumente asociate.

Datorită tehnologiei informațiilor și comunicațiilor s-au deschis noi domenii, nebănuite anterior și le-a revoluționat pe cele vechi. Printre acestea numărându-se și educația, care a atins standarde noi și are o evoluție uimitoare.

BIBLIOGRAFIE:

1. Făt, Silvia & Adrian Labăr. Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație. EduTIC 2009.
2. http://www.educat.ro/resurse/software_educational/tehnologii_in_educatie.pdf
3. <http://www.scoaladevara.eu/program/module/utilizarea-noilor-tehnologii-in-educatie>

CREATIV LA DISTANȚĂ

Tîrcă Clara-Georgeta
Școala Gimnazială Eșelnița, Mehedinți

Resursele electronice, conținuturile on-line și spațiile educaționale virtuale oferă cele mai noi, cele mai diverse informații și oportunități de educație continuă. În ultimii ani, aspectele ce se referă nemijlocit la datele deschise/ resursele educaționale deschise sînt abordate pe larg de comunitatea educațională internațională. David Wiley, unul dintre promotorii acestor idei, accentuează necesitatea educației deschise, care include și o pedagogie deschisă cu anumite componente-cheie, inclusiv resurse educaționale deschise (RED)/Open Educational Resources.

Pe lângă materialele propriu-zise, conceptul de *resurse educaționale deschise* poate cuprinde și instrumente specializate precum software-ul necesar dezvoltării, folosirii și livrării materialelor educaționale, inclusiv cel destinat căutării și organizării conținutului, precum și comunitățile virtuale de învățare și instruire. Conform *Ghidului de bune practici "Resurse educaționale deschise"* (România, 2013), RED constituie primul „bun comun” (adică acel „commons” pe care licențele Creative Commons îl doresc a se dezvolta), la care profesorii, elevii, studenții și sfera academică ar trebui să aibă acces. Beneficiile vor fi importante pentru toți: elevi – sursa primară a conținutului digital, cadre didactice, instituția de învățămînt, reprezentanți ai altor sectoare, deoarece stimulează creativitatea atât a celor ce folosesc aceste surse cât și a celor ce le crează inițial sau le adaptează ori îmbunătățesc.

Astfel, pentru elevi înseamnă: calitate sporită și flexibilitate a resurselor educaționale, aplicarea cunoștințelor într-un context mai larg, libertatea de acces (de exemplu, la locul de muncă/acasă) și oportunități sporite pentru învățare, suport pentru abordări centrate pe elev, individualizate, nonformale, dezvoltarea abilităților, prin elaborarea de RED generice care pot fi reutilizate și recontextualizate în diferite domenii, posibilitatea de a testa materialele înainte de predare și a le compara cu altele de la cursuri similare, oportunitatea de a se implica în inițiative RED, prin contribuție la dezvoltarea, testarea sau evaluarea acestora, prin activități de marketing, acționînd împreună cu alți colegi sau individual, experiențe autentice de “viață reală” prin intermediul RED ce asigură legătura cu eventuali angajatori sau cu sectoare profesionale. În ceea ce îl privește pe **autorul/prima sursă ce stă la originea RED**, acesta primește: feedback din partea utilizatorilor, recunoaștere profesională și creșterea reputației, beneficii (de eficiență și culturale)

asigurate prin abordarea colaborativă în procesul predării/învățării, oportunități de a lucra în toate sectoarele, instituțiile și domeniile abordate, sporirea competențelor digitale.

Avantajele promovării și aplicării acestui concept în sistemul educațional sînt impresionante. Referindu-se la acest aspect, David Wiley subliniază că poate fi utilizat orice material educațional, deoarece *Internetul permite acest lucru*, dar apare o problemă – *copyright-ul interzice*. Ce putem face? O soluție propusă de specialiști este utilizarea licențelor *Creative Commons (CC)*, care indică că materialele pot fi diseminate. Astfel, *Internetul permite și licențele libere permit*.

Licența liberă reprezintă un document care descrie cum poate fi folosită creația unei persoane expusă în mod liber – un material audio, un text, o imagine sau material video, o prezentare. În condiții obișnuite, atunci cînd plasezi on-line o fotografie, o melodie, un articol etc., acestea sînt protejate de drepturile de autor conform legislației în vigoare. Beneficiarii nu le pot utiliza fără a solicita, în prealabil, permisiunea autorului. Licențele libere arată, în mod explicit, condițiile de utilizare și restricțiile prevăzute, adică sînt cele care oferă accesul la opera respectivă, posibilitatea de a o refolosi și redistribui fără restricții (sau doar cu cîteva). De exemplu, un text pe o pagină web, aflat sub licență liberă, poate fi folosit de ceilalți pentru a-l: imprima sau distribui; prelua pe un alt website sau include într-o publicație; face modificări sau completări; insera parțial sau în totalitate într-o altă operă scrisă, într-o operă aflată pe un alt suport (de exemplu, audio sau video) etc.

Condițiile de utilizare a creațiilor funcționează în baza *Legii celor 5 R*: **Reține** (*retain*) – descarcă și păstrează documentul; **Reutilizează** (*reuse*) – folosește-l în diverse moduri; **Revizuieste** (*revise*) – adaptează-l, modifică-l și îmbunătățește-l; **Remixează** (*remix*) – combină două sau mai multe materiale; **Redistribue** (*redistribute*) – diseminează materialul.

Dacă autorul vrea să ofere oamenilor dreptul de a distribui, de a utiliza și chiar de a refolosi ceea ce a creat, ia în considerare publicarea sub o licență *Creative Commons*, care îi permite să decidă ce drepturi dorește să păstreze, arătînd foarte clar din start modul în care permite reutilizarea. Aceste licențe reprezintă o modalitate liberă, accesibilă și standardizată de a oferi celor din jur permisiunea de a distribui și utiliza creațiile autorului. Licențele CC permit modificarea cu ușurință a condițiilor privind drepturile de autor de la clasicul „toate drepturile rezervate” la „unele drepturi rezervate”

Așadar, licențele *Creative Commons* nu sînt o alternativă la drepturile de autor, care permit în mod implicit reutilizări limitate fără acordul autorului. Licențele în cauză îi oferă autorului prilejul de a acorda permisiuni suplimentare, făcînd posibilă reutilizarea în condițiile care îi convin, acesta păstrînd, totodată, unele drepturi pentru sine. Creative Commons a colaborat cu experți în legislația drepturilor de autor din întreaga lume pentru a se asigura că licențele funcționează la nivel mondial, în baza legislației autohtone (*Licențe libere și resurse educaționale deschise. Conținuturi deschise* – România, 2013).

Posibilitățile oferite de licențele libere sînt absolut deosebite, pentru că orice material poate fi ușor distribuit, reutilizat și îmbunătățit, astfel contribuind, în mod participativ, la optimizarea și perfecționarea procedurilor, activităților, conceptelor etc. În acest context, menționăm că *resursele educaționale deschise* sînt un catalizator al creativității și dezvoltării sociale.

Avînd în vedere actualitatea și relevanța educațională a RED, oportunitățile și provocările implementării acestora sînt prezentate, abordate multiaspectual și dezbătute în cadrul diverselor evenimente internaționale.

Concluzia este că *resursele educaționale deschise* oferă un număr impunător de conținuturi cu liber acces, de înaltă calitate, în baza cărora se pot elabora noi generații de modele educaționale, care, conform unor cercetări științifice recente, pot fi extrem de eficiente din perspectiva costurilor și a calității învățării.

Resursele educaționale deschise și promovarea lor prin intermediul noilor tehnologii reprezintă cea mai nouă formă de stimulare și de dezvoltare a creativității atît din perspectiva sursei

cât și a receptorilor. A un mai fi nevoit să te deplasezi pentru a te informa, inspira, crea este marea șansă oferită de lumea de azi creatorilor de azi.

REFERINȚE BIBLIOGRAFICE:

1. Atkins D.E., Brown J.S., Hammond A.L. A review of the open educational resources (OER) movement: Achievements, challenges, and new opportunities, 2007 (<http://www.hewlett.org/uploads/files/ReviewoftheOERMovement.pdf>).
2. Butcher N. (Ed. by Kanwar A., Uvalic'-Trumbic S.) A basic guide to open educational resources (OER). Vancouver, Canada: Commonwealth of Learning, and Paris, France: UNESCO, 2011 (<http://www.col.org/oerBasicGuide>).
3. Creative Commons (n.d.). About the licences (<http://creativecommons.org/licenses/>).
4. Open Knowledge Foundation (n. d.). Guide to open licensing. Open Definition. (<http://opendefinition.org/guide/>).
5. Guidelines for open educational resources (OER) in higher education, UNESCO, 2011.
6. <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/resources>
7. <http://www.acces-deschis.ro/ro/oer>
8. <http://openeducationalresources.pbworks.com>

PREZENTAREA PACHETULUI SOFTWARE "MPT 2.2"

*Prof. Tiron Petrică
Liceul Teoretic "Sfânta Maria", Galați*

Lucrarea de față își propune să prezinte pachetul software pe care l-am creat și utilizat începând din anul 2004, pe care l-am numit "MPT" și care a fost îmbunătățit până la versiunea 2.2. Pachetul se poate considera o platformă software în cadrul căreia se pot edita seturi de itemi de evaluare din orice domeniu pentru că oferă o aplicație de elaborare a itemilor care vor fi supuși evaluării, și, previzibil, o aplicație de evaluare. De asemenea, pachetul permite crearea de conturi de utilizator și de administrator care vor stoca rezultatele obținute de utilizatori.

Evaluarea finală este realizată ca medie aritmetică între 2 aspecte: unul calitativ care este o transformare în notă a procentului răspunsurilor corecte și unul temporal care transformă în notă intervalul timp măsurat de la începutul testului până la finalizarea acestuia raportat la durata programată. Aici programul folosește niște algoritmi complecși de evaluare a timpului necesar pornind de la conținutul testului și viteza cu care utilizatorul folosește tastatura pentru a răspunde. Motivul pentru care am inclus acest aspect în evaluare a fost acela altfel, utilizatorul ar avea timp să caute

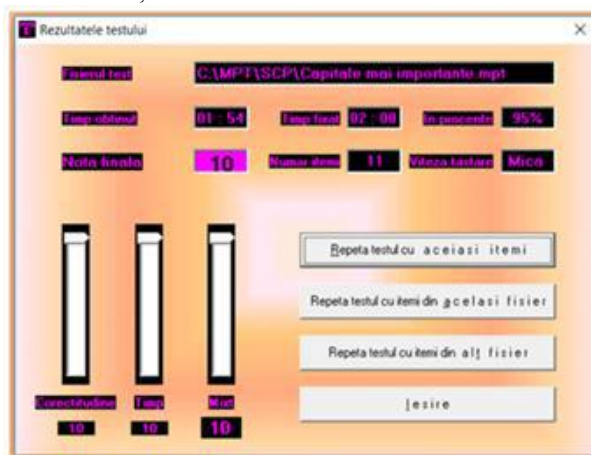


Fig. 1

de
de la
că,

răspunsurile în cărți sau în mediul online și astfel să obțină niște rezultate irelevante. Timpul este calculat strict cât i-ar fi necesar utilizatorului ca să redacteze răspunsul dacă l-ar ști. În cazul în care utilizatorul nu cunoaște unul din răspunsurile cerute aplicația îl dezvăluie prin afișare intermitentă timp de câteva secunde. În acest moment utilizatorul este depunctat atât la aspectul calitativ cât și la aspectul temporal. Aplicația insistă asupra itemilor la care utilizatorul nu a știut răspunsul prin

faptul că mai târziu aceștia sunt supuși din nou evaluării până când utilizatorul va reține și va furniza răspunsul corect (vz. Fig. 1).

De asemenea, mai trebuie menționată o caracteristică importantă a pachetului "MPT 2.2". Aceasta este dată de faptul că aplicația de editare a itemilor le salvează în fișiere criptate cu un algoritm complex iar decriptarea este realizată de aplicația de evaluare doar în momentul testării. Acest lucru face ca fișierele care conțin întrebările și răspunsurile corecte să fie inaccesibile chiar și celor mai pricepuți elevi în informatică. Oricum, implementarea componentei de criptare-decriptare am realizat-o ca urmare a faptului că elevii isteți descoperiseră și accesaseră baza de date a aplicației în care se aflau întrebările și răspunsurile.

