



PALATUL COPIILOR
 DROBETA TURNU SEVERIN
 REVISTA CERCULUI DE INFORMATICA



Anul V, Nr. 5, noiembrie 2019
 Revistă de cultură și educație nonformală

INFONONFORMAL

Anul V, Nr. 5, noiembrie 2019



Revistă de cultură și educație nonformală
editată de coordonatorul cercului de informatică

Mileva CHIRCU

Coordonator revistă,
Prof. ing. Mileva CHIRCU

Colectiv de redacție:

Prof. Alina Angela ȚACU
Prof. Monica-Ioana CRISTEA
Prof. Vlad NIȚĂ
Prof. Grigorea TĂNASIE
Prof. Iulia DANILOV
Prof. Mihaela-Camelia FLOREA
Prof. Daniela TOPORAN
Prof. Florin ORIȚĂ
Prof. Florentina Paula ORIȚĂ
Prof. Claudia RĂDULESCU
Prof. Mircea TÎRZIU
Prof. Iulia GROZA
Prof. Mileva CHIRCU
Prof. Cosmina VÎNTURIȘ
Prof. Viorel CĂLINESCU

Colaboratori,
Elevii cercului de informatică

"Secretul educației constă în respectul față de elev" Ralph Waldo Emerson



Responsabilitatea corectitudinii și originalității informațiilor prezentate revine autorilor.

Bibliografia selectată se află la autorii de text.

ISSN 2457-791X; ISSN-L 2457-791X

Cuvânt de început

Această revistă a luat naștere în urma derulării proiectului *"Calculatorul-virtuozitate și pasiune"*, proiect aflat în anul 2019 la ediția cu numărul XII.

Ideea de bază în alegerea acestui proiect a fost aceea de a pune în prim plan activitatea științifică și tehnic-aplicativă de la cercurile din palate și cluburi ale copiilor și nu în ultimul rând de a promova activitatea cercului de informatică.

Elevi și cadre didactice, au realizat în cadrul celor două secțiuni ale proiectului, lucrări care promovează măiestria și pasiunea pentru informatică încă de la vârste foarte mici.

Cadrele didactice au participat la proiect cu lucrări în cadrul celei de-a treia secțiuni, secțiunea simpozion, având tema: *"Inovare în predare și evaluare"*. Astfel folosind strategii didactice, metode de învățare moderne sau tradiționale și aplicații atractive, lucrările au contribuit la promovarea învățării informaticii de cât mai mulți copii.

Lucrările elevilor de la secțiunea probe practice/lucrările cadrelor didactice din secțiunea simpozion din cadrul concursului *"Calculatorul-virtuozitate și pasiune"* sunt publicate în revistă, pentru a constitui material didactic necesar viitoarelor activități formale sau nonformale.

Numărul 5 al revistei *"Infononformal"* apare în săptămâna "Educației Globale", 18-24 noiembrie 2019, proiect educational nonformal finanțat extrabugetar de cercul de informatică.



În acest nou an școlar, 2019-2020, ne propunem să diversificăm activitatea de parteneriat educațional pentru a pune în valoare abilitățile, competențele și pasiunea elevilor înscriși la activitățile cercului de informatică dar și pentru a pune accent și promova lucrul în echipă fără de care această revistă și proiect nu ar apărea sub lumina tiparului.

Activitățile extracurriculare derulate la cercul de informatică, sunt realizate în colaborare cu elevi și cadre didactice prin parteneriat educațional, la nivel municipal, județean, interjudețean, național.

Invit elevii care trec pragul Palatului Copiilor să bată la "ușile deschise ale cercurilor" să-și testeze abilitățile pentru a primi *"educație cu dragoste"* dar și pentru a descoperi o nouă familie *"familia extrașcolară"*

Coordonator cerc informatică,

Prof. ing. Mileva CHIRCU

**Rezultatele elevilor de la cercul de informatică
în anul școlar 2018-2019
la concursuri avizate ISJ și MEN prin Calendarul de Activități Educative**

Nr. crt.	Denumire concurs	Organizator	Internațional				Național				Interjudețean				Județean				Total
			I	II	III	M	I	II	III	M	I	II	III	M	I	II	III	M	
1.	Cultura Națională- condiție a continuității românilor	P.C. Dr. Tr. Severin													1	3	2	-	6
2.	Cum e datina străbună	CC Sighetu Marmăției					2	1	1	2									6
3.	Top Info	PC Sibiu									1	-	-	-					1
4.	CIP 2019	PC Vaslui	5	1	1	5													12
5.	Cupa CRISIUS	CC Chișineu-Criș	-	-	2	-													2
6.	Am fost ș-om fi	CC Sighetu Marmăției	2	2	1	-													5
7.	Lumea magică a chimiei	Piatra Neamț									1	2	-	-					3
8.	Lumea fermecată a basmelor și calculatorul	CC Câmpina									1	-	-	-					1
9.	Chimia-știință și pasiune	PC Dr. Tr. Severin													4	-	-	-	4
10.	8 martie-Ziua Mamei	PC Dr. Tr. Severin													5	7	1	-	13
11.	Simfonia tastaturilor	CC Horezu									4	2	1	-					7
12.	Basmele Reginei Maria	PC Craiova	3	1	1	1													6
13.	Eco-Reporteri în acțiune	PC Bacău						1											1
14.	Tehnologii Express	PC Arad									2	3	2						7
15.	Pe calculator lucrăm, circulație să-nvățăm	CC Făgăraș									4	3	1	-					8
16.	Trecutul, prezentul și viitorul nostru	CC Gura Humorului													3	1	1		5
17.	Interferențe culturale, în context european	PC Craiova	2	2	-	-													4
18.	Infotehnium	PNC București									1	1							2
19.	Calculatorul-instrument de dezvoltare personală și profesională	PC Craiova					5	5	4	-									14
20.	Elena Farago	PC Craiova									2	2							4
21.	Să cunoaștem Europa!	Craiova									1				1				2
22.	Alimentație sănătoasă	Craiova									1	1							2
23.	Vocația mea informatica	Craiova									2	1							3
Locul obținut			Internațional				Național				Regional				Județean				
			I	II	III	M	I	II	III	M	I	II	III	M	I	II	III	M	
TOTAL			12	6	5	6	7	7	5	2	20	15	4		14	11	4		118

**Tabel centralizator cu rezultatele nominale obținute
de elevii cercului de Informatică
la concursuri naționale finanțate MEN – CAENF 2019**

Nr. crt.	Denumire olimpiadă, concurs finanțat MEN	Nume și prenume elev	Clasa	Premiul obținut
1.	"CIP" concurs internațional de informatică, OMEN 3016, Anexa 7, poz. 123	Caranfil Ionuț Gabriel	CP	I
2.		Mutu Ana Maria Elena	CP	I
3.		Brucă Christian Sorin	II	I
4.		Dîrlă Cristian Alexandru	IV	I
5.		Mititelu Eduard Gabriel	IV	III
6.		Brăgău Mihai Cristian	V	I
7.		Chiriac Theodor	VI	II
8.		Dîrlă Constantin Bogdan	III	M
9.		Iacobescu Robert	VII	M
10.		Serafin Bogdan Ionuț	II	M
11.		Stănciulescu Andra Gabriela	II	M
12.		Chisăliță Andreea Iasmina	XI	M
13.	"Interferențe culturale în context european" concurs internațional, OMEN 3016, Anexa 7, poz. 45	Brăgău Mihai Cristian	V	II
14.		Chiriac Theodor	VI	I
15.		Iacobescu Robert	VII	II
16.		Iordache Yasmina	IX	I
17.	"Basmele Reginei Maria" concurs internațional OMEN 3016, Anexa 7, poz. 70	Gradoe Adelina	II	II
18.		Ghenciu Briana	II	I
19.		Noajbă Lavinia	II	II
20.		Mititelu Eduard Gabriel	IV	Marele Premiu
21.		Iordache Yasmina	IX	I

**Concurs interjudețean de informatică
"CALCULATORUL - VIRTUOZITATE ȘI PASIUNE"**

2 iunie 2019, ediția a XII-a

aprobat prin OMEN nr. 3016/2019, anexa nr. 9, domeniul: științific, poziția 1508

Organizatori: I.S.J. Mehedinți, Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin.

Argument

Concursul de informatică **"Calculatorul-Virtuozitate și pasiune"** promovează competențele digitale, fiind o rampă de lansare pentru elevii pasionați de tehnica de calcul. Concursul este la **ediția a XII-a**, cu **5 ediții naționale**, au participat **277 elevi** din **14 județe (TM, GJ, DJ, SV, TL, B, MH, BV, AR, BN, VL, MM, IS, OT) / 35 unități școlare coordonați de 45 cadre didactice.**

Prin realizarea acestui concurs, copiii devin creativi de la vârste mici, lucrează în echipă, creează și folosesc în mod practic computerul, învățând concepte de prelucrare grafică, prezentare multimedia, limbaj html și css.

Activitățile extrașcolare din palate și cluburi ale elevilor trebuie să și comunice.

Scop

Promovarea competențelor digitale în rândul elevilor de la vârste foarte mici prin răspundă permanent nevoilor societății, concursurile non-formale fiind o formă de învățare activă pentru copii, dezvoltând colaborarea folosirea pasiunii copiilor pentru tehnica de calcul cu impact asupra formării capacității de relaționare.

Obiective ce vizează elevii

- ✓ stimularea preocupării elevilor pentru tehnica de calcul;
- ✓ promovarea elevilor cu rezultate deosebite din rândul participanților;

Obiective ce vizează cadrele didactice

- ✓ promovarea parteneriatului educațional;
- ✓ popularizarea activității cadrelor didactice în domeniul informaticii;

SECȚIUNI :

I. Probe practice pe calculator:

1. **Grafică** cls.I-IV/ V –VIII / IX – XII
2. **Felicitări/Pliante** cls.I-IV/ V –VIII / IX – XII
3. **Afiș** cls.I-IV/ V –VIII / IX – XII

II. Comunicări științifice:

1. **Prezentări Power Point** cls.I-IV/ V –VIII / IX – XII
2. **Pagini Web** cls.I-IV/ V –VIII / IX – XII
3. **Fotografii prelucrate:** cls.I-IV/ V –VIII / IX – XII

PARTICIPANȚI:

	PARTICIPARE DIRECTĂ				PARTICIPARE INDIRECTĂ			
	Județe	Unități	Elevi	Lucrări	Județe	Unități	Elevi	Lucrări
	4	16	116	130	10	19	172	183
	Articol revistă cerc - INFONONFORMAL				Articol revistă cerc - INFONONFORMAL			
	4	16	Număr lucrări profesori - 10		6	6	Număr lucrări	
TOTAL	JUDEȚE		UNITĂȚI		ELEVI		PROFESORI	
	14		35		288		45	

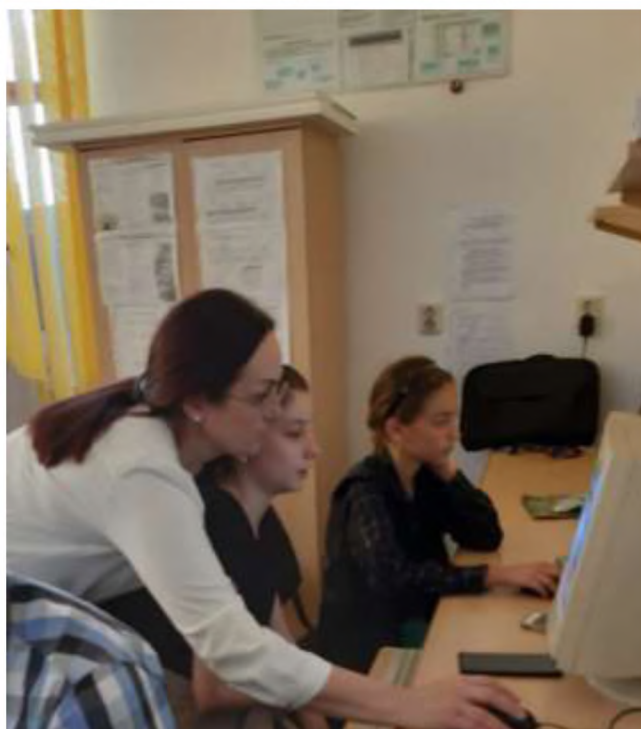
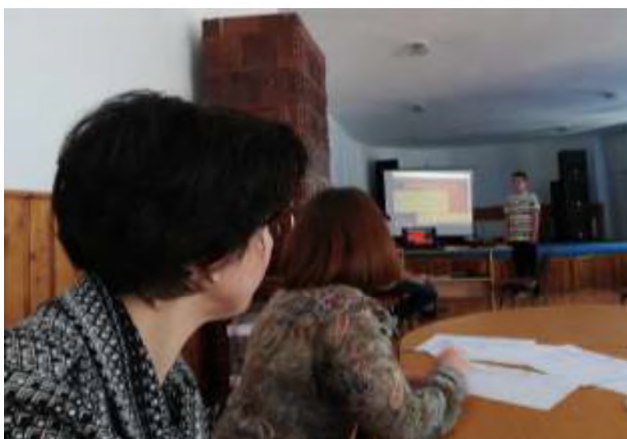
Total lucrări

Clasa	Comunicari științifice			Probe practice				Total
	Prezentări	Web	Foto	Grafică	Felicitare	Pliant	Afiș	
I-IV	30	3	-	44	10	5	8	100
V-VIII	36	10	10	35	11	3	19	124
IX-XII	18	14	12	6	3	2	9	64
Total premii (%)	33%	33%	25%	40%	15%	20%	20%	288

Rezultate așteptate: - creșterea calității actului educațional prin creșterea competitivității;

- abilități specifice "competențe digitale" la nivelul elevilor din grupurile țintă;

- formarea relațiilor bazate pe prietenie, toleranță, comunicare între elevi, cadre didactice, părinți și comunitate.



**CONCURS JUDEȚEAN DE UTILIZARE A CALCULATORULUI
„8 MARTIE – ZIUA MAMEI”, ediția a XIII-a, 3 martie 2019**

Organizatori: I.S.J. Mehedinți, Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin

Argument

Concursul județean de utilizare a calculatorului „8 MARTIE – ZIUA MAMEI”, avizat în CAEJ 2019, cu nr. 15370/11.12.2018, domeniul tehnico-științific, nr. crt. 40, s-a aflat la ediția a XIII-a, având ca **scop**:

Promovarea lucrului în echipă, schimbul de idei, informații, concepte în domeniul educației extrașcolare prin intermediul calculatorului.

