



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European - Programul Operațional Capital Uman 2014 – 2020
Axa Prioritară 6: Educație și competențe / Operațiune compozită OS 6.5, 6.6. Îmbunătățirea competențelor
personalului didactic din învățământul preuniversitar în vederea promovării unor servicii educaționale de calitate
orientate pe nevoile elevilor și a unei școli incluzive

Titlu proiect: „Profesionalizarea carierei didactice - PROF”

Cod proiect: POCU/904/6/25/146587

Beneficiar: Ministerul Educației

Perioada de implementare – 1 aprilie 2021 – 31 decembrie 2023

Profesionalizarea carierei didactice – PROF-146587

CONFERINȚA INTERNAȚIONALĂ MENTORATUL ÎN CARIERA DIDACTICĂ 25-26 NOIEMBRIE 2021

WORKSHOP D: ”DIGITAL TECHNOLOGIES FOR OPEN, COLLABORATIVE TEACHING”

Data: 26.11.2021

Interval orar: 09,00-10,30

Moderatori: Alina Vanu, PhD, “Lucian Blaga” University of Sibiu, Ioan Daniel Hunyadi, PhD, “Lucian Blaga” University of Sibiu, Cristina Elena Anton, PhD, National College ”Gh. M. Murgoci” Brăila

Raportori: Alina VANU, PhD, “Lucian Blaga” University of Sibiu, Ioan Daniel HUNYADI, PhD, “Lucian Blaga” University of Sibiu, Cristina Elena ANTON, PhD, National College ”Gh. M. Murgoci” Brăila

Participanți: 73

Platforma facilitatoare:

<https://us02web.zoom.us/j/89849325679?pwd=bWpMUIEybjBscWFFSnB0MjhES3UwQT09>

Prezentarea ideilor principale:

1. Resurse Educaționale Deschise - Alina VANU, PhD, “Lucian Blaga” University of Sibiu,

Resursele Educaționale Deschise sunt mijloace de învățare adaptate la nevoile specifice ale procesului instructiv-educativ, disponibile gratuit.

Din această categorie fac parte:

- diferite tipuri de materiale de învățare,
- suporturi de curs,
- proiecte,
- experimente și demonstrații,
- programe școlare,
- ghiduri pentru profesori,
- alte materiale educaționale: articole, module, prezentări ce acoperă atât sfera curriculară, cât și cea extracurriculară.

„Utilizarea judicioasă a RED, în combinație cu metodologii pedagogice adecvate, cu obiecte de învățare bine concepute și cu activități diverse de învățare, poate oferi o gamă mai largă de opțiuni pedagogice inovatoare pentru a implica atât profesorii cât și elevii ca să devină participanți activi la procesele educaționale și creatori de conținut, în calitate de membri ai unei societăți a cunoașterii diverse și favorabile incluziunii”. (UNESCO – 2019)



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European - Programul Operațional Capital Uman 2014 – 2020
Axa Prioritară 6: Educație și competențe / Operațiune compozită OS 6.5, 6.6. Îmbunătățirea competențelor personalului didactic din învățământul preuniversitar în vederea promovării unor servicii educaționale de calitate orientate pe nevoile elevilor și a unei școli incluzive

Titlu proiect: „Profesionalizarea carierei didactice - PROF”

Cod proiect: POCU/904/6/25/146587

Beneficiar: Ministerul Educației

Perioada de implementare – 1 aprilie 2021 – 31 decembrie 2023



Aplicarea Practicilor Educaționale Deschise

RED este o abordare centrată pe competențele specifice, în care accentul se pune pe crearea și utilizarea / reutilizarea resurselor.

PED constituie gama de practici în jurul creării, utilizării și gestionării resurselor educaționale deschise cu intenția de a îmbunătăți calitatea și de a inova educația.

Cu alte cuvinte, PED este o abordare centrată pe practică, în care accentul se pune pe interacțiunea dintre profesorii și elevii care utilizează RED pentru educație.

Selectarea tehnologiei generice PED poate îmbunătăți experiențele de învățare

Selectarea de instrumente și tehnologii de învățare prietenoase cu care profesorii și elevii sunt deja familiarizați pot face mai flexibile PED-urile implementate.

Este esențial ca profesorii să evite supraîncărcarea elevilor, solicitându-le să utilizeze prea multe instrumente, ceea ce ar duce la practici de învățare incomode pentru aceștia.

Aplicarea PED necesită utilizarea/reutilizarea RED în diferite moduri pentru a permite profesorilor/elevilor să fie inovatori și activi.

-Căutarea și selectarea RED: Site-urile I.S.J., Site-urile unor proiecte, Platforme educaționale

-Criterii de selecție RED: Acuratețea/calitatea conținutului, Interactivitatea, Calitatea proiectării, Ușurința adaptării, Relevanța și sensibilitatea culturală.

În timp ce creează RED, autorii (profesori sau elevi) trebuie să prezinte conținutul într-un mod bine structurat, astfel încât să poate fi urmărit și înțeles cu ușurință.