Din punct de vedere metodic trebuie menționat faptul ca aplicația permite doar evaluarea itemilor obiectivi (itemi cu alegere duală A/F, itemi de asociere/pereche, itemi cu alegere multiplă în teste tip grilă) și semiobiectivi (itemi cu răspuns scurt și itemi de completare dar cu răspuns unic). În acest sens evident orice evaluator (chiar și autoevaluator de multe ori) este liber să editeze teste de tipul celor menționate mai sus în orice domeniu. Am să enumer doar câteva dintre cele pe care le-am creat și experimentat personal și care au avut cel mai mare succes: cele în care copiii de la ciclul primar sunt testați rapid și "consistent" dacă au reținut tabla înmulțirii, testarea cunoștinței capitalelor mai importante ale lumii fiind dată țara și invers (fig. 2), testarea unor cuvinte frecvente din limba engleză, teste grilă pentru obținerea permisului de conducere auto. Aplicația se pretează foarte bine la fixarea cuvinte din vocabularul limbilor străine motiv pentru care am adăugat extensii pentru testele în limba franceză și germană care apar pe ecran butoane cu literele și accentele specifice acestora (vz. fig. 3)

Avantajele utilizării aplicației se încadrează în avantajele generale ale instruirii asistate de calculator prin care se realizează următoarele principii:

- *Principiul pașilor mici și al progresului gradat*, ceea ce presupune fragmentarea materiei în unități

elementare sau secvențe simple, accesibile, logice și organice înlănțuite

- *Principiul participării active*, în sensul că fiecare secvență reclamă și o aplicație (un exercițiu de efectuare, un răspuns la întrebare etc.), ceea ce obligă elevul să lucreze cu informația dată.
- *Principiul verificării imediate*, ceea ce înseamnă că elevul are posibilitatea să-și verifice imediat și de



unor
în

Fig. 2

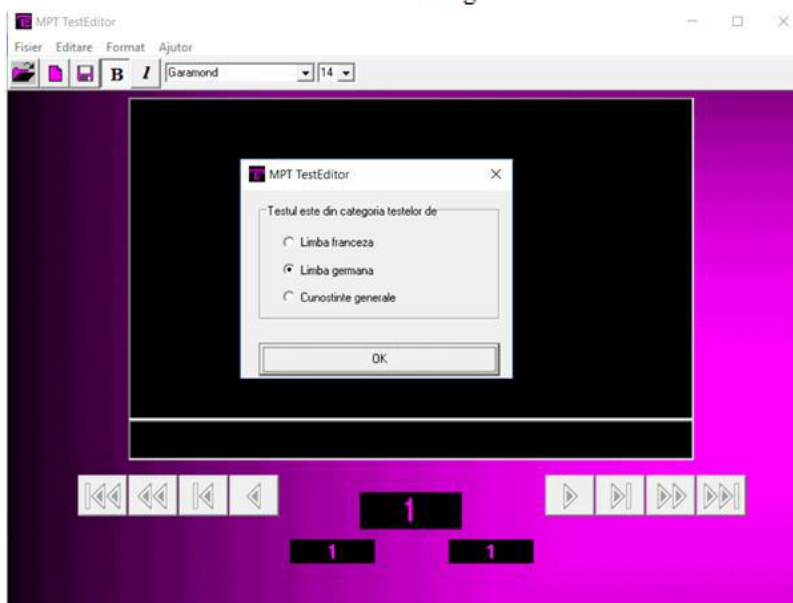


Fig. 3

fiecare dată corectitudinea răspunsului, a soluției găsite etc., prin comparație cu răspunsul bun (de control) indicat în altă parte. Această reacție inversă și imediată confirmă ceea ce este corect (întărire pozitivă) sau infirmă ceea ce este greșit (întărire negativă). Această întărire continuă permite o corectare operativă a erorilor comise, o autoreglare a învățării. Numai după efectuarea corectă a sarcinii date elevul poate trece la secvența următoare și așa mai departe, până la parcurgerea întregii lecții programate

- *Principiul ritmului propriu de învățare.* Lucrând independent, fiecare elev progresează în ritmul său specific, după posibilitățile lui reale. Elevii cu o gândire mai rapidă străbat secvențele mai repede, cei mai lenți le parcurg mai încet.

Avantajele strict ale aplicației prezentate sunt legate de faptul că aplicația dezvăluie răspunsurile necunoscute și reia evaluarea itemului respectiv ceea ce forțează fixarea. Prin urmare aplicația îmbină evaluarea cu fixarea (fig.4). Un alt avantaj este cel legat de faptul că utilizatorul nu are acces la răspunsuri și nici timp să le caute în surse externe ceea ce face ca evaluatorul să nu trebuiască să supravegheze foarte strict desfășurarea testării.

Dezavantajele sunt legate de limitarea evaluării la itemi obiectivi și semiobiectivi care fac posibilă autoevaluarea, îndeplinesc principiul verificării imediate, activarea mecanismului feed-back, dar nu permit evaluarea itemilor subiectivi. Fără aceștia nu e posibilă dezvoltarea gândirii critice, a creativității, a capacității de sinteză deci atingerea unor performanțe superioare.

Iată că, deși metoda instruirii programate a fost concepută încă din anii 1950 și posibilitățile tehnice în privința instruirii programate asistate de calculator au ajuns la un nivel de neimaginat pentru generațiile anterioare, totuși, nu se poate vorbi de o îmbunătățire substanțială a eficienței instruirii decât la nivelurile de bază ale obiectivelor educaționale în taxonomia lui Bloom B.S. Limitele programării instruirii sunt date mai ales de faptul că ființa umană nu este și nu poate fi robotizată.

Instruirea programată asistată de calculator ar putea fi o soluție adecvată pentru educația remedială care, oricum, nu își propune decât recuperarea cunoștințelor fundamentale și nu atingerea unui nivel de performanță școlară. Totuși instruirea care urmărește atingerea unui nivel de performanță superioară pentru competiții școlare rămâne posibilă deocamdată (și probabil că pentru multă vreme de acum încolo) doar în prezența unui cadru didactic cu înaltă calificare metodică și științifică, într-un grup omogen în care se manifestă dinamica grupului, în care apare emulația, în prezența metodelor euristice, prin cultivarea gândirii critice și creativității, prin evaluare cu itemi subiectivi

Bibliografie

1. BARNĂ Andrei, ANTOHE Georgeta, *Curs de pedagogie : Teoria instruirii și evaluării*, Editura Fundației Universitare "Dunărea de Jos", Galați, 2004
2. BONTAȘ, Ioan, *Pedagogie*, Editura All, București, 1995.
3. BERINDE, Aurel, *Instruirea programată*, Editura Facla, Timișoara, 1979.
4. CERGHIT, Ioan, *Metode de învățământ*, Editura Didactică și Pedagogică , București, 1976.



Fig. 4

FII CREATIV CU RESURSELE EDUCAȚIONALE DESCHISE!

Trăilescu_Valeria_Școala Gimnazială Șovarna

Resursele educaționale deschise (Open Educational Resources) se referă la accesul deschis la resurse educaționale, facilitat de tehnologiile informației și comunicațiilor, pentru consultare, utilizare și adaptare de către comunitatea utilizatorilor, în scopuri necomerciale.

Termenul a fost adoptat la Forumul UNESCO din 2002, la care s-a analizat impactul pe care proiectele Open Courseware le au asupra învățământului superior.

Resursele Educaționale Deschise provoacă o schimbare majoră în educație. Cu ajutorul acestui tip de resurse trecem la un sistem de învățare în care vârsta, locul de pe glob și posibilitățile financiare nu mai sunt relevante pentru a avea acces la materiale educaționale, fie ele cursuri, manuale, exerciții, teste sau jocuri educative. Mai mult, avem acces la mai mulți profesori, la mai multe forme de învățământ și putem contribui efectiv la perfecționarea resurselor de învățare datorită modului liber în care sunt licențiate resursele educaționale.

Și asta nu doar exclusiv în mediul digital sau neapărat având acces la Internet.

Resursele Educaționale Deschise sau OER (cum găsim foarte des prescurtat – vine de la Open Educational Resources) sunt materiale pentru învățare, predare, cercetare sau alte scopuri educaționale pe care le poți folosi, adapta și redistribui liber, fără constrângeri - sau cu foarte puține restricții - legate de drepturile de autor. Materialele pot fi cursuri, planuri de lecții, prezentări, cărți, manuale, teme pentru acasă, chestionare, activități în clasă sau în laborator, jocuri, simulări, teste, resurse audio sau video și multe altele puse la dispoziție în format digital sau pe un suport fizic și la care ai acces liber.

Abordări recente fac distincția între resurse educaționale deschise (Open Educational Resources – OER) și practici educaționale deschise (Open Educational Practices – OEP). Acestea din urmă sunt ansamblul de proceduri și metode de lucru pentru crearea, utilizarea și managementul RED. Este o distincție utilă atunci când sunt formulate planuri de acțiune și proiecte concrete. Pentru scopurile acestei analize, care își propune o privire de ansamblu, nu vom opera această distincție. Atunci când ne referim la RED avem în vedere atât resursele în sine cât și practicile asociate lor. Găsim în literatura dedicată subiectului diverse variații ale definiției, în funcție de accentele puse de autori. Forma de mai sus este cea citată cel mai des, tocmai pentru că este inclusă într-un document formal recunoscut internațional.

Ceea ce diferențiază o resursă deschisă este libertatea accesului. Este locul unei scurte paranteze lingvistice. Termenul „open” din limba engleză a fost în general tradus în limba română cu „deschis” și se folosește în general în această formă. Vorbim de „date deschise”, „resurse deschise”, „bugete deschise” și altele similare. Dacă am încerca să fim foarte corecți din punct de vedere semantic, o traducere mai bună ar fi „liber”, tocmai pentru că accentul cade pe acces.

Poate cel mai vechi exemplu de resursă educațională, manualul rămâne actual și în lumea Internetului. Poate că se transformă în ghid, tutorial, sau manual digital, dar își păstrează un loc important în procesul educațional. Ele pot deveni deschise puse în contextul corect.

A urmări un film în locul citirii unui text devine tot mai mult un obicei al lumii moderne. Filmele educaționale sunt de mult o parte a mediului inconjurător, indiferent că sunt realizate de amatori sau profesioniști (în arta filmului). Un documentar, o conferință de tip TED sau un profesor filmat în timp ce ține o lecție în fața unei clase – acestea sunt toate exemple de resurse educaționale. Ele devin deschise atunci când sunt publicate sub o licență liberă.

Inovația este motorul creșterii economice în societățile dezvoltate. Unul dintre cele mai importante avantaje ale folosirii RED, în contextul mai larg al promovării unor politici de acces

deschis la rezultate și date de cercetare, este tocmai stimularea inovației prin acces larg la cunoaștere. Nu este o surpriză că țările în care accesul deschis și resursele educaționale deschise sunt cel mai intens promovate și utilizate sunt totodată campionii inovației și gazdele celor mai puternice universități din lume, precum Statele Unite, Japonia sau Marea Britanie, dar și țări ambițioase precum China (în măsura în care putem vorbi de liber sau deschis într-un sistem autoritar).

Pilonul principal de reformă în educație rămâne cel referitor la resursele umane, incluzând pregătirea inițială, formarea continuă, recrutare, evaluare, salarizare și celelalte aspecte. Nu poți avea educație de calitate fără profesori buni. Este nevoie apoi de revigorarea curriculumului; de bază materială pentru toată lumea; de standarde de calitate enunțate și aplicate.

Resursele educaționale deschise, conform Wikipedia, se referă la accesul nestingherit la materiale cu caracter instructiv, facilitat de tehnologiile informației și comunicațiilor, pentru consultare, utilizare și adaptare de către utilizatori în scopuri necomerciale.

În baza aceleiași surse, menționăm că RED includ: a) materiale pentru predare-învățare: proiecte deschise (open courseware și open content), cursuri *free*, directoare de obiecte de învățare (learning objects), jurnale educaționale; b) software open source – pentru dezvoltare, utilizare, reutilizare, căutare, organizare și acces la resurse; medii virtuale de învățare (LMS – Learning Management Systems), comunități de învățare; c) licențe de proprietate intelectuală care promovează publicarea deschisă a materialelor, principii de design și bune practici, localizarea conținutului.

De asemenea, avantajele promovării și aplicării acestui concept în sistemul educațional sunt impresionante. În același context, pornind de la problema costurilor foarte mari pentru manuale/suporturi de curs și, implicit, lipsa de capacitate financiară a elevilor și studenților de a le cumpăra, relevăm faptul că, atunci când transformăm resursele educaționale respective în resurse digitale, oferim oportunități extinse unui număr foarte mare de persoane. Referindu-se la acest aspect, David Wiley subliniază că poate fi utilizat orice material educațional, deoarece *Internetul permite acest lucru*, dar apare o problemă – *copyright-ul interzice*. Ce putem face? O soluție propusă de specialiști este utilizarea licențelor *Creative Commons(CC)*, care indică că materialele pot fi diseminate. Astfel, *Internetul permite și licențele libere permit*.

Resursele educaționale deschise reprezintă un subiect de interes major pentru comunitatea pedagogică, deoarece presupun o reducere a costurilor pentru învățământ și o îmbunătățire a performanțelor elevilor. Aceste resurse oferă conținuturi în baza cărora pot fi elaborate noi generații de modele educaționale, care vor contribui la asigurarea calității învățământului, la o dezvoltare socială și economică sporită.

Bibliografie:

1. www.apti.ro;
2. www.fundatia.ro;
3. www.wikipedia.ro.

EDUCAȚIA ÎN ERA DIGITALĂ

*Prof. Țuculanu Roxana Ștefania
Colegiul Tehnic Decebal, Dr. Tr. Severin*

Învățământul digital a pornit din dorința de a eficientiza modalitățile de lucru, implementând lecții interactive în sala de clasă, având posibilitatea de a lucra cu instrumente familiare, pe care elevii le utilizează frecvent, fiind fascinați de tehnologia modernă. De asemenea, este foarte importantă comunicarea între profesori, elevi și părinți, parteneri în educație, pe baza unor platforme online complete și actualizate, care furnizează informațiile necesare activității de instruire și educare.

Experții din domeniul educației consideră dispozitivele electronice, de care majoritatea oamenilor sunt dependenți în ziua de astăzi, un real potențial în furnizarea informațiilor. Centrele dedicate modernizării domeniului educațional implementează diferite platforme online pe care elevii și studenții să le poată accesa cu ușurință, dar care să fie accesibile și profesorilor care-și doresc să își alinieze metodele de predare cerințelor moderne. Era digitală poate fi o cale de a oferi elevilor și studenților șansa de a primi suportul educațional potrivit nevoilor și particularităților fiecărei persoane. Experții susțin că introducerea tehnologiei informației în activitățile de predare și studiu este preferată de elevi și studenți și ei sunt mult mai motivați să învețe, folosindu-se de dispozitivele tehnologice pe care le folosesc în fiecare zi.

Domeniul educației este, încă, unul destul de conservator și tehnologia informației pătrunde cu greu pe acest teritoriu. Problema care poate apărea în această direcție este aceea că profesorii sunt obișnuiți cu metodele de predare clasice și, chiar dacă folosesc un laptop, o tabletă sau un telefon mobil, nu se pot descotorosi atât de ușor de stilul cu care s-au obișnuit. În ultimii ani cărțile electronice au câștigat teren în fața celor clasice, chiar dacă s-a pierdut plăcerea răsfoirii unei cărți, dar învățământul poate atinge un nivel superior, adaptându-se cerințelor și obișnuințelor generației din era digitală.