Obiective:

- Inițierea copiilor, de la o vârstă fragedă, în informatică, în utilizarea tehnicii de calcul, a mijloacelor moderne de comunicare.
- Creșterea nivelului de pregătire al elevilor, formarea deprinderilor de utilizare a calculatorului.
- Depistarea copiilor dotați în acest domeniu, evaluarea nivelului de pregătire teoretică și practică.
- Realizarea unui schimb de experiență între membrii și conducătorii cercurilor de informatică din unități școlare și palate sau cluburi ale copiilor.
- Realizarea unei orientări școlare și profesionale a copiilor, în strânsă corelație cu cerințele actuale și de perspectivă ale economiei de piață și ale comunității

Durata proiectului: noiembrie - martie 2019

Secțiuni/categorii de vârstă:

Nr. crt.	Secțiuni	Categorii de vârstă	Ora
1.	Scrisoare ilustrată/Poveste	Cls.0 - II / III-IV	8 ⁰⁰ – 9 ³⁰
2.	Felicitare	Cls. III-IV / V-VI / VII-VIII	9 ³⁰ – 11 ⁰⁰
3.	Poveste multimedia cu grafică Paint	Cls. V-VIII	11 ⁰⁰ -12 ³⁰
4.	Poveste multimedia cu grafică Adobe Photoshop	Cls. IX-XII	12 ³⁰ -14 ⁰⁰

Unități școlare participante:

Nr. crt.	Denumire unitate școlară	Profesor coordonator	Nr. elevi
1.	C. N. "Gheorghe Țițeica"	Roman Mihaela, Crețescu Rodica, Șerban Otilia	5
2.	C. N. Pedagogic "Șt. Odobleja"	Bălăsoiu Ninela	7
3.	C.Tehnic "Domnul Tudor"	Preda Elena, Florea Mihaela	2
4.	Șc. Gimnazială Nr. 6	Crivineanu Alexandrina, Șuță Adriana, Nicolescu Izabela	15
5.	Șc. Gimnazială "Alice Voinescu"	Săvoiu Emilia, Cioabă Maria, Dincă Amalia	21
6.	Șc. Gimnazială Cerneți	Peterea Doina	4
7.	Șc. Gimnazială Căzănești	Isop Cristian	2
8.	Șc. Gimnazială Șimian	Chiriac Florinela, Tăculescu Gheorghita	5
9.	Șc. Gimnazială "Petre Sergescu"	Epuran Valentina	6
10.	Palatul Copiilor Dr. Tr. Severin	Chircu Mileva	15
11.	Palatul Copiilor Tg. Jiu	Groza Iulia	10
Total elevi participanți			86



**CONCURS JUDEȚEAN DE COMUNICĂRI ȘTIINȚIFICE
„CHIMIA-ȘTIINȚĂ ȘI PASIUNE”, ediția II, 19 mai 2019**

cuprins în CAEJ 2019, Nr. 15370/11.12.2018, domeniul tehnico-științific, poziția 39

Organizatori: I.S.J. Mehedinți, Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin.

Argument

Concursurile non-formale sunt o formă de învățare activă pentru copii, cu impact asupra formării capacității de relaționare între elevi, dezvoltând colaborarea și comunicarea interumană.

La probele de **comunicări științifice** ale acestui proiect, elevii devin spontani, liberi, originali și creativi. Rolul cadrelor didactice fiind de îndrumători ai fiecărei activități.

Obiective specifice

Obiective ce vizează elevii

- ✓ stimularea preocupării elevilor pentru știință;
- ✓ promovarea elevilor cu rezultate deosebite din rândul participanților;
- ✓ popularizarea celor mai interesante lucrări pe categorii de vârstă.

Obiective ce vizează cadrele didactice

- ✓ promovarea parteneriatului educațional;
- ✓ popularizarea activității cadrelor didactice în domeniul chimiei;
- ✓ diseminarea rezultatelor cadrelor didactice și elevilor care creează resurse educaționale pentru învățarea științelor/chimiei.

Obiective ce vizează părinții

- ✓ participarea la activități comune cu copiii;
- ✓ stimularea inițiativei în sprijinirea activității practice a elevilor;
- ✓ implicarea în promovarea activităților și etapelor de concurs.

Durata proiectului: noiembrie - mai 2019

Secțiuni/categorii de vârstă cu participare directă - 23 mai 2019:

Nr. crt.	Secțiuni	Categorii de vârstă	Ora
1.	Referate tematice / Proiecte/Lucrări practice	Gimnaziu	10 ⁰⁰ – 11 ³⁰
2.	Referate tematice / Proiecte/Lucrări practice	Liceu	11 ³⁰ – 13 ⁰⁰
3.	Afișe / Desen / Machete	Gimnaziu / Liceu	13 ⁰⁰ – 14 ³⁰

Unități școlare participante:

Nr. crt.	Denumire unitate școlară	Profesor coordonator	Nr. elevi
1.	Șc. Gimnazială Nr. 6	Șuță Adriana, Nicolescu Isabela, Popescu Leontina	8
2.	Șc. Gimnazială "Alice Voinescu"	Eleonora-Lidia Neagu	2
3.	Șc. Gimnazială Cerneteș	Peterea Doina	3
4.	Șc. Gimnazială Nr. 3	Eleonora-Lidia Neagu	2
5.		Briceag Mariana	3
6.	Palatul Copiilor	Chircu Mileva	14
Total elevi participanți			32



Lucrările cadrelor didactice prezentate la secțiunea de comunicări științifice

"Inovare didactică în predare și evaluare"

concurs de informatică **"CALCULATORUL-VIRTUOZITATE ȘI PASIUNE"**

2 iunie 2019, ediția a XII-a

aprobat prin OMEN nr. 3016/2019, anexa nr. 9, domeniul: științific, poziția 1508

Inovare în procesul de evaluare

Director Prof. Alina Angela ȚACU
Palatul Copiilor Craiova

Trecerea de la învățământul tradițional spre învățământul modern este un proces de inovare sistematică și competentă a practicilor tradiționale. Aceasta nu înseamnă desprindere, separare față de trecut, ci presupune o atitudine pozitivă față de schimbare, o preluare critică a ceea ce este valoros în tradiția învățământului românesc și stăpânirea unei metodologii de inovare continuă.

Tranziția accelerată de la ceea ce unii autori numesc învățământul tradițional spre învățământul modern, se manifestă și în domeniul evaluării.

Evaluarea este actul didactic complex, integrat întregului proces de învățământ, care asigură evidențierea cantității cunoștințelor dobândite și valoarea (nivelul, performanțele și eficiența) acestora la un moment dat, oferind soluții de perfecționare în predare-învățare.

Literatura de specialitate consideră că în perioada următoare procesul de învățământ va fi marcat de caracteristici, precum:

- realizarea unei evaluări pertinente, care să justifice sintagma "învățarea asistată de evaluare" (Bernard Maccario, 1996); evaluarea urmează să aibă un impact asupra proiectării și realizării procesului de învățământ similar celui produs de introducerea calculatorului și care a condus la sintagma "învățarea asistată de calculator";

- realizarea unei evaluări juste, cât mai corectă științific și mai echitabilă din punct de vedere moral (G. de Landsheere, 1975); dominantă preocupărilor în învățământ va fi reprezentată de evaluare, ca direcție prioritară a teoriei și practicii educaționale (J.M. de Ketele, L'évaluation: approche descriptive ou prescriptive; De Boeck-Wesmael, 1986, pag. 73);

- modernizarea evaluării prin generalizarea conceptelor de evaluare "corectivă" și evaluare "conștientizată" (Cardinet, 1993); evaluarea "corectivă" propune o nouă paradigmă, nu numai "decizională" ci și "informațională", în timp ce evaluarea "conștientizată" corespunde unui demers dominant pedagogic, care facilitează participarea activă și autonomia elevului, furnizându-i repere explicite, în scopul de a lua urmări propria transformare, fiind conștient de propriile dificultăți.

Abordarea evaluării din perspectivă sistemică, apariția unor noi concepte pentru desemnarea unor cerințe educaționale, apariția și valorizarea tehnicilor de lucru, reprezintă doar o componentă a procesului de modernizare a evaluării. Concomitent, se constată două tendințe de modernizare a procesului evaluativ, cu impact deosebit asupra esenței acestuia: deplasarea accentului de la evaluarea produselor învățării la evaluarea procesului care a condus la aceste rezultate și conceperea unor modalități mai eficiente de integrare a actelor evaluative în activitatea didactică, respectiv valorizarea evaluării formative și transformarea acesteia într-o dominantă a evaluării elevilor.

Teoria evaluării a acumulat achiziții importante prin reexaminarea critică a modalităților tradiționale de verificare și apreciere, ameliorarea metodelor și procedeele de evaluare în vederea creșterii obiectivității acestora (G.de Lansheere), în schimb practica consemnează rămăneri în urmă, disfuncționalități și sincopă în efortul de optimizare a evaluării. Rolul evaluării în creșterea performanțelor școlare depinde semnificativ de concepția educatorului în legătură cu obiectul, scopul și funcțiile evaluării, concepție care se va reflecta în alegerea și utilizarea metodelor și procedeele de evaluare, în integrarea strategiilor de evaluare în procesul didactic. Astfel, metodele și procedeele de evaluare oferă posibilitatea unei evaluări complexe, veridice și sensibile la diferențele individuale dintre elevi; îmbinarea lor oportună poate conduce la informații relevante referitoare la rezultatele și progresele pe care aceștia le înregistrează. Activarea dinamică a strategiilor de evaluare (inițială, formativă-formatoare, sumativă) valorifică potențialul de învățare și personalitatea elevilor. Evaluarea, cea formativă mai ales, oferă repere pentru identificarea dificultăților elevilor, pentru remedierea lor, pentru mobilizarea resurselor psihice și promovarea efortului pentru propria depășire și dobândirea autonomiei în învățare.

În viziunea lui G.De Landscheere, în mod fundamental, evaluarea continuă/formativă constă în împărțirea unei sarcini sau a unei materii în unități și în determinarea, pentru fiecare unitate în parte a măsurilor în care elevul depășește o dificultate. Deci este vorba de un demers diagnostic.

Evaluarea formativă:

- nu certifică o etapă, ci permite ameliorarea rezultatelor, revenirea asupra celor învățate pentru a le corecta și a facilita trecerea spre o altă etapă;
- este orientată spre un ajutor imediat și încearcă să coreleze caracteristicile elevului (inclusiv nevoile, interesele) cu caracteristicile conținuturilor de învățat;
- se desfășoară cu regularitate și este utilizată în luarea deciziilor privind activitatea continuă;
- presupune verificări sistematice, pe parcursul programului, pe secvențe mai mici;
- are loc prin verificarea tuturor elevilor și a întregii materii, dat fiind faptul că nu toți elevii învață deopotrivă de bine un conținut;
- are drept scop ameliorarea procesului de învățare, scurtând considerabil intervalul dintre evaluarea rezultatelor și perfecționarea activității;
- pornește de la obiectivele operaționale concrete;
- are funcția prioritară de clasificare dar nu definitivă, prin lăsarea unui câmp deschis sancționărilor apreciative viitoare.

În practica la clasă se constată deplasări de accent privind redimensionarea și regândirea strategiilor evaluative:

- extinderea evaluării de la verificarea și aprecierea rezultatelor – obiectivul tradițional – la evaluarea procesului, evaluarea nu numai a elevilor, dar și a conținutului, a metodelor, a obiectivelor, a situației de învățare, a evaluării;
- luarea în calcul nu numai a achizițiilor cognitive, dar și conduita, personalitatea elevilor, atitudinile etc.;
- diversificarea tehnicilor de evaluare și mărirea gradului de adecvare a acestora la situații didactice (extinderea folosirii testului docimologic, a lucrărilor cu caracter de sinteză, punerea la punct a unor metode de evaluare a achizițiilor și abilităților practice practice);
- deschiderea evaluării spre mai multe perspective ale spațiului școlar (competențele relaționale, comunicare profesor-elev, disponibilitățile de integrare în mediul social);
- întărirea și sancționarea rezultatelor evaluării cât mai operativ; scurtarea feed-back-ului, a drumului de la diagnosticare la ameliorare, inclusiv prin integrarea eforturilor și a exploatării dispozițiilor psihice ale elevilor;
- centrarea evaluării asupra rezultatelor pozitive și nesancționarea celor negative;
- transformarea elevului într-un partener autentic al profesorului în evaluare prin autoevaluare, interevaluare și evaluare controlată.

Evaluarea nu trebuie asociată cu eșecul, sancțiunea sau controlul, ci cu posibilitatea de reflectare asupra rezultatelor, cu formarea unei imagini pozitive despre sine, nu numai cu lipsurile pe care le are, dar mai ales cu calitățile ce pot fi valorificate și dezvoltate. Cadrul didactic ar trebui să-și proiecteze evaluarea o dată cu proiectarea conținutului și să prezinte ce se așteaptă de la elevi, ce progrese vor trebui să facă: o probă care este precedată de prezentarea obiectivelor de evaluare se va dovedi mult mai eficientă decât una la care elevul nu știe la ce să se aștepte. Pentru profesor, evaluarea este un prim instrument ce îi conferă o imagine asupra acțiunii sale.

Evaluarea nu trebuie să pedepsească, ci să stimuleze pentru etapa următoare a învățării. Elevul trebuie să înțeleagă că evaluarea are scopul de a-l informa obiectiv asupra a ceea ce mai are de învățat. Interpretarea rezultatelor trebuie înțeleasă ca o parte componentă obligatorie a evaluării, și ea se face, în funcție de tipul de evaluare, în fața celor evaluați. Evaluarea formativă presupune schimbarea relației profesor- elev, elevul trebuie privit ca partener, colaborator cu care profesorul trebuie să se sfătuiască, să stabilească metode participative menite să asigure realizarea obiectivelor propuse la începutul etapei de învățământ. În același scop se impune o regândire și redimensionare a relației dintre profesori și părinți în scopul creșterii motivației elevilor pentru studiu, pentru implicarea în formarea propriei personalități.

Argumentele teoretice și experimentale demonstrează că evaluarea își manifestă rolul specific în creșterea performanțelor școlare numai în relație cu predarea și învățarea. Astfel, pot fi înțelese rezultatele școlare și semnificațiile lor, nevoile de dezvoltare, motivațiile și conduitele elevilor.

Deci, deplasarea accentului de la evaluarea care măsoară, notează, sancționează, clasifică, la evaluarea care măsoară, apreciază, reglează, motivează, are efecte puternice asupra învățării și asupra personalității elevilor.

Printr-o astfel de perspectivă a evaluării, educatorul își manifestă mai pregnant rolul de formator.

Bibliografie

1. I.Bontaș. Pedagogie. București, 1996 (ed. a II-a)
2. C. Cucoș, Pedagogie, Polirom, Iași, 1996.
3. S. Cristea, Dicționar de termeni pedagogici, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1998.
4. Radu, I, T., Evaluarea în procesul didactic, București, Ed. Didactică și Pedagogică - L4.,2000.
5. Idem, Teorie și practică în evaluarea eficienței învățământului, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1981



Instruirea asistată de calculator

Prof. Monica-Ioana CRISTEA

Școala Gimnazială Nr. 4 Turnu-Măgurele, jud. Teleorman

Utilizarea Tehnologiei Informației și Comunicației în procesul instructiv-educativ este un imperativ al timpului, în contextul dezvoltării vertiginoase a tehnologiilor informaționale. A intrat deja în obișnuința zilnică utilizarea calculatorului pentru comunicare, informare, instruire.