Remixarea și revizuirea RED

Pas I: Profesorul sau elevul trebuie să caute mai întâi RED pe care dorește să o remixeze

Pas II: Profesorul sau elevul trebuie apoi să pregătească materialele de învățare pe care dorește să le adauge la RED originală

PAS III: Profesorul trebuie să evalueze accesibilitatea noii RED adaptate și să adauge informațiile necesare care facilitează indexarea ulterioară a RED (cuvintele cheie, autorul, subiectul)

Pas IV: Profesorul sau elevul pot partaja RED reutilizate prin distribuirea acestora pe site-urile personale sau prin încărcarea lor într-o arhivă publică RED (ex.: site I.S.J.)



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European - Programul Operațional Capital Uman 2014 – 2020
Axa Prioritară 6: Educație și competențe / Operațiune compozită OS 6.5, 6.6. Îmbunătățirea competențelor personalului didactic din învățământul preuniversitar în vederea promovării unor servicii educaționale de calitate orientate pe nevoile elevilor și a unei școli incluzive

Titlu proiect: „Profesionalizarea carierei didactice - PROF”

Cod proiect: POCU/904/6/25/146587

Beneficiar: Ministerul Educației

Perioada de implementare – 1 aprilie 2021 – 31 decembrie 2023

Strategii de învățare la distanță

-Resursele Educaționale Deschise: sub formă de materiale digitale (de ex.: videoclipuri, audio, prezentări), sub formă de materiale clasice, pe suport de hârtie (de ex.: cărți tipărite)

Prin urmare, RED nu înseamnă doar învățarea la distanță.

Cu toate acestea, RED pot fi utilizate pentru a sprijini învățarea la distanță.

De obicei, RED sunt realizate în cea mai mare parte sub formă de resurse digitale pentru a facilita reutilizarea lor de către alte persoane (e mai ușor să se reutilizeze o prezentare PPT, ca RED, față de o carte tipărită).

-Simularea și învățarea bazată pe joc: Minecraft Education Edition

<https://www.minecraft.net/en-us>

-Telecursuri

<https://www.facebook.com/telescoalaTVR/>

Profesorii și elevii trebuie să învețe să colaboreze și să fie activi în construirea unei comunități deschise de învățare, încurajându-și colegii și participând la discuții.

2. Platforme Educaționale - Cristina Elena ANTON, PhD, National College "Gh. M. Murgoci" Brăila

https://europa.eu/learning-corner/home_ro

<https://etwinning.ro/>

<https://www.intuitext.ro>

<https://www.eduapps.ro/resurse-educationale/>

<https://www.kidibot.ro>

<https://www.mangahigh.com>

<http://invatamate.com>

<https://www.schooleducationgateway.eu>

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

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

<https://red.educred.ro/>

<https://digital.educred.ro/>

<https://digital.educred.ro/resurse-educationale/resurse-ise>

<https://digital.educred.ro/resurse-educationale/resurse-ub>

<https://adfaber.org/>

https://beinternetawesome.withgoogle.com/ro_ro/Educatori

Testări online:

<https://quizizz.com>

<https://kahoot.com>

<https://quizlet.com/latest>

<https://www.gotoquiz.com>

<https://www.quiz-maker.com/>

<https://www.typeform.com/quizzes>

<https://www.allthetests.com>

<https://www.quizyourfriends.com>

<https://www.classmarker.com>

<https://www.tryinteract.com>

<https://www.surveymonkey.com>

<https://www.proprofs.com>

<https://www.sporcle.com>

<https://crowdsignal.com>

<https://www.eclipsecrossword.com>

<https://www.boatloadpuzzles.com>

<https://www.education.com>

Manuale digitale ME <https://manuale.edu.ro>

Suport de curs online - Platforma Livresq

<https://library.livresq.com/view/5e6f46590a81753c15c86eb9>



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

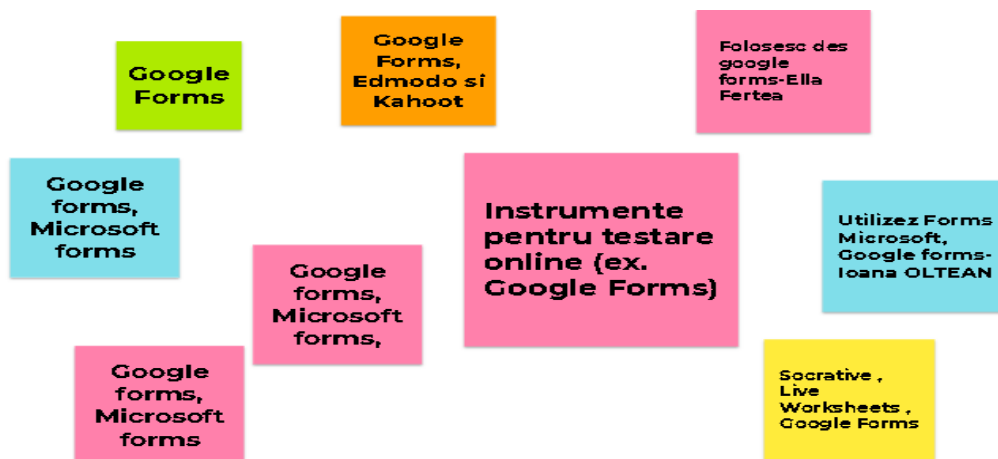
Proiect cofinanțat din Fondul Social European - Programul Operațional Capital Uman 2014 – 2020
Axa Prioritară 6: Educație și competențe / Operațiune compozită OS 6.5, 6.6. Îmbunătățirea competențelor personalului didactic din învățământul preuniversitar în vederea promovării unor servicii educaționale de calitate orientate pe nevoile elevilor și a unei școli incluzive