Cei din industria „digital learning” încearcă să dezvolte platforme online pentru profesori, unde ei să își poată evalua capacitatea de adaptare la învățământul digital și, în funcție de rezultat, să primească sfaturi despre cum pot evolua în direcția noilor metode de predare. Profesorii trebuie să-și dorească să își alinieze metodele de predare cerințelor moderne. Platformele introduse în domeniul educației trebuie să ofere elevilor și un instrument prin care pot să fie testați. În plus, elevii pot vedea în fiecare săptămână care este performanța lor și dacă au evoluat sau nu față de perioada anterioară. La rândul lor, părinții sunt informați în timp real despre situația școlară a copiilor și pot comunica direct, rapid și securizat cu orice profesor, cu dirigintele sau chiar cu directorul școlii. De asemenea, se poate realiza un catalog digital, care funcționează la fel cu cel clasic, introduce rapid notele și absențele, calculează automat mediile și pot semnala foarte ușor care sunt elevii cu probleme, care riscă să fie exmatriculați sau să rămână corigenți. De asemenea, platforma poate genera automat statistici despre performanța clasei și poate transmite rapoarte către conducerea școlii.

În unele școli din străinătate se folosește deja, în clase, tabla inteligentă, care este conectată la tableta fiecărui elev. Lecțiile structurate sub forma unui joc, predate pe tablete, le permit copiilor să progreseze în ritmul lor propriu și să primească feedback instant la fiecare pas. Elevii din ziua de astăzi sunt diferiți de generația părinților și a bunicilor lor. Majoritatea acestora, mai ales în mediul urban, au deja ca rutină folosirea internetului și a email-ului, a sms-urilor sau a rețelelor de socializare de tip Yahoo sau Facebook. Acest mod de comunicare se face simțit și în modul lor de a învăța.

Schimbarea către tehnologia informatică în sistemul de învățământ vizează ca obiective creșterea eficienței activităților de învățare și dezvoltarea competențelor de comunicare și studiu individual. Atingerea acestor obiective depinde de mai mulți factori cum ar fi: gradul de pregătire al profesorului în utilizarea calculatorului, stilul profesorului, numărul de elevi din clasa/grupa de lucru, de interesul, cunoștințele și abilitățile acestora, tipul programelor folosite, timpul cât se integrează softul în lecție, sincronizarea explicațiilor cu secvențele de program utilizate. Utilizarea la întâmplare ori la un moment nepotrivit a calculatorului în timpul lecției duce la plictiseală, monotonie, ineficiența învățării. Neparticiparea unor elevi la lecție sau distragerea atenției de la obiectivele de atins prin utilizarea computerului fără un scop precis determină nerealizarea obiectivelor lecției. Pe de altă parte folosirea în exces a calculatorului poate duce la pierderea abilităților practice, de calcul și de investigare a realității, la deteriorarea relațiilor umane.

Introducerea și dezvoltarea învățării prin intermediul suportului informatic ar putea favoriza interesul pentru învățare în condițiile în care manualul digital nu depozitează informațiile, ci este gândit ca un instrument care conferă semnificație și determină prelucrarea informațiilor. Abordarea și chiar trecerea către învățământul digitalizat presupune o schimbare majoră de curriculum, iar acest lucru nu este posibil într-un an sau doi. Orice modificare sau intervenție majoră în sistemul educațional își dezvoltă efectele benefice sau nu abia peste un număr suficient de ani de la implementare. De aceea, un bun curriculum gândit pe termen lung presupune analiză, testare, evaluare și reorganizare, etape care se desfășoară pe o perioadă de mai mulți ani. Pedagogul ieșean Constantin Cucos (2003) afirmă pe bună dreptate ca expedierea manualului tipărit la „groapa de gunoi a istoriei” nu este înțeleaptă. Totodată ridică întrebarea „de la ce vârstă (clasă) ar deveni optimă introducerea învățării pe bază de manual informatizat”.

Deocamdată nu se cunosc studii care să arate dacă învățatul scris-cititului este potrivit spre a fi achiziționat prin intermediul manualelor digitale. În schimb, cercetări de psihologia învățării dovedesc faptul că studiul pe bază de suport real este mai profund și asigură o durabilitate mai mare a ceea ce se învață, determinând o reținere mai puternică și o procesare mai mare a ideilor supuse atenției.

Educația digitală este una din preocupările învățământului românesc, prin formarea culturii informației și comunicării digitale la nivelul oricărui cetățean. Integrarea computerului în procesul de învățământ nu mai este privită ca o mișcare avangardistă, ci ca o necesitate.

În continuă dezvoltare, tehnologiile informației și comunicării au schimbat fundamental natura relațiilor globale, sursele de avantaj în competiție și oportunitățile pentru dezvoltare economică și socială. Tehnologii ca Internetul, computerele personale sau telefonii mobile au schimbat întreaga lume într-o rețea globală de persoane, firme, școli și guverne, ce comunică și interacționează între ele printr-o varietate de canale. Explozia acestei rețele globale mediate tehnologic a produs o lume în care oricine poate, virtual, să beneficieze de avantajele Integrării Digitale.

Bibliografie

- <http://www.gandul.info/stiri/cum-se-schimba-sistemul-educational-in-era-digitala-15247811>
<http://www.ziare.com/internet-si-tehnologie/tehnologie/tableta-inlocuieste-tabla-Invatamantul-in-era-tehnologiei-1303134>
<http://www.elearning.ro/a-fi-profesor-in-era-digitala>
<http://www.tic.edituramediamusica.ro/reviste/2014/2/vol%205-1-2014-02-IFTIMI.pdf>

ANALOGII ÎN FIZICĂ

*Tudor Gabriela
Ciocănel Adriana
Colegiul Național "Calistrat Hogaș" Tecuci*

Argument

A face educație în societatea de astăzi înseamnă în primul rând a face o schimbare în modul de abordare a predării și învățării. În contextul actual, softul educațional a devenit un element adițional al actului didactic, susținând practicile didactice utilizate tradițional. Cu ajutorul softului educațional, profesorul poate combina cele mai bune metode pedagogice cu aplicații și tehnologii digitale noi.

Analogia este prezentă pretutindeni în gândirea noastră, în vorbirea curentă, în raționamentele obișnuite și științifice, precum și în mijloacele de expresie artistică. Pentru însușirea unor noi cunoștințe în fizică, se recurge adesea la simplificarea, schematizarea, descompunerea informației în elemente și apoi la o treptată apropiere și asociere a lor.

Scopul proiectului constă în:

- atragerea atenției asupra importanței analogiei în studiul fenomenelor fizicii, pentru formarea unei gândiri creative;
- stimularea interesului pentru construirea unor analogii cât mai interesante, mai sugestive și prezentate atractiv, sub forma unui soft educațional;
- prezentarea unor modele animate, obținute pe calculator, în care se pot surprinde și reda intuitiv aspecte inaccesibile direct pe original.

Poeții și romancierii sunt renumiți pentru folosirea analogiilor, a metaforelor și a comparațiilor, care le permit să identifice paralele și să transfere trăsături între personaje, domenii sau situații diferite.

Analogiile sunt omniprezente și în studiul fizicii, fiind folosite de fizicieni, de profesorii de fizică sau de către elevii care pătrund în tainele fizicii. În fizică, analogiile se folosesc pentru a ajuta la vizualizarea și comunicarea conceptelor care sunt deasupra percepției simțurilor, pornind de la nivelul subatomic, până la nivelul galaxiilor. În istoria fizicii există situații în care analogiile au fost folosite pentru a dezvolta o teorie. Ca un exemplu istoric, considerăm modelul planetar al atomului, elaborat de către Ernest Rutherford, analogia fiind folosită adesea pentru a comunica un model introductiv al atomului.

Analogia cu rol ilustrativ poate constitui un punct de plecare în utilizarea superioară a acesteia în fizică, cu rol euristic prin:

- prezentarea raționamentului analogic folosit în descoperirea științifică;
- transformarea electivă a raționamentului analogic în procedeu didactic utilizat în redescoperirea fenomenelor, legilor, a demersurilor experimentale și chiar în rezolvarea problemelor.

Observații și concluzii importante cu privire la utilizarea și limitele analogiei cu rol ilustrativ, folosită în explicarea unor fenomene, stabilite pe baza unui număr redus de elemente comune, pot fi desprinse din prezentarea evoluției istorice a concepției despre natura luminii. De pildă, cartea lui C. Huygens „Tratat despre lumină”, scrisă în 1678, are la bază analogia dintre

fenomenele luminoase și cele acustice, deși Huygens știa că sunetul nu se propagă în vid, iar lumina se propagă cu o viteză uluitoare.

Analogiile nu sunt folosite doar de oamenii de știință, ci și de către profesorii de fizică, fiind un instrument de predare valoros. Spre exemplu, legea lui Coulomb este adesea învățată în cursurile introductive prin analogia cu legea atracției universale a lui Newton. Curentul electric este adesea asemănat apei care curge printr-o țevă. Înțelegând cum se lucrează cu aceste analogii se creează o arie vastă de predare în studiul fizicii. Un efort însemnat a dus la dezvoltarea unui cadru teoretic pentru a descrie analogiile, discutate în profunzime. Cercetătorii au pus câteva întrebări specifice asupra folosirii analogiilor în învățarea conceptelor fizice. Spre exemplu, ce analogie conduce elevii la o mai bună învățare a circuitelor electrice – apa dintr-o conductă sau o mulțime în mișcare?

Valoarea pedagogică a gândirii analogice permite fizicienilor să explice neobișnuitul în termeni obișnuiți. Aceasta familiarizare are atât avantaje, precum și dezavantaje, întrucât neînțelegerile cauzate de folosirea unei analogii accesibile pentru lumea invizibilă a atomilor, se recurge la o analogie între sistemul solar și atom, Soarele fiind analogul nucleului și orbitele planetare fiind analoagele electronilor.

Deși această analogie conferă o imagine mentală a atomului, este în cel mai bun caz sever limitată, iar în cel mai rău caz poate induce în eroare. Spre exemplu, dacă atomul chiar ar respecta exact analogia planetară, atunci ar exista un număr infinit de structuri atomice pentru fiecare element chimic și atomii ar emite un spectru de radiații continue. Folosirea analogiei nu trebuie interzisă, dar profesorii de fizică trebuie să mențină o abordare simplă, structurată pentru a reduce la minimum interpretările naive.

Cunoscând valențele, dar și limitele analogiei, o putem utiliza urmărindu-i efectele într-o gamă largă de metode și procedee. Iată câteva *analogii cu rol ilustrativ*, utilizate adesea în fizică:

- În domeniul sistemelor fizice:
 - * *particule (atomi, molecule) – bile;*
 - * *model atomic – sistem planetar;*
 - * *model nuclear – picătura de lichid;*
 - * *rețeaua cristalină – rețeaua plană de difracție.*
- * *oscilator liniar armonic – circuit oscilant LC;*
- În domeniul mărimilor fizice:
 - * *presiunea gazului – ciocniri între bile și pereți;*
 - * *diferența de potențial electric – diferența de presiune hidrostatică;*
 - * *energia de legătură pe nucleu – căldura latentă specifică de vaporizare.*
- În domeniul fenomenelor fizice:
 - * *curentul electric – curgerea apei;*
 - * *lumina – sunet;*
 - * *difracția electronilor – difracția luminii.*
- În domeniul dispozitivelor:
 - * *circuit de curent electric – circuit hidrodinamic;*
 - * *antena – tub sonor;*
 - * *rețea electrică – molecula poliatomică.*
- În domeniul teoriilor fizicii:
 - * *teoria ondulatorie a luminii – teoria corpusculară referitoare la natura luminii.*
- * *teoria câmpului gravitațional – teoria câmpului electrostatic – teoria câmpului magnetic.*

Așadar, cum sunt folosite analogiile în fizica contemporană și cât de importantă este o analogie bună? *Analogiile pot fi săbii cu două tăișuri: cele bune, utilizate în mod echilibrat, pot oferi perspective conceptuale valoroase, pe când analogiile slab concepute pot induce în eroare prin suprasimplificare sau fiind cu mult peste concept.*

Softul educațional realizat include o paralelă între câmpul gravitațional, câmpul electrostatic, respectiv câmpul magnetic, pornind de la definițiile acestora, vizualizarea liniilor de câmp, analogii stabilite între seturile corespunzătoare de mărimi, pe baza unor criterii cum ar fi - sursa de câmp, corpul de probă, forța care evidențiază câmpul, raza de acțiune, uniformitatea liniilor de câmp, mărimi fizice caracteristice, permițând și vizualizarea mișcărilor în cele trei câmpuri.

De asemenea, proiectul include o analiză în paralel a oscilatorilor – mecanic, respectiv electric, analizând în detaliu, din punct de vedere energetic, producerea oscilațiilor mecanice, respectiv a oscilațiilor electromagnetice libere, fenomenele fiind ilustrate cu ajutorul unor animații.

În tabelele incluse sunt prezentate prin analogie mărimile fizice care caracterizează proprietățile câmpurilor, respectiv proprietățile sistemelor oscilante.

În concluzie, asimilarea modului de construire și utilizare a analogiei și a raționamentului analogic poate fi evaluată în măsura în care acestea pot fi transformate în instrument de lucru în cursul aplicațiilor. În cadrul lecției de fizică acest lucru se poate realiza prin rezolvarea unor probleme analogice sau care se pretează la aplicarea unui raționament analogic de rezolvare. De exemplu, se pot rezolva probleme referitoare la oscilațiile electromagnetice, utilizându-se algoritmi de rezolvare a unor probleme simple de oscilații mecanice.

Bibliografie:

- <http://www.physics.org/>

- www.curriki.org

- P.Bramand, P.Faye,G.Thomassier “Physique terminales C et E”.Collection Eurin Gie.Editions Hachette, Paris,2 Franța, 1983.