Consider că instruirea asistată de calculator are următoarele avantaje: contribuie la eficiența instruirii, este un rezultat al introducerii treptate a informatizării în învățământ, permite diversificarea strategiei didactice, facilitând accesul elevului la informații mai ample, mai logic organizate, structurate variat, prezentate în modalități diferite de vizualizare, 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, pe ecran pot fi simulate unele procese, situații care cu ajutorul resurselor tradiționale este dificil (sau chiar imposibil) să le obții, permite aprecierea obiectivă a rezultatelor și progreselor obținute de elev.

Există și probleme cu care ne confruntăm în cazul instruirii asistate de calculator. De exemplu: dotarea insuficientă cu echipament, nu putem vorbi despre o instruire eficientă fără realizarea principiului „un elev - un calculator”, profesorul este doar un realizator al ideilor noi, dar ar trebuie să aibă și cunoștințe de informatică pentru a înțelege procesul de creare a lecțiilor, profesorii care realizează instruire asistată de calculator nu sunt motivați material, cu toate că acest lucru prevede un efort suplimentar; în școală nu este numit un coordonator care să se ocupe de acest lucru.

În atingerea obiectivelor fixate în curriculumul școlar un rol important îl are integrarea tehnologiei informației și a comunicațiilor în procesul didactic.

Introducerea calculatorului în activitatea de învățare poate duce la creșterea calității învățării și la reducerea timpului de învățare.

Autoinstruirea, învățarea angajată capătă o pondere din ce în ce mai mare, profesorii devin ghizi, consilieri, chiar componenți ai unor echipe create cu scopul investigării unei situații. Materialele prezentate nu îngrădesc libertatea profesorului de a alege sau a organiza activitățile de învățare adecvate atingerii obiectivelor obligatorii propuse.

Profesorul are libertatea de a repartiza conținuturile în orele alocate prin planul de învățământ după cum consideră necesar, de a stabili ordinea parcurgerii temelor, iar în funcție de nivelul clasei, acesta poate dezvolta anumite extinderi la temele obligatorii.

În concluzie, pot afirma că instruirea asistată de calculator conferă învățământului tradițional o nouă dimensiune, ce promite creșterea substanțială a randamentului învățării școlare, oferind astfel o soluție realizabilă și realistă problemei cu care se confruntă învățământul contemporan, care se adaptează tot mai greu cerințelor sociale în dinamica accelerată, impulsivă de ritmul actual al înnoirilor tehnico-științifice.

Bibliografie:

Adăscăliței, A., *Instruire asistată de calculator: didactică informatică*, Polirom, 2007

Brut, M., *Instrumente pentru e-learning: ghidul informatic al profesorului modern*, Iași, 2006.

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

Creativitate și inovație – crearea poveștilor ilustrate cu ajutorul calculatorului

Prof. Vlad Nița

Clubul Copiilor Sighetu-Marmației

Pentru a-i atrage pe elevii care frecventează activitățile Cercului de Informatică înspre utilizarea cât mai eficientă a Internetului și a resurselor aflate pe Internet, am folosit transdisciplinaritatea, încercând să realizăm produse informatice, care să le dezvolte creativitatea și să îmbine cunoștințele acumulate de elevi în învățământul formal la diferite discipline.

Crearea unor cărți electronice ilustrate a avut mare succes în rândul elevilor din ciclul primar și gimnazial. StoryJumper este un instrument online sigur și simplu care va permite copilului să creeze povești ilustrate. Elevii sunt ghidați să scrie o carte cu diferite teme și să o ilustreze folosind imagini proprii sau din galeria aplicației, internet, chiar și propriile lor desene create în diferite aplicații.

Am propus elevilor crearea unor cărți electronice, care le solicită nu doar creativitatea literară ci și cea vizuală. Pentru a crea un e-book, o carte electronică ilustrată, trebuie să accesezi site-ul <http://www.storyjumper.com> - (storyjumper-narațiune săritoare) și să îți creezi cont.

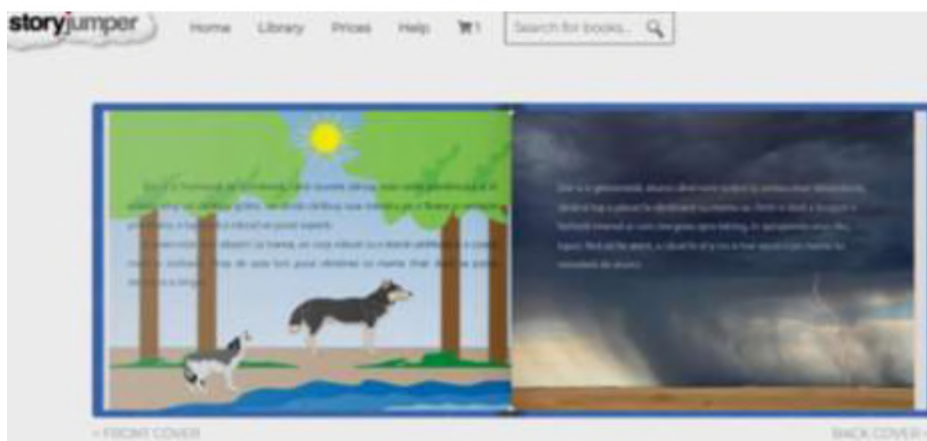
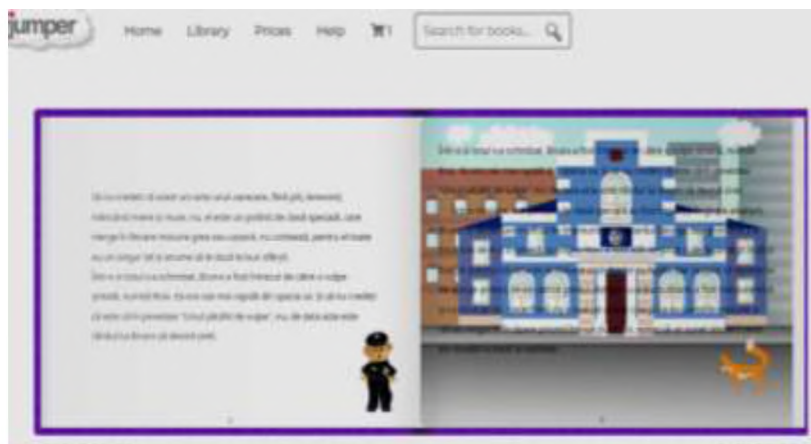
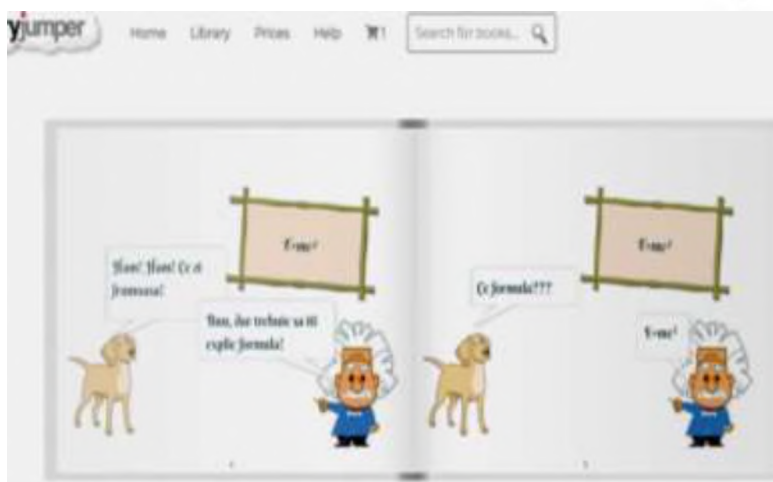
Pașii de realizare a e-book-ului pot fi lecturați apelând la ghidul ajutător pus la dispoziția pe site (în limba engleză).



Acestea sunt paginile din povestea pe care o veți crea. Ele sunt grupate două câte două. Pe o pagină se poate scrie utilizând una dintre casetele text disponibile în partea stângă. Se pot adăuga imagini din galeria aplicației sau din alte surse, atât ca fundal cât și în miniatură. În orice moment, povestea poate fi salvată și vizualizată, putându-se edita din nou pentru a continua sau pentru a corecta eventualele greșeli.

Crearea unor povești ilustrate a stârnit curiozitatea elevilor, mulți dintre elevii care frecventează activitățile Cercului de Informatică fiind pasionați și de lectură și au avut astfel posibilitatea să își dezvolte creativitatea. Elevii pot să cumpere propria publicare profesională a cărții de tip hardback (acest lucru este opțional) pentru a fi livrate la domiciliu, familie și / sau prieteni. Elevii cu vârsta sub 13 ani trebuie să aibă consimțământul părinților să folosească StoryJumper. Aplicația este concepută pentru a oferi cadrelor didactice o interfață care să permită gestionarea și revizuirea activității elevilor, copiii pot să împărtășească povești între ei și să lucreze în echipă.

Vă prezint mai jos, câteva print screen-uri din cărțile realizate de elevii mei.



Rolul cadrelor didactice de la palate și cluburi ale copiilor ca manageri ai colectivelor de elevi

Profesor: Grigore TĂNASIE

Clubul Copiilor Horezu, Vâlcea

Înțelegem prin *management* funcția organizațională care asigură desfășurarea eficientă a activităților și care urmărește obținerea nivelului maxim de rezultate prin folosirea optimă a resurselor. Activitatea de management poate avea în vedere grupuri de oameni (echipe) sau procese. Resursele pe care un manager le are, în principal, la dispoziție: strategii particularizate de lucru, timpul, talentul/abilitățile specifice, resursele financiare și resursele umane.

Școala este o instituție specializată în *realizarea educării formale și nonformale* a elevilor, sistematic, cu personal specializat, după un program/curriculum fundamentat științific.

Principalele funcții sau roluri manageriale ale cadrului didactic pot fi grupate în următoarele componente (Iucu, R. - 2000):

- I. Planificarea;
- II. Organizarea;
- III. Controlul și îndrumarea;
- IV. Rvaluarea;
- V. Consilierea;
- VI. Decizia educațională.

I. Planificarea - nu se referă cu rigurozitate la alcătuirea documentelor scrise, ci cuprinde un sistem de decizii privind obiectivele și viitoarele mijloace, acțiuni, resurse și etape pentru realizarea acestora.

Reținem principalele subetape ale planificării:

- a) analiza ciclului managerial anterior cu ajutorul instrumentelor de tip evaluativ;
- b) diagnoza stării inițiale care vizează depistarea elementelor deficitare;
- c) prognoza - reprezintă sesizarea unor caracteristici din viitor;
- d) alcătuirea planului este rezultatul activității de planificare; acesta trebuie să fie flexibil, cu inițiativă. Acest plan trebuie să precizeze și activitățile ce se vor organiza prin realizarea obiectivelor, stabilindu-se și evaluarea în timp a responsabilităților dirigintei și elevilor.

II. Organizarea - presupune cunoașterea mijloacelor operative, a locului și rolului fiecărui membru al clasei/grupeii de elevi, a capacităților sale de îndeplinire a sarcinilor educative.

Pentru elevi este foarte important să fie consemnate de managerul clasei/grupeii:

- atribuțiile generale;
- activitățile cu caracter permanent sau periodic;
- activități individuale și colective;
- activități îndeplinite zilnic și săptămânal;
- colegii sau persoanele cu care colaborează.

III. Controlul și îndrumarea.

Controlul presupune conlucrarea, îndrumarea activă, ritmică și temeinică, stimularea inițiativelor, schimbul de idei și opinii în interesul optimizării procesului educațional. Funcțiile controlului sunt:

- supraveghere;
- conexiune inversă;

- prevenire a eventualelor situații de criză educațională;
- creație și perfecționare.

IV. Evaluarea - la nivelul managerului clasei nu trebuie să o confundăm cu evaluarea de tip docimologic. În contextul studiat, evaluarea reprezintă verificarea măsurii în care scopurile și obiectivele dintr-o etapă managerială au fost atinse.

Pașii evaluării sunt:

- obținerea informațiilor prin intermediul unor instrumente cum ar fi: rapoarte statistice, analiza documentelor scrise în scopul alcătuirii unei baze de date manageriale;
- prelucrare statistică - analiza și organizarea sistemului de date pe criterii aritmetice, numerice;
- elaborarea aprecierilor - se formulează judecăți de valoare asupra datelor prelucrate.

V. Consilierea

Principalele faze ale consilierii sunt:

- formularea problematicei - definirea situației elevului pentru depășirea crizei;
- intervenția, acțiunea amelioratoare, care de multe ori nu se suprapune cu cea de formulare;
- încheierea - faza finală a consilierii, cadrul didactic și elevul constată finalizarea procesului.

VI. Decizia educațională

Pentru ca o decizie educativă să fie corectă, ea trebuie să parcurgă mai multe etape:

1) Pregătirea deciziei prin:

- identificarea problemei;
- obținerea informațiilor și cunoașterea cauzelor care au generat abaterea prin observații, teste, studiu de caz, convorbire;
- selecția, organizarea și prelucrarea informației;
- elaborarea variantelor de acțiune și a proiectelor de măsuri;

2) Adoptarea deciziei și a măsurilor de aplicare. Cele mai eficiente forme de adoptare a deciziei sunt prin folosirea metodei SWOT, cooptarea elevilor în activitatea de selecție a alternativelor.

3) Aplicarea deciziei și urmărirea îndeplinirii ei se va face printr-o succesiune de activități organizatorice și motivaționale:

- comunicarea deciziei;
- explicarea motivației ei în fața elevilor;
- organizarea acțiunii practice (stabilirea termenelor, responsabilităților, colaborărilor între elevi);
- controlul îndeplinirii deciziei (ce ajută la depistarea elevilor problemă);
- reglarea optimă a acțiunii;
- evaluarea rezultatelor obținute.

BIBLIOGRAFIE

- IUCU, R. - Managementul și gestiunea clasei de elevi, Polirom, Iași, 2000
- NICULESCU, R.M. - A învăța să fii un bun manager, Inedit, Tulcea, 1994
- STAN, E - Managementul clasei, Aramis, Bucuresti, 2003
- WIKIPEDIA.ORG

Ascultarea activă

Prof: Iulia DANILOV

Clubul Copiilor Gura Humorului

Cel mai bun vorbitor este un bun ascultător. (Larry King)

Ascultarea activă este o componentă importantă a procesului de comunicare în vederea înțelegerii mesajului transmis.

Deseori, într-un dialog, tendința noastră este aceea de a asculta pentru a da replica și mai puțin pentru a recepta cât mai corect mesajul, cât mai aproape de ceea ce și-a dorit să transmită cel din fața noastră. Această tendință derivă din lipsa răbdării într-un dialog, din dorința de a prelua cât mai repede cuvântul, din convingerea că mesajul ascultătorului este mult mai plin de substanță decât al celui care deja comunică. Altfel spus, comunicarea e mai degrabă viciată decât susținută, provocată, menținută de-a lungul desfășurării acesteia.