Titlu proiect: „Profesionalizarea carierei didactice - PROF”

Cod proiect: POCU/904/6/25/146587

Beneficiar: Ministerul Educației

Perioada de implementare – 1 aprilie 2021 – 31 decembrie 2023



Lecție online – Platforma Livresq <https://library.livresq.com/view/5f3fe4e720cd73aa2d87d833/>

Platforme pentru profesorii de informatica si TIC

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

<https://infoarena.ro/>

<http://www.informaticainscoli.ro>

<http://www.infogim.ro/>

<https://ozobot.com/create/ozoblockly#>

<https://www.digitialiada.ro>

<http://www.predauviitor.ro/>

<https://scratch.mit.edu/>

<https://www.pbinfo.ro/?pagina=blockly>

Platforme educaționale de exersare

<https://nextlab.tech/>

<https://studio.code.org/courses>

<https://hourofcode.com/ro>

<https://logo.infobits.ro/programarea-in-limbajul-logo/>

<https://lab.open-roberta.org/>



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European - Programul Operațional Capital Uman 2014 – 2020
Axa Prioritară 6: Educație și competențe / Operațiune compozită OS 6.5, 6.6. Îmbunătățirea competențelor personalului didactic din învățământul preuniversitar în vederea promovării unor servicii educaționale de calitate orientate pe nevoile elevilor și a unei școli incluzive

Titlu proiect: „Profesionalizarea carierei didactice - PROF”

Cod proiect: POCU/904/6/25/146587

Beneficiar: Ministerul Educației

Perioada de implementare – 1 aprilie 2021 – 31 decembrie 2023

3. Activitatea în mediul online - Ioan Daniel HUNYADI, PhD, “Lucian Blaga” University of Sibiu

1. Tabla interactivă – ex. Google Jamboard - <https://jamboard.google.com>
https://www.youtube.com/watch?v=y9YGSX_T0vo
2. Hărți conceptuale – ex. Popplet - <https://www.popplet.com/>
<https://www.youtube.com/watch?v=leQS5WnJJIs>
3. Instrumente pentru sondaje – ex. Mentimeter - <https://www.mentimeter.com>
<https://www.youtube.com/watch?v=p3ONNYGMPuY>
4. Instrumente pentru crearea lecțiilor interactive – ex. Livresq – <https://livresq.com/en/>
<https://www.youtube.com/watch?v=4poZTG-18Y0>
5. Instrumente pentru testare online – ex. Google Forms - <https://docs.google.com/forms>
<https://www.youtube.com/watch?v=Zlplqumtozo>
6. Platforme de învățare bazate pe joc – ex. Kahoot! - <https://kahoot.com/> <https://kahoot.it>
<https://www.youtube.com/watch?v=lueJQUJuZx4>
7. Platforme online free – ex. LearningApps - <https://learningapps.org>

Aplicatii utile in scoala

ACASA KAHOOT! POPPLET ANIMOTO THINGLINK MENTIMETER TABLELAZER UTILITY QR CODE EDMODO
AURASMA STREET VIEW EVALINT FYUSE TRICIDER **BIBLIOGRAFIE**

<https://aplicatiiutileinscoala.weebly.com/bibliografie.html>

Concluzii

-PED pot extinde oportunitatea de a accesa conținut educațional de înaltă calitate pentru profesori și elevi prin crearea și utilizarea / reutilizarea RED

-PED reprezintă o abordare centrată pe practică, facilitată de cinci factori: RED, predarea deschisă, colaborarea deschisă, evaluarea deschisă și tehnologia. Toți acești factori sunt interdependenți.

-În timpul procesului de învățare utilizând PED, atunci când pregătesc conținut (teme, prezentări, videoclipuri, rapoarte), profesorii și elevii sunt încurajați să selecteze și să utilizeze RED de înaltă calitate.

-În cadrul PED, se recomandă abordările deschise de predare, pentru a implica elevii și pentru a-i stimula să devină autonomi, motivându-i să creeze colaborativ cunoștințe.

-Rolul profesorilor în cadrul PED este mai mult de a facilita, de a monitoriza activitățile elevilor și de a le oferi suport când este necesar.

-Se recomandă evaluări bazate pe proiecte pentru a aprecia, a nota materialele și lucrările publicate ca RED de către elevi.

-Scopul evaluării este de a promova dezvoltarea personală și a carierei elevilor, în special în medii de colaborare, cum ar fi PED.

Raport elaborat de: 1. Alina VANU, _____

2. Cristina Elena ANTON, _____

3. Ioan Daniel HUNYADI, _____