- Francois Blain, Suzanne Faye, Francois Martin, J. Borg „1^{ere}s physique”, Editions Magnard, Paris,1982

- A. Hebert, A. Eckert, A. Hoffer, M. Lamarche, C. Schwab, Physique, Collection Hebert, Technique et Vulgarisation, Paris, 1981

UTILIZAREA UNIVTEST-TESTE DE EVALUARE

*Uncheșiu Mircea Cornel
Colegiul Tehnic "Domnul Tudor"*

De ce să folosim acest soft UNIVTEST ?

Fiindcă:

1. Un ELEV poate realiza un test de evaluare, cu maximă precizie și profesionalism în numai câteva minute, utilizând colecția de culegeri electronice interactive și colecțiile personale;
2. UnivTest pune la dispoziția elevului un complex editor, cu o foarte bogată simbolistică matematică, atât pentru texte, cât și pentru orice reprezentare grafică, fiind singura aplicație care reunește nevoile de editare (formule matematice și desene) în același cadru, fără să solicite utilizatorului import-export, transport și adaptare file, de la o aplicație la alta;
3. Aplicațiile UnivTest sunt realizate în limba română, sunt deosebit de accesibile, ușor de înțeles și utilizat, conțin documentație bogată și explicită și sunt realizate conform nevoilor și specificului învățământului românesc;
4. Oferă elevului utilizator posibilitatea de autoinstruire și de exersare a rezolvării testelor de evaluare, la școală sau acasă, posibilitatea de a parcurge în mod virtual etapele unui examen, obișnuindu-se cu condițiile de desfășurare a examenelor reale;
5. Datorită interfețelor prietenoase și explicite, a aspectului plăcut și ergonomic, pachetul UnivTest obișnuiește utilizatorul, cadru didactic sau elev, cu utilizarea generală a calculatorului.

În mediul de învățământ, UnivTest folosește tuturor și la orice nivel, astfel:

- Elevii pot folosi culegerile electronice interactive pentru exersarea rezolvării problemelor și exercițiilor;
- Elevii pot folosi simulatoarele UnivTest, excelente instrumente pentru cei care se pregătesc pentru susținerea examenelor naționale sau admitere în instituții de învățământ superior, dar și pentru instruire în activitatea școlară curentă. Simulatoarele UnivTest asistă elevul în rezolvarea culegerilor, în condiții similare cu cele oferite în cadrul examinărilor reale. Fiecare test rezolvat este notat automat, apoi aplicațiile oferă elevilor rezolvări prescrise și explicații teoretice, astfel încât aceștia să-și poată corecta eventualele greșeli sau omisiuni;
- Elevii pot folosi evaluatoarele UnivTest, aplicații din dotarea laboratoarelor IT, pentru testări de grup: lucrări de control, evaluări periodice, concursuri școlare și chiar examene.

Platforma UNIVTEST cuprinde următoarele secțiuni:

- Culegerea datelor: Itemii testelor sau paragrafele materialelor informative (lecțiilor) se pot culege, cel mai comod, din bazele de date, culegerile electronice interactive .
- Bazele de date sunt culegerile electronice interactive sau colecțiile personale .Aplicația care ușurează foarte mult munca utilizatorului care dorește să-și realizeze propriile baze de date este "UnivTest Editor".
- Proiectarea testelor este operațiunea prin care utilizatorul compune un test din itemi culeși din baze de date sau editați local și prin care stabilește formatul și caracteristicile testului astfel alcătuit. Aplicația necesară pentru proiectarea testelor este "UnivTest Generator".

Metode de evaluare: Testele realizate cu aplicațiile de proiectare pot fi utilizate oricum, în funcție de specificul fiecărei testări, de dorințele, nevoile și posibilitățile utilizatorului, adică:

Testele grilă se pot exporta în format HTML, astfel încât să poată fi rezolvate on-line.

- Testele pot fi lansate în rețele de calculatoare, astfel încât rezultatele testărilor realizate pe fiecare stație se vor putea salva și apoi centraliza. Dintre toate metodele de evaluare, fiindcă testele rezolvate se salvează, această metodă este cea mai complexă, completă și sigură, dar, în același timp, fiindcă nu impune ca testele să fie integral grilă, este și cea mai puțin pretențioasă.
- Testele se pot tipări la imprimantă și pot fi distribuite elevilor pentru rezolvare pe suport hârtie.

Utilitatea testelor de evaluare este următoarea:

- Testele de evaluare pot fi vizualizate și tipărite la imprimantă prin orice aplicație UnivTest;
- Testele de evaluare pot fi preluate și exploatate de aplicațiile UnivTest Evaluator, în vederea rezolvării și corectării în manieră electronică, individual sau în rețea;
- Testele de evaluare pot fi exportate în format HTML (dinamic interactiv), în vederea rezolvării on-line;
- Testele de evaluare pot fi exportate în format HTML (text Unicode), sau TXT, pentru a se putea folosi în conținutul altor aplicații cu care UnivTest nu este compatibil;
- Testele de evaluare pot fi atașate e-mail și transmise către orice locație;
- Testele de evaluare se adaptează excelent metodologiei "e-learning";
- Testele de evaluare pot fi colectate și pot constitui excelente materiale pentru alcătuirea culegerilor electronice interactive.

Bibliografie:

- WWW.VAROX.RO
- WWW.GOOGLE.COM

SISTEMUL BLENDED LEARNING

*Prof. Învățămint Preșcolar Ungureanu Cristina Daniela
Grădinița cu Program Prelungit nr.3, Drobeta Turnu Severin*

Termenul de „blended learning” începe să fie folosit la sfârșitul secolului XX. Una dintre cele mai vechi referințe apare într-un comunicat de presă din anul 1999 al Interactive Learning Centers. În anul 2006 apare primul „Manual de Blended Learning” scris de C.J. Bonk și C.R. Graham. Aceștia definesc sistemele de blended learning ca fiind acele sisteme care „combină interacțiunea directă dintre profesori și studenți cu instruirea asistată de calculator”.

Ideea centrală a acestui tip de sistem o reprezintă „alegerea” oferită utilizatorilor, favorizând alegerea de către profesori a celor mai bune metode de predare care să se plezească pe stilul de Metodologie pentru Blended Learning^{3/33} învățare al studenților, oferind astfel posibilitatea realizării unui învățământ centrat pe student.

Sistemele hibride de învățare reprezintă, conform Sloan Consortium, integrarea instrumentelor de predare on-line în activitățile specifice învățământului tradițional. Scopul acestor sisteme este acela de a aduce un plus de valoare în procesul de predare și învățare.

Unele dintre avantajele învățării mixte includ: eficiența costurilor, atât pentru instituția de învățământ acreditată, cât și pentru cursant, accesul la o educație postliceală, și flexibilitatea în programarea și stabilirea orelor de lucru a cursurilor. Unele dintre dezavantaje pot include: lipsa accesului la calculator și internet, cunoștințele limitate de utilizare a tehnologiei, abilitățile de studiu, probleme similare unor persoane care ar intra într-o instituție de învățământ fizic.

De asemenea, trebuie remarcat faptul că unii autori vorbesc despre "învățare hibridă" (acest termen pare a fi mai frecvent în sursele Nord Americane), sau despre "învățare mixtă". Cu toate acestea, toate aceste concepte se referă în linii mari la integrare ("amestec") de instrumente și tehnici e-learning.

Metoda clasică de predare–prelegerea este considerată de către specialiști în educație, susținători ai înnoirii, drept perimată și ineficientă. Criticii prelegerii incriminează, printre altele, postura pasivă a studenților reduși la simplul statut de receptori, poziția dominantă a profesorului, inadecvarea solicitării exclusive a canalului auditiv la tipologia cognitivă a cursanților, precum și incompatibilitățile între ritmul unic al predării și ritmurile individuale de procesare a informației.

Remodelarea prelegerii trebuie gândită ca o adaptare a stilului de comunicare didactică la profilul cognitiv al cursanților „nativi digitali”, ținând totuși seama deopotrivă și de date obiective ale proceselor de receptare și reținere a informației. Calitatea unei platforme de blended learning constă și în informațiile ce se regăsesc pe ea. Așadar, fiecare material încărcat de către profesori sau studenți va contribui la dezvoltarea acesteia.

Există două modalități de creare a materialelor didactice pentru un curs on-line în sistemul Blended Learning: transferul documentelor existente pentru educația de tip tradițional în format digital și transformarea acestora, astfel încât să satisfacă cerințele unui astfel de curs.

Cea de-a doua modalitate constă în transformarea materialelor existente astfel încât cursul să fie unul dinamic. Așadar, conținutul unui astfel de curs nu este numai transferat, ci, folosind instrumentele existente pe platformă, se va efectua o conversie într-un format specific educației de tip Blended Learning.

Datorită specificului educației Blended Learning materialele didactice prezentate on-line trebuie să îndeplinească o serie de condiții pentru a fi considerate eficiente: conținutul lor să poată fi modificat și actualizat cu ușurință, parcurgerea acestora să asigure îndeplinirea Metodologie pentru Blended Learning^{11/33} obiectivelor cursului, prezentarea lor să fie atractivă și logic structurată, să

se asigure posibilitatea unor interacțiuni între student și conținut, între studenți, între student și profesor, precum și facilități pentru evaluarea cunoștințelor. Materialele realizate deja în format electronic (ex: folosind o suită Office) constituie un avantaj substanțial în procesul de transformare.

Ritmul alert de dezvoltare a e-learning-ului a determinat apariția unui nou context pentru învățare în cadrul universităților și nu numai. Această incitantă abordare centrată pe student îmbină metoda tradițională, cea a sălii de clasă, cu cea bazată pe tehnologie, aflată în continuă evoluție.

Prin îmbinarea metodelor tradiționale cu cele noi, au apărut tipuri de învățare sincronă și asincronă, care oferă instruire modernă și programe de învățare foarte eficiente. Tipurile de învățare sincronă reprezintă metoda tradițională de instruire on-line, profesorul și studentul fiind disponibili în același timp. De regulă, toți participanții la procesul de învățare se află în același loc, unde împărtășesc experiența acestui proces și interacționează; este de asemenea posibil ca aceștia să se afle și în locuri diferite.

În cazul învățării asincrone profesorul, în majoritatea cazurilor substituit de un curs rulat pe calculator, nu este disponibil în timp real, lucru care este un beneficiu pentru cei care vor să își desfășoare procesul de învățare în propriul ritm. O soluție de BL ar trebui să pună accent pe ambele tipuri de învățare prezentate anterior, atât pe învățare sincronă, cât și pe cea asincronă.

Blended Learning răspunde la o întreagă varietate de stiluri și nevoi de învățare, prin flexibilitate, grad mare de adaptabilitate, economie de spațiu și de timp, fructificând la maxim atât resursele cognitive cât și resursele umane.

Bibliografie:

- Aurel Vlaicu, Bogdan Orza, Șerban Meza, Laura Grindei, (2012) Proiectarea Și Dezvoltarea Cursurilor Și Materialelor Educaționale Pentru Științele Inginerești Utilizând Tehnici Și Tehnologii Moderne (Tic)
- Oprea, C.-L., (2006) Strategii didactice interactive, Editura Didactică și Pedagogică, București;
- Pânișoară, I.-O., (2008) Comunicarea eficientă, Metode de interacțiune educațională, Polirom;
- Blended Learning –Wikipedia -http://en.wikipedia.org/wiki/Blended_learning

PLATFORME DE ELEARNING ȘI SOFT EDUCAȚIONAL (LECTIA DE CHIMIE ASISTATA DE CALCULATOR)

Urtilă Elena – Colegiul Tehnic Decebal

Astăzi, mai mult ca oricând, trăim în mileniul informației, iar prezența computerului și a tehnologiei în viața noastră este deja un lucru firesc. Oricine are un PC își dezvoltă și interesul pentru tehnologia informației. Deoarece cantitatea de informație pe care trebuie să o acumuleze în școală a crescut considerabil în ultimii ani (și este în creștere), elevul din ziua de azi se orientează către utilizarea computerului ca un mijloc de informare și de asistare în procesul de învățare. Surse de informație precum Internetul și programele educaționale sunt din ce în ce mai folosite, numărul de utilizatori ai internet-ului și solicitările pentru soft-ul educațional aflându-se în ascensiune. Este de remarcat faptul că Internetul este una dintre principalele surse de informare folosită în activitatea didactică, chiar dacă majoritatea declară că preferă metodele „clasice” de predare. În consecință, „calculatorul” a devenit o necesitate pentru elevi și profesori deopotrivă, cei din urmă manifestând în ultima vreme o preocupare sporită.

Instruirea asistată de calculator – mai avantajoasă decât metodele clasice de predare? Însă care este avantajul IAC (instruirii asistate de calculator)? Există o sumedenie de metode didactice, împărțite în mai multe categorii, fiecare având un anumit rol bine definit în educarea elevului și a formării deprinderilor de învățare a acestuia. Întrucât elevul este în centrul instruirii, metoda aleasă de fiecare profesor trebuie să se axeze mai mult pe interesele celui care învață, sau cel puțin să realizeze un echilibru între stilul individual de învățare și logica disciplinei. Elevul trebuie să fie conștient de bagajul de informații pe care îl are și să-și îmbunătățească capacitatea de a învăța singur. IAC vine în ajutorul celor cărora le lipsesc sau au deprinderi autodidactice scăzute.

Față de alte metode de predare, IAC este avantajoasă din mai multe puncte de vedere și constituie un mijloc eficient de familiarizare a utilizatorului de orice vârstă cu un instrument necesar în activitatea profesională, socială, culturală din timpurile moderne. Iată câteva avantaje:

- ușurința în folosire și obișnuința.
- permite organizarea și sistematizarea rapidă a ideilor și dezvoltă intuiția.
- mențin atenția prin interactivitatea și atractivitatea conținutului multimedia și oferă un mod vizual de reprezentare a problemelor și a soluțiilor acestora.