Așadar, cum putem comunica fără ca acest lucru să nu sfârșească prin reflecții de genul: „are ceva cu mine”, „nu mă înțelege niciodată”, „nu se poate discuta nimic cu un asemenea om”, „și totuși îl iubesc...”, „trec prin momente de tensiune interioară de neacceptat, cum pot să învăț să vorbesc fără să-l rănesc pe celălalt”?

Comunicarea include:

- ❖ **Arta de a vorbi;**
- ❖ **Arta de a scrie;**
- ❖ **Arta de a tăcea;**
- ❖ **Arta de a asculta;**
- ❖ **Arta de a acționa.**

În procesul de comunicare **Ascultarea** deține **45%** pe lângă **Vorbire** care predomină într-un procent de **30%**, **Scrisul** – **9%** și **Cititul** – **16%**.

Se poate remarca ușor **necesitatea de a ști să ascultăm** atunci când comunicăm.

Ascultarea poate fi:

- **Pasivă:** persoana vorbește, dar nu știe dacă este ascultată.
- **Activă (eficientă):** persoana este încurajată constant să vorbească.

Cel mai bun vorbitor este un bun ascultător. (Larry King)

Câțiva pași pentru o ascultare eficientă:

1. **Încetează să vorbești!**

Nu poți asculta în timp ce vorbești. Prin urmare, în timpul în care interlocutorul tău vorbește, învață să taci și să asculți ceea ce spune. Să auzi, fără să existe dorința de a-i da replica imediat.

2. **Creează contextul potrivit vorbitorului!**

Ajută-l pe cel din fața ta să se simtă confortabil alături de tine, să se simtă liber pentru a-și exprima punctul de vedere, pentru a vorbi liber.

3. **Arată vorbitorului că dorești să îl asculți!**

Întreg comportamentul tău să exprime interesul de a-l asculta. Așadar, cât timp celălalt vorbește renunță să citești e-mailuri, sms-uri, documente. Ascultă pentru a înțelege, nu pentru a te opune!

4. Renunță la gesturi care distrag atenția!

Nu mâzgăli pe foile din fața ta, nu te uita neconținut la telefon pentru a verifica mesageria, nu te foi pe scaun ca și când în fiecare moment a-ți dori să te ridici și să pleci, nu privi ostentativ ceasul!

5. Pune-te în situația vorbitorului, fii empatic!

Fă un exercițiu de imaginație și joacă rolul celui care vorbește, încearcă să înțelegi punctul lui de vedere. Prin acest simplu exercițiu, perspectiva ta, ca ascultător, se va schimba imediat, căci vei înțelege mai bine ceea ce dorește să transmită și mai ales cum este atunci când vorbești și cel din fața ta se străduiește să te asculte.

6. Fii răbdător!

Așteaptă să îți ducă până la bun sfârșit ideea. Nu întrerupe de multe ori! Evită să pleci în timp ce se vorbește! De multe ori ideile interesante, importante, apar spre finalul discuției! Ar fi păcat să le ratezi pentru că nu ai reușit să te temperezi.

7. Nu te înfură!

Furia poate conduce la interpretări greșite! Pe un fond emoțional agitat, mesajul ajunge distorsionat și raportat la starea emoțională a celui care nu-și mai poate stăpâni răbdarea! Preferă starea de calm nervilor! E cea care aduce cu sine mai multe beneficii pe termen lung!

8. Nu fi dur în dispute și nu te impune ca atotcunoscător!

Această poziție îi face pe oameni mai defensivi, tăcuți sau furioși. Tendința aceasta de a te impune într-un dialog nu conduce la ceva bun, din contră, dialogul se oprește brusc și niciunul dintre participanții la comunicare nu va câștiga ceva!

9. Pune întrebări!

Dorința ta de a afla mai multe prin lansarea de întrebări îl încurajează pe vorbitor, îi arată că îl asculți, că ești interesat de subiect, că poți și îți dorești să îți dezvolte/încheie demonstrația. Adresează întrebările în momentul în care vorbitorul tău a încheiat o idee. Nu îl întrerupe în mijlocul discursului! Așteaptă momentul potrivit pentru a-ți face auzită curiozitatea!

10. Încetează să vorbești!

Primul și ultimul pas într-o ascultare activă (eficientă), deoarece ceilalți pași depind de acesta!

Într-o eră în care toate informațiile vin instant, când orice întrebare își găsește răspunsul în câteva secunde, **ascultarea devine o provocare!**

Tendința imediată este de a căuta rapid o altă zonă de interes, de a face mai multe lucruri în timp ce asculți. Ori pentru ca un dialog să aibă loc cele două persoane implicate trebuie să fie prezente cu adevărat, să aibă mintea și sufletul în acea conversație, să își dorească să fie parte din procesul de comunicare, întrucât există un beneficiu pentru fiecare dintre cele două persoane.

Doar în momentul în care ai fost pe rând, vorbitor și ascultător, ești conștient de importanța ascultării în procesul de comunicare și îți vei dori să respecti pașii necesari unei ascultări eficiente!

Un vechi proverb latin spune:

"Motivul pentru care avem două urechi și o singură gură este pentru a vorbi mai puțin și a asculta mai mult".

Cu prima ocazie, te invit să aplici cel puțin 5 dintre pașii enumerați mai sus și apoi să reflectezi asupra rezultatului!

Cu siguranță vei avea parte de o comunicare mult mai bună!

Bibliografie:

- Chiru, I., Comunicarea interpersonală, Ed Tritonic, 2003;

Instrumente digitale de predare și învățare

Prof. Mihaela-Camelia FLOREA
Colegiul Tehnic "Domnul Tudor"
Drobeta Turnu-Severin, MH

Aplicațiile educaționale Google pot fi folosite la clasă împreună cu alte instrumente digitale de predare și învățare care transformă actul educațional într-o experiență interactivă.

Eficientizarea procesului educațional prin gestionarea eficientă a timpului și a costurilor, feedback rapid pentru elevi, evaluarea sistematică, comunicarea în timp real și colaborarea profesor-elev sunt doar câteva dintre beneficii. Aplicațiile existente facilitează învățarea și schimbul de cunoștințe, dezvoltă creativitatea și pregătesc tinerii pentru viitor.

Google Classroom - aplicație pentru educație cu o interfață prietenoasă și intuitivă care este utilizată în prezent de peste 20 milioane de profesori și elevi din întreaga lume. Este un instrument digital prin care profesorii își eficientizează timpul, își organizează mai bine lecțiile și comunică în timp real cu elevii.

Aplicația permite crearea, colectarea și notarea temelor în mediul online. Profesorii pot vedea chiar înainte să ajungă în sala de clasă cine și-a terminat tema și pot oferi feedback direct fiecărui elev, pot posta anunțuri și întrebări. Astfel, comunicarea la clasă devine mai eficientă și, în același timp, se extinde și în afara orelor.

Aplicația facilitează interacțiunea și colaborarea profesor – elev deoarece elevii pot să inițieze conversații cu profesorul și să adreseze întrebări la care pot primi răspuns în timp real, iar temele pot fi predate mai ușor de pe orice dispozitiv (desktop, tabletă, smartphone).

Google Classroom oferă părinților posibilitatea să primească rezumate ale activității copiilor pentru a fi informați permanent cu privire la evoluția și rezultatele lor la școală.

Google Docs - un instrument ce favorizează metoda proiectelor și învățarea colaborativă. Profesorul poate împărtăși elevii în echipe, fiecare dintre acestea având repartizată o temă. Tema poate fi împărtășită în subcapitole între membrii echipei, cu termen de realizare în câteva zile, utilizând cea mai importantă caracteristică a aplicației, colaborarea în timp real. Proiectul poate fi distribuit, editat și deschis de mai multe persoane în același timp. Profesorul beneficiază astfel de un instrument care înlesnește obținerea unei competențe precum realizarea unor proiecte individuale sau de grup prin utilizarea resurselor multimedia. Este similar produselor software Microsoft Office și Open Office, oferind și câteva avantaje: posibilitatea de partajare a documentelor cu alți utilizatori, comentarea documentelor create, capacitatea de inserare a unei game vaste de elemente și o serie mare de funcții adiționale, ce permit optimizarea lucrului și economia timpului, comunicarea cu ceilalți coautori al documentului prin mesageria instantanee, traducerea online a textului documentului, atașarea documentelor create la mesajele trimise prin poșta electronică.

Cu ajutorul acestui instrument pot fi realizate sarcini de tipul: răspunsul online a tuturor elevilor la unele și aceleași întrebări propuse de profesor (răspunsul fiecărui elev va fi afișat printr-o culoare anumită, dând astfel posibilitatea profesorului să urmărească și să aprecieze îndeplinirea sarcinii de către fiecare elev), descrierea unei noțiuni, desfășurarea unei teme, citarea unui autor, descrierea unui eveniment (cu postarea imaginilor acestui eveniment), soluționarea unei probleme, rezolvarea unui exercițiu, etc.

Google Sheets - instrument de editare, formatare și redactare a tabelelor electronice colectiv sau individual în regim online. Similar produselor software Microsoft Office și Open

Office, având aceleași avantaje față de ele ca și Google Docs. Cu ajutorul acestui instrument pot fi realizate următoarele sarcini: editarea și completarea orarului școlar, colectarea datelor personale de la elevi, realizarea proiectelor didactice, crearea unei clase virtuale, etc.

Google Slides - o aplicație care, de asemenea, susține învățarea prin cooperare. Elevii pot fi antrenați în clasă, pentru a realiza prezentări electronice, pe care, ulterior, să le prezinte în fața colegilor. Sarcina poate fi dată pentru o durată de 10 sau 15 minute unei echipe formate din 3-5 elevi, care, în timp ce editează documentul pot fi vizionați, în timp real, de colegii lor, de pe alte calculatoare, telefoane sau tablete. Aceștia pot interveni cu comentarii sau întrebări ce pot contribui la îmbunătățirea prezentării.

Din acest punct de vedere, Google Slides prezintă o serie de avantaje, ce nu se regăsesc la binecunoscutul Microsoft Office PowerPoint.

Importantă devine, de această dată, nu doar prezentarea finală cât, mai ales, timpul de lucru efectiv, parcurs într-o manieră interactivă și dinamică. Un alt avantaj este simplitatea aplicației, un beneficiu major în condițiile în care, în PowerPoint, elevii manifestă tendința de a fi interesați mai degrabă de partea estetică decât de rezolvarea pe fond a cerinței profesorului.

Google Forms - instrument ce permite crearea rapidă a chestionarelor, testelor pentru fixarea cunoștințelor elevilor (inclusiv inserarea de imagini/videoclipuri, selecție de răspunsuri).

Google Drawings - editor grafic simplu cu ajutorul căruia pot fi create colectiv sau individual: scheme-bloc, diagrame, grafice, foi de lucru interactive, etc.

Google Sites - Editor intuitiv pentru crearea și actualizarea de site-uri la fel de ușor ca scrierea unui document. Această aplicație permite oricărui elev să creeze site-uri web pentru diverse proiecte, fără să fie necesare cunoștințe avansate de programare sau HTML. Permite setarea accesului și controlului utilizatorilor care pot vedea și care pot edita site-urile create.

Este un instrument foarte util în acele secvențe de lecție în care profesorul își propune să atingă competențe precum aplicarea unor tehnici de muncă intelectuală care valorizează cooperarea, disciplina și perseverența.

Munca în echipă încurajează gândirea, acceptarea altor puncte de vedere, familiarizarea cu regulile unei dezbateri civilizate, folosirea unui limbaj adecvat. Rolul cadrului didactic este esențial, lui revenindu-i rolul de moderator și facilitator al procesului de învățare.

Google drive - spațiu nelimitat pentru creare, stocare și distribuire de documente. Aplicația pentru educație Google Drive este un instrument digital foarte util pentru orice tip de instituție educațională.

Cu Google Drive utilizatorii pot salva fișierele de lucru, le pot accesa oricând și de pe orice dispozitiv, le pot partaja instantaneu cu alți utilizatori și le pot stoca fără restricții de spațiu sau format (text, prezentări, foi de calcul, formulare, fișiere de tip video, fotografii etc).

Bibliografie:

1. Manual de instruire a profesorilor pentru utilizarea platformelor de e-Learning. Litera Internațional, 2007
2. https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/156_166_Instrumentele%20colaborative%20google%20in%20educatie.pdf
3. <https://www.portalinvatamant.ro/articole/noutati-7/predatul-mai-simplu-ca-niciodata-cu-aplicatiile-educationale-google-2363.html>

Învățarea creativă

Prof. Daniela TOPORAN

Colegiul Tehnic de Industrie Alimentară Craiova

Creativitatea constituie un fenomen complex, cu multe dimensiuni, care în prezent este obiect de studiu pentru mai multe științe. În cadrul cercetărilor teoretice și practice efectuate în domeniul creativității, în etapa actuală accentul cade pe anumite aspecte:

1. Relevarea caracterului complex și interdisciplinar al creativității;
2. Abordarea creativității ca dimensiune psihologică a întregii personalități;
3. Aprofundarea funcțiilor și a factorilor creativității; Studiarea treptelor și a etapelor procesului creativ;
4. Studiul căilor de formare și educare a capacității creatoare;
5. Pregătirea celor care formează creatori.

Latura cea mai importantă a studiilor efectuate asupra creativității este legată de caracterul practic-aplicativ al acestor studii, care urmăresc ca finalitate proiectarea strategiilor și modalităților de stimulare a comportamentelor creatoare.

Noțiunea de creativitate, deși este una din cele mai fascinante noțiuni cu care a operat vreodată știința, nu este suficient definită prin prisma complexității procesului creativ, cât și prin diversitatea domeniilor în care se realizează creația.

Creativitatea poate fi definită în multe feluri pornind de la înțelegerea creativității ca o atitudine și până la identificarea acesteia cu o producție creatoare de nivel înalt, cu realizări neobișnuite în diverse domenii. Creativitatea este precedată de capacitate, atitudini, atribute personale, experiențe intelectuale și este prezentă la aproape oricine, astfel mulți oameni dispun de un potențial necesar unui anumit nivel de realizare creativă.

Deși creativitatea este recunoscută ca fiind o formațiune complexă, în general sunt consemnate trei categorii de factori: factori psihici, factori sociali și factori biologici. Rezultatele cercetărilor efectuate pe adulți referitoare la stimularea creativității de grup, ar putea să constituie un model pentru conceperea unor activități de dezvoltare a gândirii creative în școală.

Unii autori consideră că **învățarea creativă** are loc în două etape:

1. Învățarea participativă – în cadrul căreia elevul este determinat să redescopere cunoștințele prin efort propriu de gândire, el participând la elaborarea conceptelor, a legilor, principiilor. Metodele utilizate în acest proces sunt: problematizarea, cercetarea și descoperirea, dialogul euristic, modelare, dezbateri, dramatizare și au ca scop dezvoltarea la elevi a siritului de observație, a gândirii logice și științifice.

2. Învățarea anticipativă - elevul este angajat în procesul creației prin participarea la invenții, inovații și descoperiri, dezvoltându-i inteligența și imaginația creatoare. Utilizarea acestor două tipuri de învățare implică utilizarea unor metode și procedee specifice de abordare a problemelor.

Metodele logice - din care precizăm: definirea și analiza problemei, evaluarea și selecția soluțiilor, luarea deciziei de rezolvare și aplicare a soluției.

Metode euristice - din care precizăm: extrapolarea/transferul de cunoștințe, aplicarea unei teorii în alte domenii, emiterea unor ipoteze și verificarea lor, clasificarea și ordonarea datelor experimentale, și prezentarea acestora sub formă de raport, schiță, tabel, metoda critică/metoda contradicției folosite pentru înlocuirea unui concept vechi cu unul nou.

Metode și procedee imaginare - din care amintim: brainstorming-ul producerea ideilor în cantitate foarte mare, combinarea și îmbunătățirea lor.

Cercetările de psihologie a grupului mic au pus în evidență o serie de factori care condiționează productivitatea și eficiența muncii în grup:

- a) structura și caracteristicile sarcinilor abordate;

- b) raportul dintre tipul de sarcini de rezolvat și rețele de comunicare dintre membri;
- c) relațiile interumane din colectiv și modul în care acestea sunt percepute și motivate;
- d) stilul de conducere al grupului.

Școala din zilele noastre nu se mai bazează pe natura cunoștințelor, ea tinde la dezvoltarea aptitudinilor de creație a tinerilor ce aparțin generațiilor noi. Astfel elevilor ar trebui să li se dea ocazia de a lucra împreună, de a participa la lucrări colective.

În situații concrete special alese, elevii conștientizează și învață să învingă barierele producției creative. Se consideră că acestea sunt de trei tipuri:

- a) perceptivă, provocând dificultăți în: delimitarea problemelor, generalizarea problemelor, definirea termenilor, utilizarea mai multor sensuri în observare sesizarea de relații îndepărtate, investigarea faptelor evidente, distingerea cauzei de efect.
- b) blocaje "culturale", conformismul, supraevaluarea competiției sau a cooperăției, suprageneralizări, prea mare încredere în rațiune și logică, încrederea totală în statistici, prea multe sau prea puține cunoștințe în domeniu.
- c) blocaje "emoționale": teama de a greși, fixarea la prima idee ce vine în minte, lipsa trebuinței de a pune în lucru ideea găsită, teama de aprecierea colegilor, rigiditatea gândirii, dorința de a rezolva repede.

Creativitatea este o dimensiune integrală a personalității subiectului creativ ce presupune imaginație, dar nu se reduce la procesele imaginative; implică inteligență, dar nu orice persoană inteligentă este și creatoare; presupune motivație și voință, dar nu poate fi explicată doar prin aceste aspecte.

Astfel, *testele de creativitate* pun în evidență o serie de caracteristici personale în legătură cu factorii instrumentali ai creativității. Ele îi solicită, de exemplu, subiectului să realizeze într-un interval de timp determinat cât mai multe desene originale pornind de la figuri date, să imagineze pentru aceste desene titluri, să găsească utilizări multiple unui obiect, să imagineze un alt sfârșit al unei povestiri cunoscute etc.

Creativitatea poate fi stimulată la nivelul întregii clase cu ajutorul unor strategii adecvate. Ea poate deveni o modalitate de învățare cu multiple beneficii pentru elevi.

Un loc important în dezvoltarea limbajului și a vocabularului activ îl are *utilizarea jocurilor didactice orale*, asemenea activități de învățare oferind elevilor nu numai bucuria și satisfacția de a se juca, dar sunt și un real prilej de dezvoltare a capacităților de exprimare orală și în același timp de dezvoltare a capacităților creative.

Noile metode se bazează pe toate formele de organizare a activităților (individual, perechi, grup și frontal), clasa de elevi devenind o comunitate de învățare, în care fiecare contribuie atât la propria învățare, cât și la procesul de învățare colectiv. Elevii sunt solicitați să apeleze la acele surse care îi ajută să rezolve problemele și sunt implicați în experiențe de învățare complexe, proiecte din viața reală prin care își dezvoltă cunoștințele și deprinderile.

Un elev își manifestă spiritul creativ atunci când:

- se implică activ în procesul de formare și învățare, adoptă o atitudine activă și interactivă;
- gândește critic și are deprinderi de gândire critică;
- acționează în totală libertate în planul alegerilor pe care le face;
- problematizează conținuturile și face descoperiri;
- are încredere în forțele proprii și dorința de autodepășire;
- elaborează produse intelectuale unice și originale.

Bibliografie:

- Cerghit I. - Metode de învățământ, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1976
- Gîrboveanu, M., Negoescu G. - Stimularea creativității elevilor în procesul de învățământ, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1981
- Stoica A. - Creativitatea elevilor. Posibilități de cunoaștere și educare, Editura Didactică și Pedagogică, București

Utilizarea instrumentelor TIC în educație

Prof. Florin ORIȚĂ

Colegiul Național Unirea Turnu Măgurele, Teleorman

„Tehnologiile informației și comunicării pun în mișcare noua economie, iar capitalul uman reprezintă combustibilul din acest punct de vedere.”

(Chinien, 2003)

Instrumentele TIC transformă educația în permanentă, schimbarea fiind la nivelul cadrelor didactice, al elevilor, părinților, societății.

Efectele constau, în cea mai mare măsură, în creșterea accesului la educație, la integrarea pe piața muncii a absolvenților, creșterea gradului de responsabilitate ca cetățeni, adaptabilitate mai mare la cerințele sociale ale societății.

Sistemul de învățământ românesc renunță treptat la instrumentele care și-au dovedit în timp inutilitatea și încearcă să introducă alte elemente mai atractive pentru studiu, uneori cu eforturi financiare imense, instrumente mult mai apreciate de beneficiari.

Proiectele elearning derulate sau în curs de derulare au evidențiat impactului utilizării noilor tehnologii în educație, acestea contribuind la îmbunătățirea educației și la creșterea gradului de implicare al elevilor în procesul de instruire.

Câteva dintre aspectele care au contribuit la creșterea gradului de utilizare a instrumentelor TIC în educație sunt: calitatea conținuturilor învățării și transmiterea cunoștințelor, accesul rapid la platformele de lucru pentru toți elevii, învățarea în echipă sau în grup cu ajutorul noilor tehnologii, oferirea de suport în învățare pentru a-și îmbunătăți calitatea conținuturilor și evaluării, creșterea gradului de atractivitate pentru cei care nu găsesc utilitatea cunoștințelor transmise.

Doar utilizarea instrumentelor TIC în educație s-a dovedit că nu este eficientă, metodele de lucru cu elevii trebuie combinate și se impune o verificare continuă a acestora.

Folosirea instrumentelor TIC în educație duce la dezvoltarea abilităților de lucru a persoanelor active încadrate în muncă, la reducerea gradului de excluziune socială, deoarece în tot mai multe domenii se utilizează calculatorul. Elevii își formează și dezvoltă competențe de bază și tehnice, valorifică experiențele din educație și cresc șansele de angajare. Majoritatea elevilor consideră că utilizarea calculatorului le va crește șansele de integrare socială, dar puțini recunosc faptul că utilizarea abuzivă a acestuia îi poate îndepărta de țelul propus.

Elearning are un impact pozitiv în programele de dezvoltare personală iar aceste efecte constau în primul rând în creșterea toleranței și a nivelului de acceptare a grupurilor în situații de risc, dezvoltă autonomia în învățare, posibilitatea de personalizare a cursurilor, învățare socială în cadrul programelor.

Ca urmare a dotării cu echipamente preponderent a zonelor urbane, apare un decalaj între rural și urban, ceea ce duce la un dezechilibru în dezvoltarea profesională continuă prin informare și studiu independent.

Efectele benefice pe termen lung ale programelor de introducere a noilor tehnologii sunt în atenția guvernanților. Rezultatele evaluărilor realizate până acum în țările cu tradiție în educația asistată de calculator relevă faptul că procesul de învățământ realizat cu ajutorul noilor tehnologii este la fel de eficient ca formele tradiționale de educație, cu condiția unei proiectări corespunzătoare.

Scopul integrării tehnologiei în instruire determină metodele și tehnicile de lucru la clasă. Folosirea internetului, a resurselor on-line, a bibliotecilor virtuale, a comunicării on-line, are implicații pe care societatea în care trăim le solicită: stimulează și dezvoltă potențialul cognitiv multiplu al elevilor; dezvoltă abilitățile necesare în secolul XXI; contribuie la dezvoltarea abilităților de gândire de nivel superior, orientează procesul de instruire către interesele elevilor.

În matematică se pot folosi tehnologii moderne prin realizarea de proiecte folosind **Wikispaces, Google Docs, Glogster**.

Google Docs permite crearea de documente, foi de calcul, prezentări sau formulare (chestionare) ce pot fi elaborate și gestionate împreună cu colegii, în același timp, chiar dacă ei se află la un alt computer și în alt loc.

Padlet.com (fost Wallwisher) este o aplicație online care permite elevilor să-și exprime cu ușurință opiniile pe un subiect comun pe un „avizier” virtual (wall). Peretele este, de fapt, o pagină web unde elevii pot publica scurte mesaje conținând text, imagini, clipuri video și / sau legături. Poate fi folosit pentru sesiuni de brainstorming, a posta adrese de Internet utile, cuvinte noi, termeni sau comentarii pe o temă dată. Colaboratorii pot fi invitați prin e-mail sau cu ajutorul URL-ului.

O wiki este o aplicație web ce permite utilizatorilor să adauge conținut și să păstreze propriile lor versiuni succesive, dar permite și oricui altcuiva să editeze conținutul. Termenul Wiki denumește și software-ul colaborativ folosit pentru crearea unui asemenea site web.

Glogster este o platforma web 2.0, care permite utilizatorilor să încarce cu ușurință fotografii, clipuri video, texte, audio și mai mult decât atât, există posibilitatea de a crea un mediu unic on-line, interactiv cu scopul de a ajuta elevii și studenții în procesul învățării și de a face acest lucru într-un mod mai distractiv.

După cum se precizează într-un raport al UNESCO,

„Tehnologiile informației și comunicării pun în mișcare noua economie, iar capitalul uman reprezintă combustibilul din acest punct de vedere.” (Chinien, 2003)

Bibliografie:

Chinien, Chris. *The Use of ICTs in Technical and Vocational Education and Training*. Moscow: UNESCO Institute for Information Technologies in Education, 2003. (Online:

<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001330/133024eo.pdf>)

Commission of the European Communities. *European benchmarks in education and training: follow-up to the Lisbon European Council*. Brussels, 2002.

Commission of the European Communities. *The concrete future objectives of education system*. Brussels, 2001.

<https://iteach.ro/experiencedidactice/scurta-prezentare-a-instrumentului-google-docs>

Scratch și Matematica

Prof. Florentina ORIȚĂ

Școala Gimnazială Nr.4, Turnu Măgurele, Teleorman

Realizat de "Grupul Lifelong Kindergarten" de la "Institutul de Tehnologie din Massachusetts", Scratch (<http://scratch.mit.edu>) este un limbaj de programare care ajută copii să creeze propriile povești interactive, animații, jocuri, muzică și să le împărtășească cu alții.

Atunci când copiii realizează proiecte în Scratch, ei învață elemente importante de calcul, în același timp gândesc creativ, sistematic și lucrează colaborativ. Mediul lingvistic este la alegerea utilizatorului, iar blocurile și culoarea lor este aceeași indiferent de limba utilizată. Pentru realizarea unui proiect avem nevoie de personaje, costume, fundaluri (scena), blocurile de coduri (determină modul în care personajele interacționează unele cu altele). Blocuri vor fi asamblate precum un joc de puzzle, în funcție de algoritmul folosit pentru realizarea programului final.

Utilizarea mediului de programare în matematică îi poate face pe copii mai interesați, le dezvoltă gândirea creativă, fixează mai bine noțiunile matematice.

Exemple de probleme simple de matematică:

1. Calcularea sumei a două numere a și b .



2. Calcularea ariei și perimetrului unui pătrat de latură a .



4. Suma primelor n numere naturale.



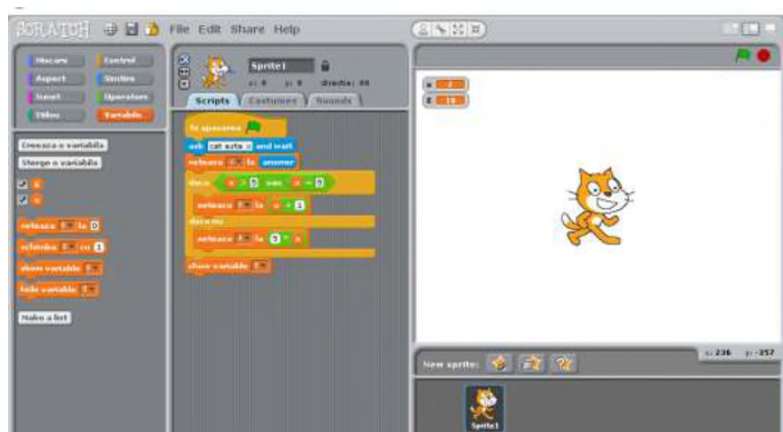
3. Media aritmetică a două numere a și b .

5. La un spectacol sunt n adulți și cu x mai mulți copii. Câți oameni sunt la spectacol?



6. Afişarea valorii unei expresii

$$E(x)=\begin{cases} x+1, & \text{dacă } x \geq 5 \\ 5x, & \text{altfel} \end{cases}$$



La nivelul Şcolii Gimnaziale Nr.4, Turnu Măgurele, Teleorman, se desfăşoară proiectul Investiţie în Mediul Rural “Şcoala după şcoală”, „**Întotdeauna învingători**”, proiect finanţat de Fundaţia Principesa Margareta a României şi Fundaţia Vodafone România.

Părinţii apreciază că se asigură un mediu securizat în care copilul rămâne după finalizarea orelor de şcoală, iar sprijinul primit în rezolvarea temelor este de un real folos. Este foarte importantă alternarea activităţilor educaţionale cu cele recreative şi de socializare.

Una dintre activităţile din proiect a fost „Utilizarea mediului de programare Scratch”.