Unele programe educative conțin mici teste (quiz-uri) la sfârșitul capitolelor sau a lecțiilor pentru recapitulare și întărirea învățării, pe care elevul le rezolvă individual, în ritmul propriu.

Principiile didactice care se aplică foarte bine în instruirea cu ajutorul calculatorului sunt principiul intuiției și principiul legării teoriei de practică (mai ales pentru cei pragmatici) deși unele programe pun mai mult accent pe teorie (de exemplu, softurile pentru matematică) ceea ce este natural în cadrul materiei pe care o prezintă. Pentru ca învățarea să fie eficientă, trebuie să ne preocupe un aspect foarte important în dezvoltarea intelectuală a elevului: atenția. Din păcate, nu multe programe sau prezentări pun accent pe acest principiu al învățării conștiente și active. Elevul se poate plictisi ușor și își poate pierde interesul pentru materie, mai ales la acele domenii de cunoaștere al căror conținut curricular este predominant teoretic, în detrimentul aspectelor aplicative (matematica, fizica, chimia) și poate fi ușor distras de jocuri, Internet sau alte programe. Însă chiar și aceste programe pot fi create în așa fel încât să sporească dorința de cunoaștere a elevului. Sau profesorii pot fi pregătiți pentru a putea valorifica mai bine valențele educative ale computerului și aplicațiilor acestuia.

Cum va influența tehnologia metodele de predare în viitor? Cu siguranță se va vedea un dinamism crescut în sfera soft-ului educațional și a tehnicilor de predare folosind calculatorul. Probabil că majoritatea școliiilor vor beneficia de echipamentul și resursele necesare pentru învățare

cu ajutorul computerului. Unele instituții vor fi mai dotate decât altele sau nu vor avea un soft foarte bun (până la urmă, soft-urile bune au și un preț piperat). Putem fi siguri însă că tehnologia nu va da înapoi și nici metodele de predare, și, deși nu știm exact ce va fi în viitor, cererea de programe de tip eLearning și de soft educațional va crește.

Exemplu de platforme de tip e-learning: - Moodle - Modular Object - Oriented Dynamic Learning Environment - Platforma AeL - Advanced eLearning - Wikispaces - eTwinning - iTeach - Frog - Blackboard - portal.compenu.ro

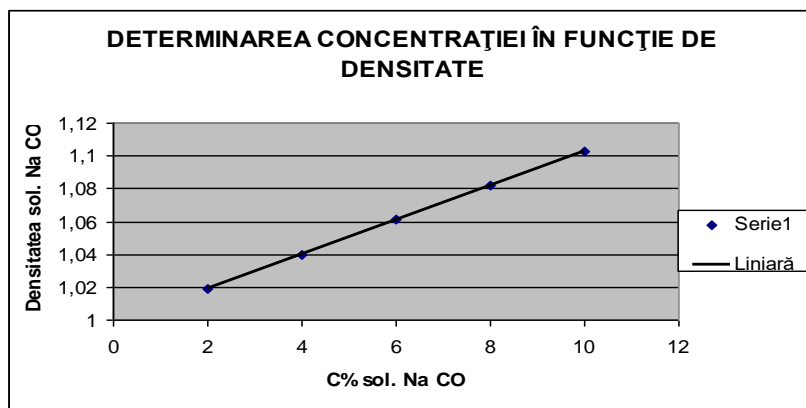
Principalele activități care pot fi definite în cadrul platformei e-learning sunt: -Tema cu dead-line -Chat -Forum de discuții -Pagini Wiki -Conferința web Platforma oferă fiecărui utilizator un spațiu propriu în care acesta să își poată păstra și organiza documente personale sau materialele de autoinstruire. Spațiul de lucru dispune de funcții de organizare (copiere, mutare și ștergere de obiecte) și de funcții de gestionare a drepturilor de acces. Profesorii își pot organiza materialele de instruire și să le utilizeze în sesiuni de instruire și evaluare cu precizarea ordinii materialelor în sesiune, a duratelor de parcurgere recomandate și a domeniilor cărora li se adresează.

Astfel de lecții se pot desfășura și în laboratoarele de chimie ale COLEGIULUI TEHNIC DECEBAL, când rezultatele experimentelor chimice sunt prelucrate în programul EXCEL și proiectate pe ecran cu ajutorul videoproietorului.

Concentrația sol. Na ₂ CO ₃	2%	4%	6%	7%	8%	10%
Densitatea sol. Na ₂ CO ₃	1,019	1,04	1,061		1,082	1,103

1. CONCENTRAȚIA PROCENTUALĂ A SOLUȚIILOR

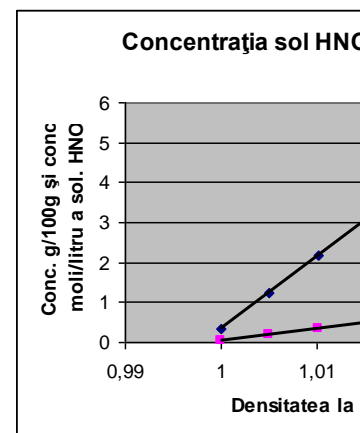
- a. Stabilește concentrația necunoscută a unei soluții de Na₂ CO₃ determinându-i experimental densitatea, dacă se cunoaște densitatea unei soluții prezentate în tabelul de mai jos. *Se va utiliza EXCEL pentru trasarea graficului, astfel: pe axa Ox se va reprezenta C% a soluției de carbonat de sodiu, iar pe axa Oy se va reprezenta densitatea soluției de carbonat de sodiu.*



b. Relația dintre concentrația soluției de HNO₃ și densitatea acestei soluții.

Se va utiliza EXCEL pentru trasarea graficului, astfel: pe axa Ox se va reprezenta densitatea, iar pe axa Oy se va reprezenta conc.g/100g și conc.moli/l a soluției acidului azotic.

Densitatea la 20 ⁰ C	Concentrația soluției HNO ₃	
	g/100g (%)	moli/litru
1,000	0,333	0,05231
1,005	1,255	0,2001
1,010	2,164	0,3468
1,015	3,073	0,4950
1,025	4,883	0,7943



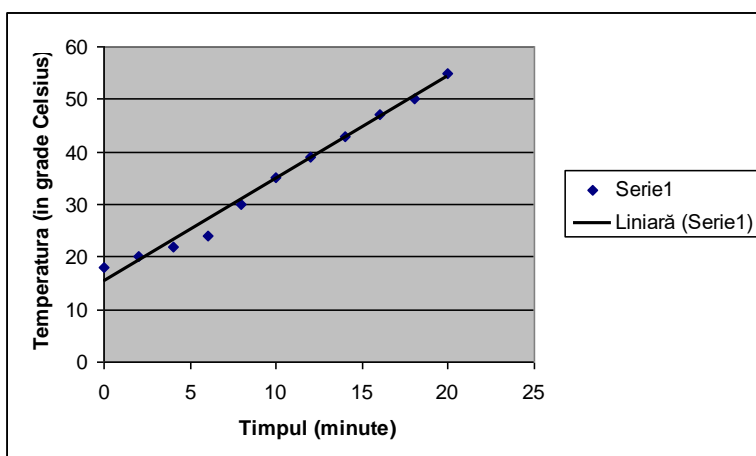
2. TEMPERATURA

În măsurarea temperaturii apei dintr-un pahar Berzelius aflat pe flacăra unui bec de gaz s-au obținut rezultatele din tabelul alăturat.

Reprezentați grafic variația temperaturii apei în funcție de timpul de încălzire.

Se va utiliza **EXCEL** pentru trasarea graficului, astfel: pe axa Ox se va reprezenta timpul, iar pe axa Oy se va reprezenta temperatura.

Timpul (minute)	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
Temperatura (°C)	18	20	22	24	30	35	39	43	47	50	55



BIBLIOGRAFIE:

PLATFORME EDUCATIONALE E-LEARNING Autor: prof. Adina – Crina Drug Colegiul Tehnic „Petru Poni” Onești

CATEGORII DE ACTIVITĂȚI PROMOVATE ÎN CADRUL INSTRUIRII INTERACTIVE DE TIP E-LEARNING

Prof. învăț preșcolar Vărzaru Ana Maria Semiramida

Procesul de e-learning înglobează metode și tehnici tradiționale sau moderne de transmitere a cunoștințelor. Folosind tehnologii IT&C (procesare multimedia și comunicare asincronă sau sincronă), el permite persoanei care îl utilizează să înțeleagă și să stăpânească cunoștințe și îndemânări într-un domeniu al cunoașterii. E-learning reprezintă un mediu de educație cu tendință continuu ascendentă, un proces colaborativ, orientat spre creșterea performanței individuale și organizaționale. În esență, succesul său rezultă din accesul prietenesc și eficient la informațiile și cunoștințele cele mai noi, la formele cele mai evoluat de prezentare, de asimilare și de evaluare a cunoștințelor, asigurând acces diferențiat celor mai diverse categorii de cursanți, adresare către cele mai diverse categorii de largă instruire și formare permanentă, folosirea unor instrumente precum: platforme web, sisteme de comunicare, elaborare de documente și managementul cunoștințelor.

De asemenea, trebuie observat faptul că activitatea de tip e-learning beneficiază de impactul major al unor factori cum sunt: omniprezența computerelor, folosirea de instrumente și suporturi dedicate. În aceste condiții, apare evident faptul că implementarea unui sistem complex de e-learning nu se poate concepe fără încorporarea armonioasă a diferitelor modalități de dialog cu cursanții, precum și de stimulare a resurselor acestora.

Cursurile reprezintă una dintre cele mai importante componente ale activității de e-learning. Organizarea unui curs presupune folosirea unor materiale educaționale de generație recentă, grupate într-un număr de secvențe care să se constituie într-o succesiune de lecții. „Transferarea” acestora în mediul on-line pe suport media, necesită folosirea unor forme diversificate de prezentare, de tip simulări, animații și exemplificări de aplicații. Popularitatea platformelor de management pentru e-learning, cum sunt WebCT, Blackboard sau ADOBE, ca și percepția necesității acestora ca punct de plecare în e-learning, reprezintă un argument în ceea ce privește importanța de care se bucură în prezent cursurile de acest gen. În procesul de instruire, atât cursanții, cât și instructorii se pot referi la un suport de curs coerent, cu finalizare explicită.

Instruirea de tip informal reprezintă una dintre cele mai dinamice și mai mobile laturi ale procesului de e-learning. Din păcate, nu întotdeauna, acest aspect este perceput ca atare, mai ales de către cei din afara sistemului. Nevoia de înțelegere și de acumulare, ca și interesul pentru confirmarea înțelegerii corecte și pentru identificarea posibilităților de folosire a noilor cunoștințe reprezintă principalul motor al implicării cursantului în instruirea informală. În 2003, Jay Cross spunea: „Atunci când lucrăm, înțelegem mai mult în timpul pauzelor decât în sala de curs. Descoperim cum să ne facem treaba prin instruirea informală, întrebând o persoană din compartimentul vecin, folosind modalități de tip sau simplu lucrând în comun pentru a rezolva o temă. Învățământul de tip formal, din clasă, de la seminar sau de la episoadele de tip on-line, contribuie numai în proporție de 10-20% la ceea ce învățăm lucrând direct”.

Instruirea indirectă vizează consolidarea informațiilor transmise și preluate de cursanți în cursul prelegerilor sau prin sistemele mediilor informatice on-line. Astfel, instruirea indirectă rezultă practic inconștient, în perioadele de aparentă pauză, în cursul cărora cursanții sunt stimulați să dialogheze direct (face-to-face). Argumentele folosite în aceste discuții rezultă din modul propriu de percepere a suportului de curs de către fiecare cursant și, mai ales, din experiența și informațiile conexe pe care acesta le poate evoca. Rolul de stimulator și de moderator în instruirea indirectă revine instructorului care este chemat să pună în valoare așa numitul efect al componentei sociale a procesului de e-learning.

Integrarea în comunitate. Provocările cu care se confruntă cursantul la locul său de muncă sunt deopotrivă complexe și în continuă evoluție. Depășirea acestora necesită diferite perspective în

înțelegerea fidelă a soluțiilor potențiale, precum și a mediului de implementare a acestora. Succesul în acest efort rezultă în mare parte prin dialogul cu colegii de curs din aceeași unitate sau din alte unități cu probleme similare. Prin aceasta, comunitatea are o puternică contribuție la propagarea tacită a cunoștințelor.

Managementul cunoștințelor are valoare reală în economia cunoașterii. În fapt, managementul cunoștințelor cumulează acțiuni de identificare, de alocare și de prelucrare până la faza de a transforma noile cunoștințe în valori accesibile, semnificative pentru activitatea companiei. Multe companii fac efortul de a pune în valoare acumulările disponibile la nivelul personalului propriu prin crearea unor comunități de practici. Acest tip de management se poate referi la: instruire și dezvoltare, managementul de informare, identificarea efectului realizat asupra clientului, captarea efectelor favorabile reușite la client, generarea de noi competențe, crearea de echipe virtuale și de comunități de practici, precum și de sisteme de management a acumulărilor.

Instruirea prin lucru în rețea. Procesul de instruire prin activitate de grup rezultă în contextul vizării unor obiective globale, a unor concepte sau a unor teme de sinteză. Procesul de grupare a factorilor implicați este liber consimțit și se poate referi deopotrivă la persoane, grupuri de persoane și resurse. Este probabil cea mai evoluată formă de management a cunoștințelor de care pot beneficia persoanele implicate în rețea. În același timp, un astfel de proces permite persoanelor care participă la lucrul în rețea să-și dezvolte calitățile într-un context stabil, care le aparține ca domeniu de specializare.