Interdisciplinaritatea informatică-alte domenii

Prof. Rădulescu Claudia

Palatul Copiilor Craiova

Informatica participă la dezvoltarea generală a personalității, accentul instruirii fiind pus pe dezvoltarea gândirii logice și algoritmice. Activitatea într-un mediu ce devine din ce în ce mai informatizat este posibilă numai având cunoștințe și deprinderi de comunicare cu calculatorul, prin ceea ce numim în general *cultură informațională*. Ca știință, informatica impune necesitatea unei pregătiri generale a celor care ulterior vor utiliza calculatorul, rețelele de calculatoare și sistemele informaționale. Cunoștințele din domeniul informaticii au un caracter universal și se aplică practic în toate domeniile activității umane.

Conform unui studiu realizat în mai multe țări europene, având ca obiect utilizarea în activitatea didactică a tehnologiei informației și comunicații, se estimează că primele discipline care pot utiliza eficient T.I.C. sunt:

-**științe** (fizică, chimie, biologie): eficiența utilizării T.I.C. estimată ca foarte eficientă-59,7%

-**limbi moderne**: eficiența utilizării T.I.C. estimată ca foarte eficientă-59,7%

-**geografia**: eficiența utilizării T.I.C. estimată ca foarte eficientă-50%

Informatica și limbile străine

Disciplinele pentru studiul limbilor modern folosesc oportunitățile de vizualizare, comunicare, organizare grafică, de reprezentare oferite de noua tehnologie.

Soft-urile educaționale elaborate pentru studiul limbilor modern pot furniza situații de învățare în care elevii „să uite” de fapt că învață o limbă nouă, ci să îi determine să se concentreze pe topic, învățarea fiind astfel natural, temeinică și atractivă.

Bazându-se pe activitățile de învățare a limbilor moderne în cadrul orelor de curs în care se utilizează TIC, elevii pot fi antrenați în realizarea unor produse precum afișe, grafice, reviste, bloguri, forumuri, teste, diferite soft-uri educaționale, jocuri, pliante publicitare, dicționare online.

Informatica și societatea

Prin inventarea calculatorului s-a produs o adevărată revoluție a societății contemporane, care poate fi comparată, prin impactul produs, cu Revoluția Industrială. Astăzi nu există nici un domeniu al activității umane în care să nu fie utilizat calculatorul.

Primele calculatoare aveau o putere mică de calcul, erau extreme de mari și extreme de costisitoare. Dar chiar dacă, din perspective mileniului III, acele calculatoare par ridicole, încă de la început s-au dovedit a fi instrumente utile, motiv pentru care au fost investite fonduri enorme pentru dezvoltarea acestui domeniu. Industria calculatoarelor a devenit astfel domeniul cu evoluția cea mai rapidă.

Dezvoltarea industriei calculatoarelor a fost însoțită de dezvoltarea unei noi industrii- cea a producătorilor de software. S-au înființat mari companii producătoare de programe pentru diferite domenii de activitate.

Astăzi, omul este eliberat în mare măsură de muncile care necesită un efort fizic mare, de activitățile de rutină, devenind predominant rolul său creator.

Pentru a ilustra aceste afirmații, să urmărim modul în care calculatorul este utilizat astăzi în diverse domenii ale activității umane:

➤ analizele chimice și medicale de mare precizie se realizează numai cu ajutorul calculatorului. În plus, în domeniul medicinei, s-au dezvoltat noi tehnici chirurgicale asistate de calculator, precum și noi tehnici de investigație medicale, cum ar fi tomografiile computerizate

➤ există mașini complexe, numite roboți, care sunt coordonate de calculatoare și care au rolul de a executa un set de operații specifice, mult mai rapide, mai ieftin și mai precis decât un

om. În plus, roboții pot lucra în zone care sunt periculoase pentru sănătatea oamenilor, în zone toxice, în adâncul oceanelor sau în spațiul cosmic.

Activitatea de proiectare, fie că se referă la șuruburi, case, rochii, mașini sau nave spațiale, se realizează de asemenea cu ajutorul calculatorului.

- filmele
- reclamele
- predicția vremii
- plata impozitelor
- plata facturilor
- schimbarea buletinului, etc.

Impactul utilizării calculatoarelor asupra societății s-a dovedit a fi deosebit de profund. Includerea informaticii ca disciplină de studiu în învățământ asigură pregătirea specialiștilor de care este nevoie pentru a aplica ceea ce ne învață istoria ultimelor decenii.

Informatica și disciplinele socio-umane

Preocuparea pentru calitatea procesului de instruire aduce în atenția cadrelor didactice, utilizarea T.I.C. în activitățile de predare-învățare-evaluare a disciplinelor socio-umane, pentru realizarea unui proces educațional relevant din perspectiva împlinirii și dezvoltării personale, dar și a societății în care se integrează elevii, a reușitei pe piața muncii, precum și a exercitării cetățeniei active. În condițiile în care schimbarea, înnoirea constituie vectori fundamentali ai societății contemporane, este necesar ca procesul educațional să fie optimizat în sensul formării și dezvoltării la elevi a competențelor necesare societății cunoașterii.

În egală măsură, utilizarea calculatorului a devenit o condiție esențială pentru munca și pentru viața oricărui adult; în aceste condiții, utilizarea T.I.C. în activitatea didactică la discipline socio-umane constituie o necesitate, dar și o oportunitate pentru realizarea unui proces didactic centrat pe elev, individualizat, atractiv și modern, racordat la actualitate în sensul formulat la nivel european. Pe lângă *Recomandarea Parlamentului European și a Consiliului Uniunii Europene privind competențele cheie din perspectiva învățării pe parcursul întregii vieți* (2006/962/EC), oportunități ale utilizării T.I.C. în studierea disciplinelor socio-umane sunt fundamentate și de *Declarația Mileniului* (adoptată în septembrie 2000 la Summit-ul Mileniului, de 191 țări, printre care și România); cel de-al doilea document stabilește, între obiectivele de dezvoltare ale mileniului, crearea unui parteneriat global pentru dezvoltare, care implică, printre alte aspecte, deschiderea accesului la beneficiile aduse de noile tehnologii, în special în ceea ce privește informația și comunicarea.

Principalele avantaje ale utilizării T.I.C. în studierea de către elevi a disciplinelor socio-umane sunt legate, în esență, de următoarele aspecte:

- promovarea în mai mare măsură a învățării centrate pe elev;
- susținerea învățării prin suporturi și materiale didactice diverse;
- susținerea unor modalități complexe de învățare, prin schimbarea de paradigmă în ceea ce privește metodologia folosită (de exemplu, prin învățarea bazată pe proiect);
- personalizarea învățării;
- stimularea creativității;
- realizarea evaluării și a autoevaluării prin utilizarea unor bănci de itemi.

Informatica și geografia

În primul rând există utilizări ale informaticii pe plan geografic la programele care determină probabilistic prognoza meteo în fiecare zi după preluarea informațiilor transmise de sateliți. Există de asemenea programe care determină conținutul solului tot din informațiile transmise de sateliți, astfel tot pe baza informaticii sunt create programe care fac posibilă utilizarea sateliților fără ca oamenii să fie la bordul acestora sau roboții trimiși pe diferite planete să cerceteze solul, rocile, relieful etc.

Informatica și chimia

Între chimie și informatică, există o importantă conexiune. O bună parte din evoluția chimiei, s-a realizat cu ajutorul computerelor. Observarea atomilor sau a moleculelor s-a efectuat utilizând calculatoare. Cu ajutorul informaticii, putem avea acces la fotografii bine realizate, reale sau create pe calculator, a moleculelor sau a atomilor substanțelor chimice.

Tot prin intermediul informaticii au putut fi bine analizate unele substanțe chimice.

Informatica și disciplinele tehnice

Prin intermediul calculatorului profesorul poate arăta elevilor modul de funcționare a diferitelor utilaje, acestea fiind de cele mai multe ori sunt controlate cu ajutorul calculatorului, deoarece total este automatizat.

Informatica și matematica

Utilizarea T.I.C. în cadrul orelor de matematică duce la o îmbunătățire a rezultatelor elevilor deoarece permite realizarea diferitelor simulări (de exemplu, relația dintre unitățile de măsură, rotirea unei figuri geometrice în jurul unui punct, în jurul bazei, în jurul unei axe, etc). Un rol foarte important în predarea matematicii îl au softurile matematice.

Bibliografie:

- Gusdorf, G., *Trecutul, prezentul și viitorul cercetării interdisciplinare, volumul Interdisciplinaritate și Științe Umane*, Editura Politică, București, 1986
- Smeureanu, Ion; Drulă, Georgeta, *Multimedia, concepte si practica*, Editura Cison, Bucuresti, 1997
- Wills, S.; Alexander, S., *Managing Technological Change and University Teaching- Changing University Teaching: reflections on creating educational technologies*. Editura Kogan Page, London, 2000

Viitorul îndepărtat al învățământului

Prof. Mircea TÎRZIU

Palatul Copiilor Timișoara

În lucrarea de față voi încerca să creionez viitorul mai îndepărtat al învățământului, nu doar cel imediat previzibil. Nu mă voi referi la viitor ca la un timp în care toată lumea va avea calculator și telefoane și va fi superspecialistă în utilizarea lor.

Etalonul nu va fi "astăzi". Acest astăzi este doar o clipă în istorie și în mod categoric învățământul a suferit transformări imense în trecut și, deseori, a făcut și încercări care s-au dovedit a fi, după o perioadă de entuziasm, eșecuri lamentabile. Numite și atunci "astăzi". Nu, nu voi pune accent pe trecut, dar nici nu îl voi ignora, cunoașterea lui ne poate ghida drumul în viitor. Deci, să începem!

Un prim aspect este legat de independența educabilului de a învăța singur și a-și alege momentul și ritmul învățării. Personal, această facilitate îmi pare esențială în realizarea unei învățări corecte și interiorizate. Finisarea acestui aspect o consider ca o sarcină și a generațiilor

vitoare. De asemenea, ea permite o educație deosebit de complexă și în multiple direcții, adesea neacoperite de învățământul instituționalizat.

Însă acest aspect are și o latură cu implicații imprevizibile și, poate, nedorite. Anume, învățământul clasic poate asigura la grupuri mari de oameni un bagaj de cunoștințe oarecum asemănător, astfel că accederea la o nouă treaptă în învățare se poate baza pe presupunerea că aceștia au un set de cunoștințe și deprinderi, așa că se poate trece mai departe. În cazul unui învățământ orientat puternic pe persoana educabilului, vor dispărea grupurile de oameni cu cunoștințe similare și vom avea indivizi cu educație personalizată.

Implicațiile vor fi profunde. Mai mult, comunicarea dintre membrii societății va continua într-un ritm și mai evident tendința actuală de micșorare a comunicabilității, fiecare individ putând deveni tot mai bun, poate extraordinar de bun în câteva domenii, dar complet necunoscător și dezinteresat de altele.

Acest aspect va afecta nu doar colectivele profesionale, ci mai ales relații cotidiene de comunicare între prieteni sau familie.

De aceea consider că în viitor se va pune accent pe crearea unui set comun de cunoștințe, abilități, atitudini, dorințe, care să acționeze ca un liant necesar în societatea viitorului.

Un aspect la care asistăm în prezent, pe care îl considerăm modern, dar ale cărui limite devin din ce în ce mai evidente, este ultraspecializarea. Se ajunge la definiția umoristică și reală a specialistului: *"Este acela care știe absolut tot despre absolut nimic"*.

Acesată tendință are la bază cantitatea imensă de informație care trebuie asimilată, proces care se face cu prețul rabatului performanței individului în alte domenii.

În acest context, o sarcină de bază a învățământului viitorului va trebui să devină formarea unor specialiști interdisciplinari.

De aceea învățământul de mâine va trebui să rezolve această problemă: necesitatea de a prelucra tot mai multă informație *versus* timp alocat înțelegerii semnificației și implicațiilor ei și cunoașterii altor domenii.

O problemă va fi și accesul la informație. Pentru că deși accesul la ea pare liber și egal, nu este așa. De multe ori am întâlnit pe internet anumite informații ascunse de alții. Ești liber – să ajungi la informația pe care altul vrea să ți-o dea. În condițiile îmbunătățirii tehnicilor IT prevăd că accesul va fi tot mai restricționat și individualizat. Învățământul trebuie să treacă peste aceste bariere și să folosească informație importantă și adevărată.

Un concept care a avut succes este acela de libertate. Într-adevăr, libertatea a dus la lucruri inimaginabile. Un exemplu brilliant este *Wikipedia*, acea enciclopedie scrisă de oricine, oricând, care a ajuns la aproape șase milioane de articole numai pentru versiunea în limba engleză. Conceptul este extraordinar și a dus, în ciuda faptului că majoritatea autorilor nu sunt de specialitate, la articole de o valoare deosebită. Să nu uităm că multe articole se întind pe multe pagini și cuprind și sunet și film.

Dezvoltarea unor generații pregătite să țină cont de aceste aspecte poate duce la un progres al omului.

Cea mai importantă va fi analiza mediului și construirea viitorului.

Oamenii vor deveni – sper! – conștienți că este din ce în ce mai ușor să distrugi umanitatea și că resursele sunt cu adevărat limitate. De aceea învățământul va forma specialiști cu o privire globală care se vor angrena în formarea unui model al civilizației momentului și, ținând cont de dorințele de dezvoltare în viitor, vor elabora strategii cât mai compatibile cu interesele fundamentale ale omului.

Școala, instituția? Clar, o mare parte din învățare se va efectua la distanță. Dar, deoarece omul este o ființă socială, nu se va renunța la medii specializate pentru învățare, exersare și comunicare.

Colaborarea pe platforme educaționale

Prof. Iulia GROZA

Palatul Copiilor Târgu Jiu

Succesul lecțiilor de prevenire depinde în mare parte de modul în care elevii vor face schimb de idei și sentimente în cadrul grupului din care fac parte. Aceasta este contribuția și responsabilitatea lor. Rolul profesorului în acest proces este de a crește cooperarea pozitivă și interacțiunea între elevi. Activitățile trebuie să utilizeze metode dinamice de lucru în perechi sau în mici grupuri. De asemenea, pe parcursul acestor activități, elevii își vor dezvolta competența de a discuta și de a-și împărtăși gândurile într-un grup mai mare.

Cercul grupului de discuții: apropiați unul de altul într-un cerc restrâns, elevii vor vorbi liber, vor asculta mai intens, se vor simți mai puternic conectați și vor experimenta mai puțin o rivalitate reciprocă. Pregătim discuțiile într-un cerc restrâns. Și noi, profesorii, facem parte din cerc, iar la început explicăm de ce am folosit acest aranjament.

Ascultarea activă: cercul ne permite o mai bună interacțiune verbală și vizuală a celorlalți. Alegeți această opțiune, pentru că vă gândiți că elevii pot învăța, de asemenea, unul de la altul, și nu numai de la dumneavoastră, în calitate de profesor.

Aprecierea: elevii care sunt încurajați datorită contribuției la discuție, chiar și cu câteva cuvinte, vor câștiga încredere în ei și vor mai participa și cu o altă ocazie. Sentimentul de solidaritate între elevi crește în cazul în care aceștia observă că pot influența pozitiv sentimentele altcuiva prin manifestarea aprecierii.

Adresarea întrebărilor: prin adresarea de întrebări referitoare la ce a spus un coleg, sau prin repetare ori reformulare, copiii pot verifica, clarifica și înțelege ceea ce el/ea a vrut să spună. Acest lucru este important în cercul de discuții, dar va deveni chiar mai important în cadrul activităților organizate pe subgrupuri de elevi. Încurajați copiii să folosească această metodă.

Ne alăturăm grupului: prin aderarea la discuții, dăm un exemplu, încurajăm participarea activă, vom recompensa copiii și demonstrăm că nu le cerem elevilor ceva ce nu le face plăcere.

Elevii tăcuți nu au uneori nevoie de exprimare verbală deoarece ei învață la fel de mult doar prin a asculta, așa cum colegii lor mai entuziasmați învață prin a vorbi. Alți copii, care rămân tăcuți, de fapt doresc să ia parte la discuții, dar sunt timizi. O tehnică de a implica copiii tăcuți, care pot fi timizi, este de a încuraja fiecare copil să șoptească la ureche propria idee colegului de lângă. Colegul vecin spune cu voce tare ceea ce i s-a șoptit.

Tăcerea într-un interval de timp mai lung nu înseamnă oprirea procesului de învățare. Elevii gândesc. Multe dintre întrebările puse sunt destul de dificile. Ar trebui să ne gândim și noi la răspunsuri. O perioadă de zece secunde de așteptare nu este cu siguranță un timp pierdut. Liniștea printr-un anunț în mod explicit: „Haideți, acum, să ne gândim”, sau prin a lua o poziție categorică: „Acum mă gândesc!”.

Facilitarea discuției: să încercăm să continuăm cu întrebări și să ajutăm toți elevii să contribuie la discuții. Scopul principal al unei lecții, de multe ori, nu este acela de a găsi răspunsurile corecte, ci posibilitatea de a învăța din perspectiva altor persoane.

Motivați și inspirați: entuziasmul profesorului va fi decisiv în motivarea și inspirarea grupului. Să ne pregătim și mental pentru activități și să încercăm să găsim cuvintele și gesturile care îi vor încuraja pe elevi să participe la discuții.

Spațiul: unele activități necesită un spațiu mai mare sau adaptat anumitor nevoi. Nu trebuie să ezităm să „modificăm” spațiul clasei pentru bunul mers al lecției (elevii vor fi încântați să lucreze într-un spațiu neobișnuit).

Bibliografie:

Didactica 2018

Prezentarea profilului de formare (pentru un absolvent de gimnaziu) părinților din punctul de vedere al disciplinei Informatică/TIC

Prof. Mileva CHIRCU

Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin

Disciplina Informatică/TIC contribuie la formarea de competențe specifice domeniului dar își aduce în același timp o mare contribuție la dezvoltarea de abilități, atitudini, în final competențe generale/transversale din celelalte arii curriculare.

Cele opt competențe cheie recomandate de către Parlamentul European trebuie privite în ansamblu și nu izolat deoarece sunt finalități asumate care fundamentează procesul de definire al profilului absolventului.

Disciplina TIC/Informatică facilitează accesul elevilor la experiențe de învățare nonformală, considerate modalități complementare de formare a competențelor cheie, de deschidere a școlii către viață prin: angajarea elevilor în experiențe educaționale care transcend granițele disciplinare, culturale și care necesită explorarea altor contexte decât cele imediate și familiare; identificarea și exploatarea, la nivelul comunității locale, a acelor elemente cu potențial educațional nonformal, care pot sprijini școala în formarea competențelor transversale, în cadrul unor activități de învățare cu caracter integrat. Să luăm pe rând fiecare competență și să analizăm contribuția disciplinei TIC/Informatică la profilul de formare.

Comunicarea în limba maternă - în cadrul orelor elevii își dezvoltă:

- activitatea de căutare și colectare de informații;
- participă la interacțiuni verbale în diverse contexte școlare și extrașcolare realizând un dialog proactiv (proiecte și activități de evaluare);
- folosesc resurse educaționale deschise conștientizând impactul limbajului asupra celorlalți.

Comunicarea în limbi străine - prin intermediul software-ului diversificat își dezvoltă:

- participarea la interacțiuni verbale la nivel funcțional;
- interesul și curiozitatea pentru limbi străine (comunicare/utilizare online);
- abilitatea de a înțelege mesaje scrise/orale;
- învățarea limbilor străine într-un mod informal.

Competențe matematice (A)

- elevii în cadrul disciplinei aplică algoritmi de rezolvare specifici;
- rezolvă probleme în situații concrete cu feed-back care îi orientează concret;
- își dezvoltă perseverența în găsirea argumentelor pentru anumite soluții;
- dezvoltarea demersului investigativ pentru a verifica o ipoteză de lucru.

Competențe de bază în științe și tehnologii (B) - datorită aplicațiilor concrete se dezvoltă:

- prelucrarea și interpretarea datelor și a produselor obținute;
- abilitatea de a comunica concluziile;
- proiectarea, realizarea produselor utile pentru activitățile curente dar și aprecierea critică.

Competențe digitale

- utilizarea de aplicații/dispozitive digitale pentru căutarea/selecția resurselor informaționale relevante învățării;
- dezvoltarea conținuturilor multi-media în activitățile de învățare;
- respectarea normelor pentru utilizarea conținutului virtual;
- folosirea informațiilor critic/sistematic diferențiind informația reală de cea virtuală.

Competența de a învăța să înveți

- formularea de obiective clare de învățare pentru sarcinile de lucru;
- gestionarea timpului alocat învățării și monitorizarea progresului în realizarea sarcinilor în cadrul echipei;
- autocunoașterea și orientarea școlară/profesională;
- dobândirea alfabetizării de bază pentru continuarea învățării.

Competențe sociale/civice – în cadrul proiectelor realizate elevii obțin:

- abilitatea de a comunica constructiv în diferite contexte, manifestând/dezvoltând toleranța;
- exprimarea și înțelegerea punctelor de vedere diferite;
- solidaritate la problemele comunității;
- relaționarea pozitivă cu ceilalți și asumarea de responsabilități.

Spirit de inițiativă și antreprenoriat

- dezvoltarea inițiativei în rezolvarea problemelor grupului;
- motivarea pentru realizarea obiectivelor asumate;
- dezvoltarea inițiativei pentru lucrul individual/în colaborare/în echipă;
- abilitatea de a găsi/analiza punctele SWOT.

Sensibilizare și exprimare culturală

- realizarea unor lucrări creative folosind diverse medii digitale în context școlar/extrascolar;
- participarea la proiecte/evenimente culturale în context formal/nonformal;

Sinteză pentru activități metodice

Prof. Cosmina VÎNTURIȘ
Clubul Copiilor Motru, GJ

Pornind de la o competență specifică putem dezvolta aplicarea competenței prin:

1. **Să știi - Cunoștințe:** concepte/idei/teorii
2. **Să faci - Aptitudini:** abilitatea de a desfășura procese utilizând cunoștințe
3. **Să ai poziția proprie - Atitudini:** dispoziția de a acționa/reacționa la - situații/persoane/idei

Competențele pot fi abordate folosind trei dimensiuni:

1. Sensul strict științific:

- caracterul transversal;
- orientarea lor spre învățarea pe parcursul întregii vieți.

2. Aplicarea având la bază cele 8 competențe ca finalitate a învățării

- construirea procesului de instruire în jurul atingerii celor opt competențe.

3. Concretizarea lor în curriculum școlar

- competențe generale / obiect de studiu / ciclu de învățământ
- atingerea performanțelor urmărind:
 - competențe specifice / unitate de învățare / program

"Săptămâna educației globale" 18-24 noiembrie 2019

Tema: Schimbările climatice

Prof. Mileva CHIRCU

Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin

Am abordat această temă ca un proiect educațional interșcolar. Fiecare partener poate aborda tema folosind cele opt competențe cheie, parteneriatul îi ajută să realizeze un util schimb de opinii și o raportare la punctele de vedere și opiniile celorlalți. Elevii sunt grupați în trei echipe: Echipa nr. 1 va realiza un portofoliu care nu va depăși 10 pagini. În portofoliu vor avea date științifice despre problema schimbărilor climatice, imagini și acțiuni, puncte tari și puncte slabe. Echipa nr. 2 va realiza o prezentare cu maxim 10 slide-uri prin care vor sistematiza datele științifice relevante dar și imagini, link-uri utile colegilor pentru motivația obiectivelor vizate. Echipa 3 va realiza o pagină web tematică care va avea imagini, link-uri și texte relevante.

Abordarea temei sub această formă ajută elevii să folosească noțiuni de informatică/TIC, folosind cele 8 competențe cheie și anume:

1. Comunicarea în limba maternă:

- Abilități:* - vor distinge și folosi diferite tipuri de texte;
- vor formula și se vor exprima adecvat în funcție de context
- Atitudine:* - nevoia de a înțelege și folosi limbajul în funcție de context.

2. Comunicarea în limba străină:

- Abilități:* - folosirea adecvată a resurselor (link-uri utile în limba engleză);
- Atitudine:* - nevoia de a înțelege și folosi limbajul intercultural.

3. Matematică și științe:

- Abilități:* - de a folosi date științifice;
- de comunicare / extragere concluzii;
- Atitudine:* - apreciere critică;
- curiozitate pentru progres științific.

4. Competențe digitale

- Abilități:* - colaborare în rețea;
- căutare/colectare/procesare informații;
- Atitudine:* - responsabilitate pentru utilizarea interactivă.

5. A învăța să înveți:

- Abilități:* - alfabetizarea de bază în domeniul TIC/Informatică;
- Atitudine:* - motivația de a rezolva probleme prin proiect;
- căutarea oportunității de a învăța în contexte diferite.

6. Competențe sociale și civice

- Abilități:* - implicarea în echipă pentru rezolvarea unei probleme;
- respectul pentru principii democratice;
- Atitudine:* - colaborare, integritate..

7. Spirit de inițiativă/antreprenoriat:

- Abilități:* - management de proiect proactiv;
- puncte tari/puncte slabe și evaluare risc;
- Atitudine:* - motivație în realizarea obiectivelor.

8. Sensibilizare exprimare culturală:

- Abilități:* - raportarea punctelor de vedere la opiniile celorlalți;
- Atitudine:* - dorința de a participa la proiecte comune interșcolare.

Colaborarea pe platforme educaționale

Director Prof. Viorel CĂLINESCU

Școala Gimnazială Punghina, MH

Trecerea de la învățământul tradițional spre învățământul modern este un proces de inovare sistematică și competentă a practicilor tradiționale. Aceasta nu înseamnă desprindere, separare față de trecut, ci presupune o atitudine pozitivă față de schimbare, o preluare critică a ceea ce este valoros în tradiția învățământului românesc și stăpânirea unei metodologii de inovare continuă.

Tranziția accelerată de la ceea ce unii autori numesc învățământul tradițional spre învățământul modern, se manifestă și în domeniul evaluării. Evaluarea este actul didactic complex, integrat întregului proces de învățămînt, care asigură evidențierea cantității cunoștințelor dobândite și valoarea (nivelul, performanțele și eficiența) acestora la un moment dat, oferind soluții de perfecționare a actului de predare-învățare.

Literatura de specialitate consideră că în perioada următoare procesul de învățămînt va fi marcat de caracteristici, precum:

- realizarea unei evaluări pertinente, care să justifice sintagma "învățarea asistată de evaluare" (Bernard Maccario, 1996); evaluarea urmează să aibă un impact asupra proiectării și realizării procesului de învățămînt similar celui produs de introducerea calculatorului și care a condus la sintagma "învățarea asistată de calculator";
- realizarea unei evaluări juste, cât mai corectă științific și mai echitabilă din punct de vedere moral (G. de Landsheere, 1975); dominantă preocupărilor în învățămînt va fi reprezentată de evaluare, ca direcție prioritară a teoriei și practicii educaționale (J.M. de Ketele, L'evaluation: approche descriptive ou prescriptive; De Boeck-Wesmael, 1986, pag. 73);
- modernizarea evaluării prin generalizarea conceptelor de evaluare "corectivă" și evaluare "conștientizată" (Cardinet, 1993); evaluarea "corectivă" propune o nouă paradigmă, nu numai "decizională" ci și "informațională", în timp ce evaluarea "conștientizată" corespunde unui demers dominant pedagogic, care facilitează participarea activă și autonomia elevului, furnizându-i repere explicite, în scopul de a lua urmări propria transformare, fiind conștient de propriile dificultăți.

Abordarea evaluării din perspectivă sistemică, apariția unor noi concepte pentru desemnarea unor cerințe educaționale, apariția și valorizarea tehnicilor de lucru, reprezintă doar o componentă a procesului de modernizare a evaluării. Concomitent, se constată două tendințe de modernizare a procesului evaluativ, cu impact deosebit asupra esenței acestuia: deplasarea accentului de la evaluarea produselor învățării la evaluarea procesului care a condus la aceste rezultate și conceperea unor modalități mai eficiente de integrare a actelor evaluative în activitatea didactică, respectiv valorizarea evaluării formative și transformarea acesteia într-o dominantă a evaluării elevilor.

Rolul evaluării în creșterea performanțelor școlare depinde semnificativ de concepția educatorului în legătură cu obiectul, scopul și funcțiile evaluării, concepție care se va reflecta în alegerea și utilizarea metodelor și procedeele de evaluare, în integrarea strategiilor de evaluare în procesul didactic. Astfel, metodele și procedeele de evaluare oferă posibilitatea unei evaluări complexe, veridice și sensibile la diferențele individuale dintre elevi; îmbinarea lor oportună poate conduce la informații relevante referitoare la rezultatele și progresele pe care aceștia le înregistrează. Activarea dinamică a strategiilor de evaluare (inițială, formativă-formatoare, sumativă) valorifică potențialul de învățare și personalitatea elevilor. Evaluarea, cea formativă mai ales, oferă repere pentru identificarea dificultăților elevilor, pentru remedierea lor, pentru mobilizarea resurselor psihice și promovarea efortului pentru propria depășire și dobândirea

autonomiei în învățare.

Evaluarea formativă:

- nu certifică o etapă, ci permite ameliorarea rezultatelor, revenirea asupra celor învățate pentru a le corecta și a facilita trecerea spre o altă etapă;
- este orientată spre un ajutor imediat și încearcă să coreleze caracteristicile elevului (inclusiv nevoile, interesele) cu caracteristicile conținuturilor de învățat;
- se desfășoară cu regularitate și este utilizată în luarea deciziilor privind activitatea continuă;
- presupune verificări sistematice, pe parcursul programului, pe secvențe mai mici;
- are loc prin verificarea tuturor elevilor și a întregii materii, dat fiind faptul că nu toți elevii învață deopotrivă de bine un conținut;
- are drept scop ameliorarea procesului de învățare, scurtând considerabil intervalul dintre evaluarea rezultatelor și perfecționarea activității;
- pornește de la obiectivele operaționale concrete;
- are funcția prioritară de clasificare dar nu definitivă, prin lăsarea unui câmp deschis sancționărilor apreciative viitoare.