Instruirea bazată pe activități practice. Sistemele de instruire practică pot să se folosească de suportul unor platforme electronice sau să se implice direct în activitatea productivă efectuată de către cursant. Interesul în această formă de instruire este acela de transmitere punctuală de cunoștințe, în zonele de maximă necesitate pentru dezvoltarea competențelor cursantului. Instruirea trebuie condusă cu atenție pentru a se asigura controlul transmiției și preluării corecte a cunoștințelor, cu referire cât mai precisă la nevoile reale ale cursantului. Organizația care face instruirea are obligația de a suporta efortul investițional necesar realizării bazei materiale și a suportului de accesare necesar. Provocările în această direcție pornesc de la preocupări precum: în ce situație îi va fi necesar cursantului să cunoască aceasta? cum trebuie condusă activitatea practică? cum va proceda cursantul pentru a înțelege aceasta? Apare recomandat ca instruirea bazată pe activități practice să combine efortul de instruire legat de suportul de curs cu cel efectuat de cursant în cadrul organizației din care face parte, astfel încât să se poată acoperi o gamă cât mai largă de modalități de adresare.

Avantajele folosirii unei soluții de instruire asistată de calculator, complementară instruirii clasice, sunt:

- posibilitatea de instruire accelerată a unui număr mare de persoane.
- completarea instruirii clasice cu instruire prin calculator, la distanță, asigură o pregătire de calitate și în timp scurt. Accesul la informație prin e-learning este foarte rapid și este posibil de accesat de foarte multe persoane;
- în plus, după finalizarea instruirii, se poate reveni asupra aspectelor studiate, în funcție de necesități.
- prin e-learning, cursantul are și posibilitatea de a studia de la distanță, în ritmul propriu, folosirea acestui sistem pentru instruire determinând atingerea rapidă a obiectivelor operaționale și scăderea timpilor neproductivi;
- e-learning-ul permite reducerea deplasărilor asociate instruirii, generând și avantaje economice.

Bibliografie

- Crăciun, D. și Iordan, M.(2013), Instruirea asistată de calculator resurse Web 2.0 pentru viitorul profesor, Editura Mirton, Timișoara
- Glava, C.(2009), Formarea competențelor didactice prin intermediul e-learning- Modele teoretice și aplicative, Casa Cărții de Știință, Cluj Napoca

IMPLEMENTAREA SISTEMULUI DE BLENDED LEARNING ÎN PREDAREA MATEMATICII ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL PREUNIVERSITAR

*Prof. Vasile Nicoleta Mariana
Școala Gimnazială Mihail și Gavril, com Smârdan, jud Galați*

Metodele clasice de predare sunt considerate de către specialiști în educație drept perimate și ineficiente. În prezent, majoritatea cadrelor didactice aleg să folosească prezentările Power Point pentru minimizarea acestor neajunsuri. Remodelarea predării trebuie gândită ca o adaptare a stilului de comunicare didactică la profilul cognitiv al elevilor “nativi digitali”, ținând totuși seama deopotrivă și de date obiective ale proceselor de receptare și reținere a informației. Astfel, pentru integrarea instrumentelor de predare on-line în activitățile specifice, învățământului tradițional au apărut sistemele hibride. Scopul acestor sisteme este de a îmbunătăți, de a aduce un plus de valoare în procesul de predare și învățare. Profesorii pot încărca diverse lecții, fișe de lucru, având certitudinea că acestea vor fi accesate de către elevi într-o manieră flexibilă. Profesorii pot gestiona clase cu un număr mai mare de elevi și timpul alocat învățării la clasă va fi micșorat.

Termenul de *blended learning* a început să fie folosit la sfârșitul secolului XX, unde conform literaturii de specialitate, aceste sisteme *combină interacțiunea directă dintre profesor și elevi cu instruirea asistată pe calculator*. Conform acestui sistem profesorii pot alege cele mai bune metode de predare care să se plezească pe stilul de învățare al elevului, oferind posibilitatea realizării unui învățământ centrat pe elev. Această abordare centrată pe elev îmbină metoda tradițională, cea a sălii de clasă, cu cea bazată pe tehnologie, aflată în permanentă schimbare.

Prin îmbinarea metodelor tradiționale cu cele noi, au rezultat tipurile de învățare sincronă și asincronă, care oferă instruire modernă și programe de învățare foarte eficiente.

Tipurile de *învățare sincronă* reprezintă metoda tradițională de instruire on – line, profesorul și elevul fiind disponibili în același timp. În acest caz, toți participanții la procesul de învățare se află în același loc, interacționează.

În cazul *învățării asincrone* profesorul este înlocuit de un rulat pe calculator, nu este disponibil în timp real, avantaj pentru cei care vor să își desfășoare procesul de învățare în ritm propriu.

În continuare voi prezenta câteva metode sincrone și asincrone de învățare, precizând pentru fiecare când se poate aplica sau când putem aplica altă metodă.

Clasa tradițională – această metodă se poate folosi cu succes atunci când clasele de elevi vor pune în comun informații și aptitudini pentru a atinge anumite scopuri, elevii pot absenta de la oră, pot colabora între ei cu succes. Dezavantajul acestei metode constă în faptul că lecțiile pot deveni monotone, neatractive, în situația în care elevul absentează de la oră există riscul ca acesta să nu procure conținuturile prezentate în ziua respectivă, de asemenea în urma colaborării între ei unii elevi pot fi activi, alții pasivi având altă preocupare, diferită de lecția de zi.

Clasa virtuală – această metodă se poate folosi atunci când clasa de elevi beneficiază de distribuția rapidă a informației (dotarea școlii cu laborator de informatică pentru fiecare disciplină), informațiile pot fi distribuite în mai puțin de o oră sau două, elevul poate fi atras de conținut și poate memora mai repede informațiile. Dezavantajul acestei metode constă în faptul că nu toate unitățile de învățământ beneficiază de laboratoare de specialitate, în unele cazuri nu beneficiază nici de numărul minim de calculatoare pentru laboratorul de informatică, asimilarea informațiilor presupune exercițiu, cunoștințe deosebite despre utilizarea calculatorului, fapt care poate fi îngreunat la nivelul claselor de gimnaziu (în mod deosebit clase a V-a, și respectiv a VI-a).

Metoda Broadcast – putem folosi această metodă când dorim să distribuim informațiile într-un timp cât mai scurt pentru un număr cât mai mare de elevi, calitatea transmisiei este foarte bună,

informațiile se creează rapid, dar nu se vor actualiza rapid. Dezavantajul acestei metode constă în faptul școala trebuie să beneficieze de o rețea de calculatoare bine dotate, softurile să fie actualizate și de asemenea conținuturile să fie frecvent actualizate.

Metoda discuției interactive – această metodă are randament atunci când resursele sunt disponibile și pot fi transmise către elevi, elevii au nevoi diferite care nu pot fi satisfăcute folosind o singură metodă. Dezavantajul acestei metode constă în faptul că informațiile pot fi subiective sau pot crea dispute și de asemenea experții nu pot păstra un program riguros.

Așa cum am mai precizat metodele asincrone constau în documente și pagini web, instruire pe calculator, CD – ROM, teme de control pentru lucrul în afara clasei, teste, sondaje, simulări. Dintre acestea, putem menționa metoda materialelor tutoriale on – line, metoda informației on – line via website, metoda materialelor de referință on – line, metoda materialelor tutoriale offline, metoda testelor scrise, metoda cărților.

Punctul comun al acestor metode presupune învățarea în ritm propriu, informațiile pot fi legate de alte surse de învățare, materialele pot fi portabile, acumularea rapidă a aptitudinilor, flexibilitate în program. Dar pe de altă parte, dezavantajele acestor metode constă în faptul că nu există resurse suficiente pentru a întreține site-urile, dificultate în accesarea conținuturilor, conținuturile și utilizatorii se schimbă frecvent, nu există nevoia de memorare, dificultate în distribuirea materialelor către o clasă mare de elevi.

Din punct de vedere al disciplinei pe care o predau, implementarea Sistemului de Blended Learning în predarea matematicii în învățământul preuniversitar, face ca într-adevăr lecțiile de matematică să devină mai atractive. Cu toate acestea nu întotdeauna acest sistem dă și randament maxim, având în vedere că această disciplină are la bază și un examen de sfârșit de ciclu școlar. De asemenea, folosirea acestui sistem presupune utilizarea unor cunoștințe avansate ale sistemului informatic, dar nu toate cadrele didactice au cunoștințe în acest domeniu.

Pentru evitarea monotoniei și pentru a face cât mai atractivă predarea matematicii în învățământul gimnazial, consider că , este necesar să reușim să îmbinăm metodele tradiționale de predare cu cele ale Sistemului de Blended Learning.

Bibliografie:

Metodologie privind implementarea Sistemului de Blended Learning (BL):

- [1] Paul Anderson, (Feb. 2007) “What is Web 2.0? Ideas, technologies and implications for education”
- [2] Buller, J.L., (2010) The Essential Collage Professor, A Practical Guide to an Academic Career, Jossey – Bass, San Francisco;
- [3] Ferreol, G., Flageul, N., (1996) Methodes et techniques de l’expression ecrite et orale, Armand Colin, Paris;
- [4] Martin, J.-Cl., (2005) Guide de la communication, Marabout;
- [5] Oprea, C.-L., (2006) Strategii didactice interactive, Editura Didactică și Pedagogică, București;
- [6] Pânișoară, I.-O., (2008) Comunicarea eficientă, Metode de interacțiune educațională, Polirom;
- [7] Peter Goodyear, Symeon Retalis, (2010) Technology-Enhanced Learning - Design Patterns and Pattern Languages
- [8] Iordan Petrescu, (2011) Ghid Pentru Elaborarea Resurselor De Studiu În Tehnologia Educației La Distanță
- [9] Aurel Vlaicu, Bogdan Orza, Șerban Meza, Laura Grindei, (2012) Proiectarea Și Dezvoltarea Cursurilor Și Materialelor Educaționale Pentru Științele Inginerești Utilizând Tehnici Și Tehnologii Moderne (Tic)
- [10] Maria Perofanou, Graham Attwell, Marta Eichstaedt, Anna Jaruga, Krzysztof Zielinski (Web Quest for HRM) Collaborative Blended Learning Methodology (CBLM) Ver. 1.0
- [11] Dorman Woodall, (2012) Blended Learning Strategies: Selecting the Best Instructional Method, Skillsoft

- [12] Owen P. Hall Jr., John G. Mooney, (2010) Hybrid Learning Systems: Meeting the Challenges of Graduate Management Education, Third International Conference, ICHL 2010 [13] Didatec - <http://www.didatec.ro/sites/training/module/clstest/default.aspx>
 [14] Blended Learning – Wikipedia - http://en.wikipedia.org/wiki/Blended_learning
 [15] <http://www.theegglegroup.com/writing/keystep1.php>;
 [16] http://www.slideshare.net/satyajeet_02/how-to-make-effective-presentation;
 [17] <http://www.evolvingwe.com/10-tips-for-running-live-virtual-presentations>;
 [18] <http://www.mindtools.com/pag8.html>

A FI PROFESOR IN ERA DIGITALA

*Profesor: Vlad Marilena Floriana
Școala Gimnazială Florești*

Folosirea tehnologiilor moderne în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție firească la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrarea acestora în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra inovațiile tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Nu este un proces ușor, dar dificultățile pot fi depășite având în vedere potențialul acestui tip de cunoaștere.

Elevii din ziua de astăzi sunt diferiți de generația părinților și a bunicilor lor. Majoritatea acestora, mai ales în mediul urban, au deja ca rutină folosirea internetului și a email-ului, a sms-urilor sau a rețelelor de socializare de tip Yahoo sau Facebook. Acest mod de comunicare se face simțit și în modul lor de a învăța. Chiar dacă profesorul folosește sau nu la clasă **tehnologia informației și a comunicării (TIC)**, elevii menționați vor folosi cu siguranță acasă mijloacele moderne de informare ca sprijin pentru teme.

Comunicarea scurta sau abreviata de tip chat sau sms se face simțită deja se la nivelul standardelor gramaticale și al ortografiei și este clar că folosirea TIC acasa deja crează inegalități între elevi. Că vrem sau nu, când se schimbă contextul de viață, se schimbă și felul în care elevul învață.

Profesorul trebuie să se simtă liber să răspundă *critic*, dar în același timp *creativ* noilor tehnologii și sub nici o formă nu poate să ignore acest aspect dacă vrea să comunice cu elevii.

De ce este important tipul de învățare care include TIC ?

Adevărata importanță a tipului de predare-învățare-evaluare care combină metodele pedagogice tradiționale cu TIC ține de **potențial**. Acest tip de învățare este o oportunitate în a crea experiențe care pot furniza *tipul de predare-învățare potrivit* într-un anumit moment, loc și pentru un anumit elev nu numai la școală, ci și acasă. Acest tip de învățare ar putea deveni global, ar putea transcende granițele formale ale țărilor și ar putea aduce împreună grupuri de elevi din culturi și meridiane diferite. În acest context, *generalizarea folosirii TIC în școală* ar putea deveni *una dintre realizările importante ale secolului nostru*.

În psihologia cognitivă tradițională, *cunoașterea* e văzută ca un fel procesare, adică pare simplu să spui că aceasta va atinge cote cu atât mai înalte cu cât mintea elevului va fi programată cu ajutorul cât mai multor strategii meta-cognitive. Într-un mod cu totul diferit, în tradiția socio-culturală de tip vigotskian, *cunoașterea* este înțeleasă în termeni de *învățare a folosirii instrumentelor culturale*. Ca o consecință a faptului că acestea sunt totdeauna specifice unor anumite contexte social-istorice este dificil de trasat modele de învățare care să fie general valabile, excepție fiind câteva instrumente culturale care traversează cel mult câteva contexte diferite.

În era digitală în care trăim, paradigma cunoașterii trebuie să fie una a **dialogului**, educația trebuie să meargă dincolo de instrumentele culturale specifice, dar fără a fi redusă la abstracția oferită de psihologia cognitivă.

Dezvoltarea educației în direcția **dialogului** nu poate fi decât rezultatul unui mod de predare-învățare-evaluare la un nivel de conceptualizare mai ridicat decât în trecut. Pentru că **dialogul** presupune deschidere, lărgirea orizontului și adâncime, acest mod de învățare este atât o direcție individuală pentru elev, cât și una socială pentru școală ca întreg.

Dezvoltarea în direcția unei gândiri creative libere poate fi promovată prin îndepărtare unor factori de constrângere și încurajarea schimbului de perspective între elevi.

În tradiția socio-culturală, TIC este definită ca mijloc de mediere pentru cunoaștere, iar din perspectiva dialogică, e văzută ca mijloc de deschidere, adâncire și lărgire a spațiilor de dialog. Nu trebuie să uităm că învățarea nu presupune doar acumulare de cunoștințe, ci creștere, îmbogățire, evoluție.

Până la urmă, nu e nimic nou soare, deci nici tehnologiile moderne nu sunt ceva ieșit din comun. Papirus și hârtie, cretă și carte tipărită, retroproiectoare, jucării și emisiuni educative, toate au fost văzute ca inovații la început. PC-ul, Internetul, cd-ul și mai noile tehnologii complementare mobile sau wireless nu sunt decât cele mai noi dovezi ale creativității umane pe care le putem vedea în jurul nostru. Ca și celelate inovații menționate, acestea pot fi asimilate în practica pedagogică fără să afecteze fundamentele învățării.

Câteva reguli pentru integrarea cu succes a TIC în activitatea didactică

1. Fii sigur că deții controlul asupra materialului, atât din punct de vedere al conținutului, cât și al formei, chiar dacă te sprijină un specialist în TIC.
2. Fă-ți un plan pe hârtie, separat de materialul aflat pe suport digital.
3. Scopul și forma prezentării să-ți fie foarte clare
4. Nu fii sedus de stilul atractiv tehnologiei moderne, fie ea video sau audio, și nu face din aceasta un scop în sine. Concentrează-te asupra mesajului/a ideii principale și a limbajului adecvat vârstei/gradului de înțelegere al elevului.
5. Un bun prezentator nu are nevoie de o prezentare complicată tehnic. E mai important să fie atractivă prin idee, mod de structurare și grad de interactivitate. De exemplu, o prezentare trebui să-l facă pe elev să gândească, nu trebuie să fie doar o înșiruire rapidă și amănunțită de slide-uri.
6. Mai presus de orice, concentrarea trebuie să fie asupra elevului și a nevoilor lui de învățare. Cel mai mare pericol în orice proiect de predare-învățare care include și TIC e să fie centrat mai mult pe tehnologie/creativitate, nu pe elevul-receptor și pe nevoile lui de învățare.
7. În școală, succesul tipului de predare bazat pe TIC se măsoară prin satisfacerea nevoii de învățare.

Care sunt dificultățile implementării TIC în procesul educativ?

Teoretic, n-ar trebui să fie dificultăți. În realitate, ele pot apărea. Pentru un test simplu, întrebați-vă colegii ce cred despre *integrarea TIC în procesul de învățare*.

Veți primi răspunsuri de genul:

”N-am auzit despre așa ceva!”, ”Am auzit ceva, dar nu știu prea clar ce este.”, ”Asta e chestia aia nouă adăugată?”, ”Cu ce e diferit de ceea ce știam deja, ce e nou în asta?”, ”Păi n-avem cum să facem asta, costă mult și fonduri nu prea sunt.”

Unii profesori consideră că anumite deprinderi mentale asociate tehnologiilor moderne n-ar ajuta în procesul de învățare, în special atunci când elevii preiau fără discernământ informații de pe internet sau își însușesc mentalitatea de tip ”cut and paste” în detrimentul stiloului și al hârtiei.

Ceea ce nu o să auzim prea des este o definiție clară sau măcar mai mult interes legat de potențialul acestui tip de învățare. Pentru înțelegerea și implementarea TIC în procesul clasic de învățare e nevoie de entuziasm, energie și dedicare pentru a transforma teoria în soluții reale bazate pe nevoile individuale ale elevilor.

Alte dificultăți decurg din lipsa informației cu conotații practice imediate referitoare la TIC sau a unui ghid care să-i informeze pe profesori cum pot ajunge la ea.

De aceea, este nevoie stringentă de:

1. *instrumente pedagogice pentru formarea inițială și continuă a cadrelor didactice* care să implice utilizarea TIC.

2. crearea și promovarea unei noi metodologii pentru disciplinele școlare, bazată pe utilizarea TIC.

Combinarea TIC cu metodele tradiționale pedagogice reprezintă o schimbare de paradigmă cu implicații asupra cunoașterii în societate în general și asupra învățării în special, de aceea disciplina pedagogică trebuie modificată în conformitate cu noul context în care trăim.

Folosirea TIC în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție elegantă la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrearea TIC în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra ultimele descoperiri tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere.

Înțelepciunea tradiției poate și trebuie să fie combinată cu soluțiile tehnologice moderne.

Bibliografie

1. Beetham, Helen & Sharpe, Rhona. *Rethinking Pedagogy for a Digital Age – Designing and delivering e-learning*, Routledge, 2007
2. Făt, Silvia & Adrian Labăr. Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație. EduTIC 2009. Raport de cercetare evaluativă. București: Centrul pentru Inovare în Educație, 2009. (Online: www.elearning.ro/resurse/EduTIC2009_Raport.pdf)
3. Istrate, Olimpiu – *Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație* în *Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual*, Ediția a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare, Editura Universității din București, 2010
4. Thorne, Kaye. *Blended Learning – How to Integrate Online and Traditional Learning*, 2003, Kogan Page Limited
5. Wegerif, Rupert. *Expanding the Space of Learning*, Springer, 2007

LOCUL ȘI ROLUL CALCULATORULUI ÎN GRĂDINIȚA DE COPII

*Prof. Wolf Selfida
Școala Gimnazială Eșelnița*

Calculatorul a devenit indispensabil în educația modernă, fiind utilizat de către cadrele didactice în procesul de predare-învățare. Fiind un mijloc modern de educație, utilizarea sistemelor informatice a câștigat teren datorită virtuților foarte atractive pentru preșcolari, accesibilității pentru aceștia și facilitării prezentării informațiilor. Deoarece cunoștințele de calculator sunt esențiale în societatea noastră de astăzi, mulți părinți cred că, cu cât copiii lor încep să utilizeze calculatorul mai repede, cu atât mai bine.

Avantajele calculatorului

Unele studii au arătat că copiii care folosesc calculatorul de la o vârstă fragedă, au mai multe avantaje. Atât în cadrul activității opționale de inițiere a preșcolarilor în utilizarea calculatorului, cât și în cadrul întregului proces educativ, calculatorul este folosit în activitatea zilnică din grădiniță. Copiii pot avea, de asemenea, un avantaj dacă au posibilitatea de a se juca cu programe educaționale, dezvoltându-și multe abilități utile în școlaritate. De multe ori, calculatorul oferă și modalități de exercițiu după ce conținuturile lecției au fost prezentate, pentru predarea unor elemente de bază, așa cum sunt operațiile aritmetice – adunarea, scăderea, elementele preoperatorii, elemente grafice, de limbaj, etc.

Unii experți sugerează că a le permite preșcolarilor să utilizeze calculatorul poate fi benefic deoarece:

- ✚ introduce competențe educaționale
- ✚ învață abilități spațiale și de logică
- ✚ pregătește copiii pentru utilizarea calculatorului în viitor

- ✚ crește stima de sine și încrederea în sine
- ✚ stimulează rezolvarea de probleme
- ✚ stimulează înțelegerea limbajului
- ✚ îmbunătățește memoria de lungă durată și dexteritatea manuală

Cele mai mari beneficii apar însă atunci când copiii folosesc computerele side-by-side sau atunci când lucrează cu adulții. În aceste situații, copiii preșcolari își dezvoltă abilități de cooperare în rezolvarea problemelor. Ei au, de asemenea, posibilitatea de a interacționa cu ceilalți, ceea ce îmbunătățește procesul de învățare, per global.

Pot exista și dezavantaje

În ciuda multor beneficii, diverși autori subliniază, de asemenea, dezavantaje ale utilizării calculatorului la vârsta preșcolară. Unii își exprimă îngrijorarea pentru sănătatea fizică a copiilor; alții citează preocupările psihologice și de dezvoltare.

Sistemul osteomuscular la vârsta preșcolară este încă în curs de dezvoltare, iar calculatoarele și mobilierul, în special de acasă, sunt rareori configurate corect pentru copii. Problemele fizice pot rezulta, de asemenea, și din apropierea prea mare de ecranul computerului.

O altă dificultate apare atunci când computerul este folosit ca un baby-sitter, ca atunci când părinții i-au pus un joc (chiar și educativ) și cred că este mai bine decât să stea în fața unui televizor. Psihologul educațional Jane Healy nu crede ca există o diferență mare între cele două tehnologii; ea sugerează că lectura împreună, având discuții în cadrul familiei, jucând jocuri împreună sunt o utilizare mult mai valoroasă a timpului. Aceste activități pot oferi ca stimulare educațională la fel de mult ca software-ul, cu avantajul suplimentar de interacțiune socială. Healy, de asemenea, s-a întrebat dacă unele jocuri populare de computere au valoare academică. Unele, spune ea, "pot fi chiar dăunătoare pentru creativitate, atenție, și motivație".

Utilizarea înțeleaptă a computerului presupune:

- ✚ Pentru a face computerul benefic pentru copilul preșcolar trebuie hotărât cu privire la normele și limitele de timp.
- ✚ La achiziționarea software-ului pentru copii, acordați atenție programelor care oferă oportunități de a încerca mai multe soluții diferite. Acestea ajută la stimularea creativității și rezolvarea de probleme.

Setarea unui profil separat de utilizare pentru copil este o măsură de precauție bună. Acest lucru îl poate împiedica de a face clic pe lucruri care nu ar trebui. Mai degrabă decât a lăsa copilul singur la calculator, interacțiunea cu adultul nu este substituită, ci devine la fel de importantă ca în a-l învăța pe copil să utilizeze orice altă tehnologie.

Iată câteva sfaturi suplimentare pentru a spori utilizarea calculatorului pentru preșcolari:

- ✚ programe care ajută descoperirea orientată spre învățare
- ✚ utilizarea calculatorului și a unui mobilier adecvat
- ✚ reglarea sunetului și dimensiunii ecranului pentru fiecare utilizare
- ✚ supravegherea activităților copilului în lucrul cu calculatorul, chiar dacă „știe” să lucreze
- ✚ limitarea timpului pe care copilul îl petrece la calculator
- ✚ alternarea perioadelor de lucru cu calculatorul cu interacțiunea socială și exercițiile fizice

Calculatorul devine un spațiu / loc unde copiii se pot distra în timp ce explorează multe lucruri interesante, pe care le fac pe calculatoare. Copiii folosesc computerele pentru a căuta răspunsuri la diferite întrebări, a rezolva probleme și de a explora și a manipula obiecte de pe un ecran. Acest lucru sprijină dezvoltarea în toate domeniile.

A. Alfabetizare: Expandând vocabularul copiilor și dezvoltarea limbajului, prin introducerea lor în software-ul de etichete de vocabular, cu imagini, cuvinte scrise și cuvântul pronunțat (fonetic). În acest mod copilul relaționează cu

elemente care sunt disparate și destul de greu de înțeles și relaționat pentru el, chiar și la vârste mai mari decât cele ale preșcolarității.

- B. Matematică: stimularea capacităților perceptive de evaluare și a relaționării cu cele de reprezentare prin transformările și evaluările de viteză, greutate, volum, mărime. Spre exemplu, copiii se pot folosi de măsurare pentru a determina care a câștigat o cursă de sanie.
- C. Știință: Introducerea copiilor în fenomenele științifice. La vârsta preșcolară, copiii sunt încântați de orice pot explora, cerceta; se pot folosi site-uri de internet pentru a învăța despre plante și animale, fenomene fizice și chimice. Unele grădini zoologice și acvariile au camere live web, care permit copiilor să vadă animalele în timp real.
- D. Științe sociale: ajuta copiii să înțeleagă conceptul de istorie și trecut, relații familiale prin arbori genealogici.
- E. Arte: Utilizarea calculatorului ca un mediu de a experimenta culori, forme și design. Copiii pot folosi instrumentele disponibile într-un program de grafică.
- F. Tehnologie: Copiii învață operațiunile de bază și concepte de tehnologie.

Calculatoarele, folosite cu înțelepciune, sunt instrumente pentru stimularea învățării la preșcolar. Dar este important să se ia măsuri de precauție pentru siguranța copilului. Cel mai important dintre toate, trebuie să existe o focalizare a activității pe învățarea împreună, indiferent dacă calculatorul este pornit sau oprit.

Bibliografie

1. Istrate, Olimpius – *Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație* în *Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual*, Ediția a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare, Editura Universității din București, 2010
2. Thorne, Kaye. *Blended Learning – How to Integrate Online and Traditional Learning*, 2003, Kogan Page Limited
3. Wegerif, Rupert. *Expanding the Space of Learning*, Springer, 2007

PROMOVAREA TIC ÎN EDUCAȚIE

*Prof. inv. primar Zaharia Emilia Verona
Școala Gimnazială Nr: 3*

Lumea noastră, societatea în care trăim este într-o continuă mișcare.

Este un mediu dinamic, în care omul este constrans să trăiască într-un ritm alert și să fie mereu pe fugă. Societatea noastră este un amestec de promisiuni excepționale și de perspective neliniștitoare, de evoluții dezirabile și de izbucniri tehnologice necontrolabile, de om depinzând sensul evoluției: spre progres sau spre autodistrugere.

În urmă cu cațiva zeci de ani educația primită în școală putea să fie, în cele mai multe cazuri, suficientă pentru întreaga viața a unui individ, astăzi situația schimbându-se dramatic.