În practica la clasă se constată deplasări de accent privind redimensionarea și regândirea strategiilor evaluative:

- extinderea evaluării de la verificarea și aprecierea rezultatelor – obiectivul tradițional – la evaluarea procesului, evaluarea nu numai a elevilor, dar și a conținutului, a metodelor, a obiectivelor, a situației de învățare, a evaluării;
- luarea în calcul nu numai a achizițiilor cognitive, dar și conduita, personalitatea elevilor, atitudinile etc.;
- diversificarea tehnicilor de evaluare și mărirea gradului de adecvare a acestora la situații didactice (extinderea folosirii testului docimologic, a lucrărilor cu caracter de sinteză, punerea la punct a unor metode de evaluare a achizițiilor și abilităților practice practice);
- întărirea și sancționarea rezultatelor evaluării cât mai operativ; scurtarea feed-back-ului, a drumului de la diagnosticare la ameliorare, inclusiv prin integrarea eforturilor și a exploatarea dispozițiilor psihice ale elevilor;
- transformarea elevului într-un partener autentic al profesorului în evaluare prin autoevaluare, interevaluare și evaluare controlată.

Pentru profesor, evaluarea este un prim instrument ce îi conferă o imagine asupra acțiunii sale. Evaluarea nu trebuie să pedepsească, ci să stimuleze pentru etapa următoare a învățării. Elevul trebuie să înțeleagă că evaluarea are scopul de a-l informa obiectiv asupra a ceea ce mai are de învățat. Interpretarea rezultatelor trebuie înțeleasă ca o parte componentă obligatorie a evaluării, și ea se face, în funcție de tipul de evaluare, în fața celor evaluați.

Evaluarea formativă presupune schimbarea relației profesor- elev, elevul trebuie privit ca partener, colaborator cu care profesorul trebuie să se sfătuiască, să stabilească metode participative menite să asigure realizarea obiectivelor propuse la începutul etapei de învățământ.

Argumentele teoretice și experimentale demonstrează că evaluarea își manifestă rolul specific în creșterea performanțelor școlare numai în relație cu predarea și învățarea. Astfel, pot fi înțelese rezultatele școlare și semnificațiile lor, nevoile de dezvoltare, motivațiile și conduitele elevilor. Deci, deplasarea accentului de la evaluarea care măsoară, notează, sancționează, clasifică, la evaluarea care măsoară, apreciază, reglează, motivează, are efecte puternice asupra învățării și asupra personalității elevilor. Printr-o astfel de perspectivă a evaluării, educatorul își manifestă mai pregnant rolul de formator.

Bibliografie

1. I.Bontaș, *Pedagogie*, București, 1996 (ed. a II-a)
2. C. Cucoș, *Pedagogie*, Polirom, Iași, 1996.
3. S. Cristea, *Dicționar de termeni pedagogici*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1998.
4. Radu, I, T., *Evaluarea în procesul didactic*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 2000.

Clasele I-IV



Antinie Briana, cls a III-a
C.C. Făgăraș



Comșa Robert, cls a IV-a
C.C. Făgăraș



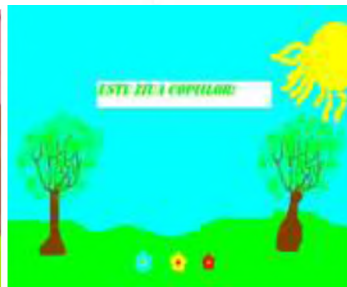
Ungureanu Cătălin, cls. III
C.C. Făgăraș



Jolopciuc Darius, cls III-a
C.C. Sighetu Marmăției



Pop Camelia, cls III-a
C.C. Sighetu Marmăției



Luca Mihnea Bobina, cls I-a
Palatul Copiilor Tg. Jiu



Bodae Ionela Izabela - IV
C.C. Rovinari



Caranfil Gabriel, CP
P.C. Drobeta Tr. Severin



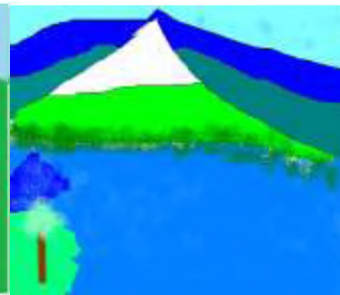
Călugăru Alexandru, cls III-a
Palatul Copiilor Tg. Jiu



Anghel Rebeca, cls a IV-a
C.C. Bumbesti Jiu, GJ



Noajbă Lavinia, cls I-a
P.C. Drobeta Tr. Severin



Brucă Christian, cls a I-a
Șc. Gimn.Nr.6, Dr.Tr.Severin

Clasele I-IV / V-VIII



Dănăiată Sandra Melisa - IV
C.C. Bumbesti Jiu, GJ



Tolă Tiberiu, cls a IV-a
C.C. Motru



Dîrlă Bogdan, cls a III-a
P.C. Drobeta Tr. Severin



Catrinoiu Marisa , cls a IV-a
C.C. Rovinari



Matei Mario, cls. a IV-a
Șc. Gimn. Punghina, MH



Vasilescu Mihai, IV
C. C. Motru



Mititelu Eduard, cls a IV-a
P.C. Drobeta Tr. Severin



Rădulescu Ștefan, cls a VI-a
P.C. Craiova



Apostu Mihai a VII- a
C.C. Făgăraș



Bălulescu Mario, cls a VI-a
C.N. "Ghe. Țițeica", MH



Furtuna Cola Andrei , a VII-a
P. C. Craiova



Mateescu Cristina, cls. aVI-a
Șc. Gimn. Punghina, MH

Fotografie prelucrată clasele V-VIII / IX-XII



Morar Andrei, cls, a X-a
C. C. Făgăraș



Ciupitu Ionuț Cătălin, cls aVI -a
Sc. Gimn. 4 Turnu Măurele



Moraru Ștefănuț, cls aVI -a
Sc. Gimn. 4 Turnu Măurele



Baci Andrei Lucian,cls a V-a
Sc. Gimn. Nr. 1 Bistrita



Cătană Daciana, VII
Șc.Gimn. Ștefan cel Mare, BN



Harangus Andreea Maria,VII
Șc.Gimn. Ștefan cel Mare, BN



Buiduc Danieli Adrian, VI
Șc.Gimn. Ștefan cel Mare



Budulan Sorin, cls.a IX-a
C.N. Pedag.Șt.Odobleja, MH



Brezaiu Marian, cls a XII -a
C.C. Făgăraș



Cărșmaru Drăghiea Andreea, X
C.N."Ghe. Țițeica", MH



Hasan Lucian, cls. a X-a
C.N."Ghe. Țițeica", MH



Iordache Yasmina,cls IX
P.C. Drobeta Tr. Severin



Cotoi Laurențiu, cls a X-a
Col. Teh. "DI.Tudor", MH



Neguleti Robert, cls a VII-a
P. C. Tg. Jiu

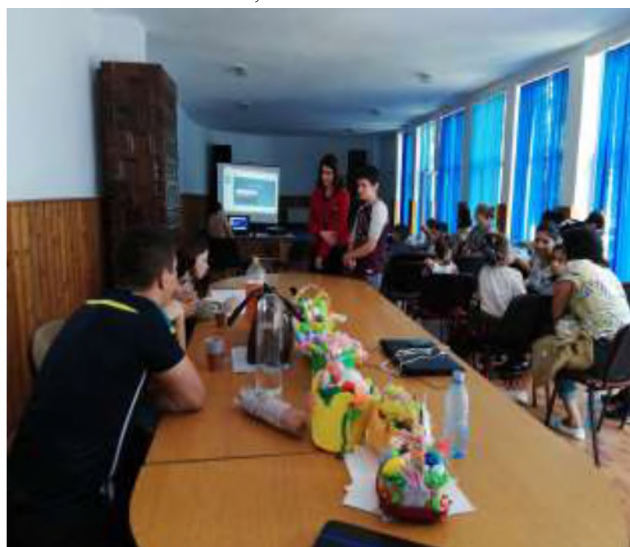


Georgescu Elena cls. aIX a
P.C. Craiova



Lăzărescu Mihai,cls a X-a
C.N. Pedag.Șt.Odobleja, MH

IMAGINI DIN ACTIVITĂȚILE CERCULUI ÎN ANUL ȘCOLAR 2018-2019

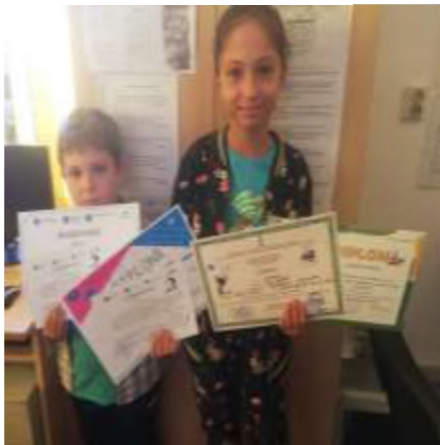


Probe practice

/ Comunicări științifice



Elevii cercului la activitățile educative organizate în anul școlar 2018-2019

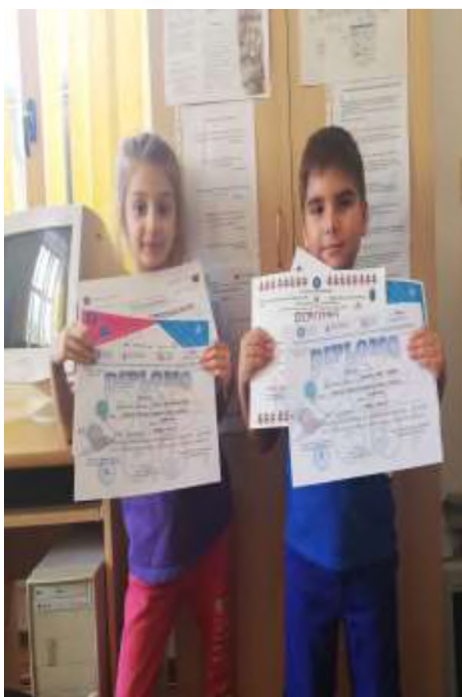


Căprărescu Andrei /Căprărescu Alexandra / Brucă Christian / Serafin Bogdan / Noajbă Diana / Noajbă Lavinia



Iacobescu Robert cls a VII-a, Tîrîși Claudiu cls a XI-a

Chiriac Theodor, cls a VI-a



Mutu Ana - CP, Caranfil Gabriel - CP

Dumitrică David – cls I-a

"Chimia-știință și pasiune", Ed.a II-a

IMAGINI DE LA ACTIVITĂȚILE CERCULUI ÎN ANUL ȘCOLAR 2018-2019



Elevii cercului îngrijind parcul școlii, plantare de flori, îngrijirea parcului, eco-informatică de week-end.



Veseli, în echipă, pregătiți pentru comunicare, pasionați și gata pentru a realiza proiecte interdisciplinar!



Elevi la concursuri de informatică ale cercului - avizate M.E.N. 2019



Pregătirea parcului toamna - Înflorirea magnoliei primăvara - Dezbateri la umbra magnoliei vara la concurs

CUPRINS

<i>Cuvânt de început</i>	1
<i>Rezultatele elevilor de la cercul de chimie experimentală/informatică-an școlar 2018-2019</i>	2
<i>Elevi cu rezultate deosebite la concursurile cuprinse în C.A.E.N. 2019 avizate MEN</i>	3
<i>Calculatorul – virtuozitate și pasiune, ediția a XII-a, C.A.E.R.I. 2019</i>	4
<i>Concurs județean de utilizare a calculatorului "8 Martie-Ziua mamei"</i>	6
<i>Concurs județean de comunicări științifice "Chimia – știință și pasiune"</i>	8
<i>Inovare în procesul de evaluare</i>	10
Director prof. Alina-Angela TACU – Palatul Copiilor Craiova, DJ	
<i>Instruirea asistată de calculator</i>	13
Prof. Monica-Ioana CRISTEA - Școala Gimnazială Nr. 4, Turnu Măgurele, TR	
<i>Creativitate și inovație – crearea poveștilor ilustrate cu ajutorul calculatorului</i>	14
Prof. Vlad NIȚĂ – Clubul Copiilor Sighetu Marmației, MM.	
<i>Rolul cadrelor didactice de la palate și cluburi ca manageri ai colectivelor de elevi</i>	16
Prof. Grigore TĂNASIE- Clubul Copiilor Horezu, VL	
<i>Ascultare activă</i>	18
Prof. Iulia DANILOV – Clubul Copiilor Gura Humorului, SV	
<i>Instrumente digitale de predare și învățare</i>	20
Prof. Mihaela-Camelia FLOREA - Colegiul Tehnic "Domnul Tudor", MH	
<i>Învățarea creativă</i>	22
Prof. Daniela TOPORAN – Colegiul Tehnic de Industrie Alimentară, Craiova, DJ	
<i>Utilizarea instrumentelor TIC în educație</i>	24
Prof. Florin ORIȚĂ - Col. Național "Unirea", Turnu Măgurele, TR	
<i>Scratch și Matematica</i>	26
Prof. Florentina Paula ORIȚĂ - Școala Gimnazială Nr. 4, Turnu Măgurele, TR	
<i>Interdisciplinaritatea informatică – alte domenii</i>	28
Prof. Claudia RĂDULESCU – Palatul Copiilor Craiova, DJ	
<i>Viitorul îndepărtat al învățământului</i>	30
Prof. Mircea Tîrziu – Palatul Copiilor Timișoara, TM	
<i>Colaborarea pe platforme educaționale</i>	32
Prof. Iulia GROZA – Palatul Copiilor Tg. Jiu, GJ	
<i>Prezentarea profilului de formare (absolvent gimnaziu) părinților disciplina TIC/Informatică</i>	33
Prof. Mileva CHIRCU – Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin, MH	
<i>Sinteză pentru activități metodice</i>	34
Prof. Cosmina VÎNTURIȘ – Clubul Copiilor Motru, GJ	
<i>Săptămâna Educației Globale, Tema: Schimbările climatice, 18-24 noiembrie 2019</i>	35
Prof. Mileva CHIRCU – Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin, MH	
<i>Colaborarea pe platforme educaționale</i>	36
Director prof. Viorel CĂLINESCU – Școala Gimnazială Punghina, MH	
"CALCULATORUL-VIRTUOZITATE ȘI PASIUNE", C.A.E.R.I. 2019, lucrări probe practice	38
<i>Imagini din activitățile cercului în anul școlar 2018 – 2019</i>	40

PALATUL COPIILOR DROBETA TURNU SEVERIN
CERCUL DE INFORMATICĂ

C
U
R
S
U
R
I

G
R
A
T
U
I
T
E



P
R
O
G
R
A
M

F
L
E
X
I
B
I
L



ISSN 2457-791X; ISSN-L 2457-791X