Educația omului modern trebuie să depășească stadiul de educație orientată pe nivel (limitată ca număr de cursanți și perioadă de timp) și să se orienteze către o educație continuă, capabilă să îl pregătească pe individ oriunde s-ar afla și nelimitat în timp.

Nu demult, calculatorul era un obiect rar și exotic, fiind considerat un lux la care mulți oameni din România nici nu îndrăzneau să viseze și spuneau că este ceva inutil pentru omenire, o pierdere de timp. Însă anii au trecut, iar mentalitățile românilor au fost schimbate, în prezent lucrurile stând într-o altă lumină, de data aceasta favorabilă tehnologiei.

În sprijinul educației intervin noile tehnologii ale societății informaționale – Tehnologia informațiilor și comunicațiilor (TIC). Astfel, încet-încet, calculatorul a fost introdus și în școli, mulți copii, cadre didactice, părinți, cercetători s-au implicat în programele educaționale de utilizare a calculatoarelor în școli.

Educația tehnologică are un caracter specific inter- și transdisciplinar, dar în același timp are și caracter dual: științific sau tehnologic, teoretic și practic, de asemenea urmărește formarea abilităților practice și a gândirii sistematice esențiale pentru dezvoltarea și stimularea creativității și inițiativei elevului, gândirii centrate tehnic. Educația tehnologică capătă noi valențe, devenind o componentă de bază a învățământului modern românesc, disciplină menită să integreze mai bine elevul în societate la absolvirea școlii.

În școală introducerea internetului și a tehnologiilor moderne duce la schimbări importante în procesul de învățământ. Astfel actul învățării nu mai este considerat a fi efectul demersurilor și muncii profesorului, ci rodul interacțiunii elevilor cu calculatorul și al colaborării cu profesorul. Această schimbare în sistemul de învățământ a urmărit niște obiective bine structurate și anume :

- creșterea eficienței activităților de învățare
- dezvoltarea competențelor de comunicare și studiu individual

Ca orice altă metodă de învățare și această instruire asistată pe calculator prezintă avantaje și dezavantaje.

Ca avantaje amintim: stimularea capacității de învățare inovatoare, adaptabilă la condiții de schimbare socială rapidă; creșterea randamentului însușirii coerente a cunoștințelor prin aprecierea imediată a răspunsurilor elevilor; întărirea motivației elevilor în procesul de învățare; instalarea climatului de autodepășire, competitivitate; dezvoltarea culturii vizuale; conștientizarea faptului că noțiunile învățate își vor găsi ulterior utilitatea; facilități de prelucrare rapidă a datelor, de efectuare a calculelor, de afișare a rezultatelor, de realizare de grafice, de tabele; introducerea unui stil cognitiv, eficient, a unui stil de muncă independentă; asigură alegerea și folosirea strategiilor adecvate pentru rezolvarea diverselor aplicații; asigurarea unui feed-back permanent, profesorul având posibilitatea de a proiecta activitatea în funcție de secvența anterioară; dezvoltă gândirea astfel încât pornind de la o modalitate generală de rezolvare a unei probleme elevul își găsește singur răspunsul pentru o problemă concretă; stimularea gândirii logice și a imaginației;

metode pedagogice diverse; perspectiva relațională este îmbunătățită prin stabilirea unei relații umane și sociale între educat și educator.

Cu toate acestea avem și dezavantaje: folosirea în exces a calculatorului poate duce la pierderea abilităților practice, de calcul și de investigare a realității; individualizarea excesivă a învățării duce la negarea dialogului profesor – elev; utilizarea la întâmplare a calculatorului, fără un scop precis în timpul orelor poate provoca plictiseala, monotonia; costurile ridicate ale tehnologiei de ultimă oră ceea ce constituie un impediment pentru o bună parte a populației României și este accesibilă persoanelor cu o situație financiară bună.

Cercetările realizate în ultimii cinci ani în diferite țări la nivel global au arătat că utilizarea tehnologiilor informației și comunicațiilor în educație contribuie într-o foarte mare măsură la îmbunătățirea rezultatelor elevilor. Însă, cu toate acestea, multe cadre didactice, fie că preferă metodele clasice de predare, fie dintr-o reticență și indiferență generală față de noile tehnologii, resping dinamicizarea orelor și stimularea elevului cu ajutorul calculatorului, internetului și tuturor celorlalte instrumente asociate.

Datorită tehnologiei informațiilor și comunicațiilor s-au deschis noi domenii, nebănuite anterior și le-a revoluționat pe cele vechi. Printre acestea numărându-se și educația, care a atins standarde noi și are o evoluție uimitoare.

BIBLIOGRAFIE:

Făt, Silvia & Adrian Labăr. Eficiența utilizării noilor tehnologii în educație. EduTIC 2009. Raport de cercetare evaluativă. București: Centrul pentru Inovare în Educație, 2009. (Online: www.elearning.ro/resurse/EduTIC2009_Raport.pdf)

1. http://www.leducator.ro/resurse/software_educational/tehnologii_in_educatie.pdf
2. <http://www.scoaladevara.eu/program/module/utilizarea-noilor-tehnologii-in-educatie>

VIITORUL ÎN ERA DIGITALĂ

Prof. Daniel GIORGI

Liceul Tehnologic „General Constantin Șandru” Bâlta, Gorj

Utilizarea noilor TIC facilitează tranziția de la modelul tradițional al instruirii în clasă la o mai mare personalizare a conținutului și un mai mare control al celui care învață asupra procesului instruirii.

Este de asemenea vizibil faptul că utilizarea noilor TIC facilitează stabilirea de noi relații între instituții, profesori, comunitate, locul de muncă, familie și persoana care învață.

Balanța globală a educației s-a schimbat de la o abordare pedagogică închisă, încredințată instituțiilor, și strâns controlată de profesor, cu studenți pasivi și implicare minimă a părinților și comunității, la una care este deschisă, transparentă, integrată în societate, care susține inițiativa elevului, facilitând colaborarea, cererea / întrebarea, interogarea, competențele - deprinderile personale și învățarea continuă.

Plasând elevul în centru acestei noi paradigme a instruirii, se întrevide o schimbare de accent în educație de la conținut (content-based learning) la contextul învățării (context based learning).

Fără o pregătire prealabilă a cadrelor didactice pentru utilizarea eficientă a TIC în educație, calitatea procesului de predare / învățare nu poate fi garantat.

Și totuși, chiar dacă această idee este larg acceptată și promovată, reflectarea ei în practică este, cel puțin deocamdată, destul de neclar conturată.

Noile TIC schimbă perspectiva asupra practicii educaționale, implementarea eficientă a acestora devenind una dintre problemele stringente ale acestui început de secol.

Comunicarea scurta sau abreviata de tip chat sau sms se face simțită deja se la nivelul standardelor gramaticale și al ortografiei și este clar că folosirea TIC acasa deja crează inegalități între elevi. Că vrem sau nu, când se schimbă contextul de viață, se schimbă și felul în care elevul învață.

Profesorul trebuie să se simtă liber să răspundă critic, dar în același timp creativ noilor tehnologii și sub nici o formă nu poate să ignore acest aspect dacă vrea să comunice cu elevii.

Adevărata importanță a tipului de predare-învățare-evaluare care combină metodele pedagogice tradiționale cu TIC ține de potențial.

Acest tip de învățare este o oportunitate în a crea experiențe care pot furniza tipul de predare-învățare potrivit într-un anumit moment, loc și pentru un anumit elev nu numai la școală, ci și acasă.

În acest context, generalizarea folosirii TIC în școală ar putea deveni una dintre realizările importante ale secolului nostru.

În era digitală în care trăim, paradigma cunoașterii trebuie să fie una a dialogului, educația trebuie să meargă dincolo de instrumentele culturale specifice, dar fără a fi redusă la abstracția oferită de psihologia cognitivă.

Dezvoltarea în direcția unei gândiri creative libere poate fi promovată prin îndepărtare unor factori de constrângere și încurajarea schimbului de perspective între elevi.

În tradiția socio-culturală, TIC este definită ca mijloc de mediere pentru cunoaștere, iar din perspectiva dialogică, e văzută ca mijloc de deschidere, adâncire și largire a spațiilor de dialog. Nu trebuie să uităm că învățarea nu presupune doar acumulare de cunoștințe, ci creștere, îmbogățire, evoluție.

Tehnologiile moderne nu sunt ceva ieșit din comun. Papirus și hârtie, cretă și carte tipărită, retroproiectoare, jucării și emisiuni educative, toate au fost văzute ca inovații la început. PC-ul, Internetul, cd-ul și mai noile tehnologii complementare mobile sau wireless nu sunt decât cele mai noi dovezi ale creativității umane pe care le putem vedea în jurul nostru.

Diverse foruri care analizează problemele TIC și ale educației, subliniază continuu această idee: formarea și dezvoltarea profesională a profesorilor este elementul esențial pentru utilizarea cu succes a noilor TIC în educație.

Teoretic, n-ar trebui să fie dificultăți. În realitate, ele pot apărea. Pentru un test simplu, întrebați-vă colegii ce cred despre integrarea TIC în procesul de învățare.

Constatăm în ultimii ani o reorientare generală a politicilor și strategiilor din domeniul educației asistate de TIC: de la orientarea strictă spre dezvoltarea infrastructurii la interesul major pentru conceptul "acces":

- acces la noile tehnologii și la infrastructura tehnologică;
- acces la învățare prin intermediul tehnologiei;
- acces la educație și învățare de-a lungul întregii vieți a individului (învățare continuă);

Unii profesori consideră că anumite deprinderi mentale asociate tehnologiilor moderne n-ar ajuta în procesul de învățare, în special atunci când elevii preiau fără discernământ informații de pe internet sau își însușesc mentalitatea de tip "cut and paste" în detrimentul stiloului și al hârtiei.

Ceea ce nu o să auzim prea des este o definiție clară sau măcar mai mult interes legat de potențialul acestui tip de învățare. Pentru înțelegerea și implementarea TIC în procesul clasic de

învățare e nevoie de entuziasm, energie și dedicare pentru a transforma teoria în soluții reale bazate pe nevoile individuale ale elevilor.

Accesul la tehnologie și infrastructură, la învățarea prin intermediul TIC constituie principalele ingrediente care asigură alfabetizarea digitală și dezvoltarea acelor deprinderi ‘sine qua non’ necesare viitorilor actori ai Societății Cunoașterii.

Folosirea TIC în școală face parte din evoluția naturală a învățării și sugerează o soluție elegantă la provocările moderne adresate învățării și a nevoilor elevilor. Integrearea TIC în procesul tradițional de predare-învățare-evaluare este o oportunitate de a integra ultimele descoperiri tehnologice cu interacțiunea și implicarea oferite de modul tradițional de cunoaștere. Atunci când procesul de predare - învățare este unul de tip tradițional, majoritatea activităților enumerate sunt dirijate de către profesor.

Entuziasmul inițial al utilizatorilor noilor tehnologii educaționale – profesori și elevi deopotrivă - este adesea contrabalansat de un puternic sentiment de dezamăgire chiar în timpul procesul de învățare sau după ce acesta a avut loc. De foarte multe ori, noile tehnologii oferă nimic mai mult decât o simplă digitizare a conținutului, fără o substanțială valoare adăugată.

Pentru a avea succes, învățarea asistată de noile tehnologii trebuie să faciliteze crearea de noi modele ale învățării, bazate pe ideea de comunități de învățare, care să implice mai mult decât achiziția de competență: implicarea emoțională a elevului în procesul de învățare, transformând astfel experiența educațională într-o experiență amintită cu plăcere și dorința de a o repeata.

Bibliografie

1. Carnoy, Loop, 1989;
2. Istrate, Olimpius – *Efecte si rezultate ale utilizării TIC în educație* în *Lucrările Conferinței Naționale de Învățământ Virtual*, Ediția a VIII-a, 29 octombrie – 31 octombrie 2010, Tehnologii Moderne în Educație și Cercetare, Editura Universității din București, 2010 ;
3. Wegerif, Rupert . *Expanding the Space of Learning*, Springer, 2007
4. L-Change report 2002;
5. Wegerif, Rupert . *Expanding the Space of Learning*, Springer, 2007

**În atenția colaboratorilor editurii
„Școala Mehedințului”**

Articolele pe care doriți să le publicați în revista „Școala Mehedințului” vor fi aduse la sediul Casei Corpului Didactic Mehedinți, str. Calomfirescu nr. 94, Drobeta Turnu Severin, în format electronic (CD sau stick) sau pe e-mail: ccdmehedinti@gmail.com. Articolele vor avea minimum ½ pagină și maximum 4 pagini, tehnoredactate cu diacriticele limbii române (ă, î, â, ș, ț), cu font Times New Roman de 12, la un rând, cu margini de 2 cm.

Autorul va achita contravaloarea unui exemplar din revista în care apare articolul. Colectivul de redacție își rezervă dreptul de a face selecția articolelor care vor fi publicate, în funcție de întinderea conținutului și de corectitudinea tehnoredactării, precum și dreptul de a face corecturi ortografice.

COLECTIVUL DE REDACȚIE

Director C.C.D. Mehedinți – Prof. Grigore GIORGI
Prof. metodist C.C.D. Mehedinți – Rodica TELEGUȚĂ
Prof. metodist C.C.D. Mehedinți – Melania-Voichița CRISTEA
Prof. metodist C.C.D. Mehedinți – Minodora BĂDESCU
Informatician C.C.D. Mehedinți – Loredana DOINEA



Editor:

Informatician C.C.D. Mehedinți – prof. Loredana Doinea

Editura Școala Mehedințiului:

Casa Corpului Didactic Mehedinți

Drobeta Turnu Severin, str. Calomfirescu, nr. 94

TEL./FAX 0252/321537

E-mail: ccdmehedinti@gmail.com

www.ccdmehedinti.ro

Notă: Răspunderea pentru conținutul materialelor revine în exclusivitate autorilor