CENTRUL METODIC NR. 5 AL ÎNVĂȚĂTORILOR

- CLASA a II-a

”ȘCOALA ONLINE.
ELEMENTE PENTRU INOVAREA DIDACTICĂ”

Propunător,

Prof. înv. primar DIACONU MIRELA-RALUCA

Liceul Teoretic ”Radu Vlădescu” Pătârlagele

27 noiembrie 2020

Motto

"Lucrurile nu sunt greu de făcut, greu este să te pui în starea de a le face."

(Constantin Brâncuși)

ȘCOALA ONLINE – ÎNTRE PROVOCĂRI ȘI OPORTUNITĂȚI

Școala online a reprezentat și reprezintă, în continuare, o provocare pentru toți cei implicați în procesul educațional, atât la nivel de macrosistem, cât și de microsistem.

Trecerea de la formula „face-to-face” la modalitatea „online” de livrare a educației, a presupus o pliere pe cerințele impuse de urgență, dar și o„cotitură” didactică și de paradigmă.

Perioada aprilie – iunie a fost destul de greu de gestionat atât din pricina lipsei de experiență a dascălilor în ceea ce privește modul de predare online, cât și din pricina lipsei device-urilor necesare.

Din septembrie, însă, situația este vizibil îmbunătățită. Cadrele didactice au avut timp să se perfecționeze în domeniul utilizării platformelor și aplicațiilor informatice. Mulți părinții au făcut eforturi pentru a achiziționa copiilor telefoane/tablete.

Școala online presupune o reorganizare completă a modului în care se abordează actul didactic, pornind de la metode și tehnici de predare, procedee de lucru, dozajul diferit al timpului și terminând cu materialele și mijloacele didactice utilizate.

Cea mai mare provocare a învățării online nu sunt uneltele, ci reconectarea cu niște elevi care nu mai sunt constrânși și controlați de cadrul rigid al școlii, înțelegerea nevoilor și dinamicii lumii în care trăim, redefinirea rolului profesorilor.

Situația actuală din sistemul educațional poate naște câteva oportunități:

1. **Conectarea**

profesor - părinte - elev



Profesorii au șansa de a se conecta cu elevii și părinții lor, de a înțelege nevoile și perspectivele lor și de a crea legătura umană atât de necesară în procesul de învățare ulterior. Școala în carantină este despre oameni, despre echilibrul lor emoțional, despre conectare și colaboare.

2. Experimentarea unor moc noi de a inspira învățarea



Învățarea autentică nu depinde de curricula, de absențe și de note, ci de motivația intrinsecă, de conectarea cu profesorul sau la un grup, de sentimentul de contribuție și apreciere. Învățarea se construiește pe curiozitatea nativă a copiilor și pe nevoia de a se simți utili și apreciați. Avem posibilitatea de a regândi ce este învățarea și de a testa noi moduri de a inspira și încuraja învățarea autentică.

3. Regândirea rolului profesorului

În contextul actual ne dăm seama că profesorul ar trebuie să fie în primul rând un partener de dialog cu elevul, un reper emoțional, un liant între elev și învățare, apoi un facilitator al procesului și nu în ultimul rând un lider care nu doar inspiră învățare, ci și conectează comunități.



Noi, dascălii, suntem provocați să ne adaptăm rapid și să transmitem un mesaj elevilor: ***”Învățarea continuă dincolo de școală și, cu instrumente online accesibile tuturor și multă determinare, putem face progrese împreună și, mai mult decât oricând, putem încuraja elevii să învețe și să lucreze independent.”***

Noi, dascălii, suntem cei care trebuie să găsim soluții prin care să îi ținem conectați cu școala pe elevii care provin din medii dezavantajate sau pe cei diagnosticați cu CES.

GĂSIM SOLUȚII

REFLECTĂM

EXPERIMENTĂM



NE ADAPTĂM

CREĂM

SCHIMBĂM

EMPATIZĂM

EDUCAȚIA DIGITALĂ NU ESTE DESPRE TEHNOLOGIE, CI DESPRE PEDAGOGIA DIN SPATELE TEHNOLOGIEI.

Educația digitală reprezintă o oportunitate modernă și nouă al cărei rol nu este de a înlocui contactul ”față în față”, ci de a fructifica posibilități alternative de învățare. Ele nu pot substitui procesul de predare-învățare-evaluare realizat la clasă în care elevul utilizează manualul, caietul, proiectele de grup, scrisul la tablă, răspunsurile orale, colaborarea, socializarea. Dar, în această epocă în care digitalizarea este inevitabilă și necesară, includerea aplicațiilor îți demonstrează utilitatea.

Ora în digital

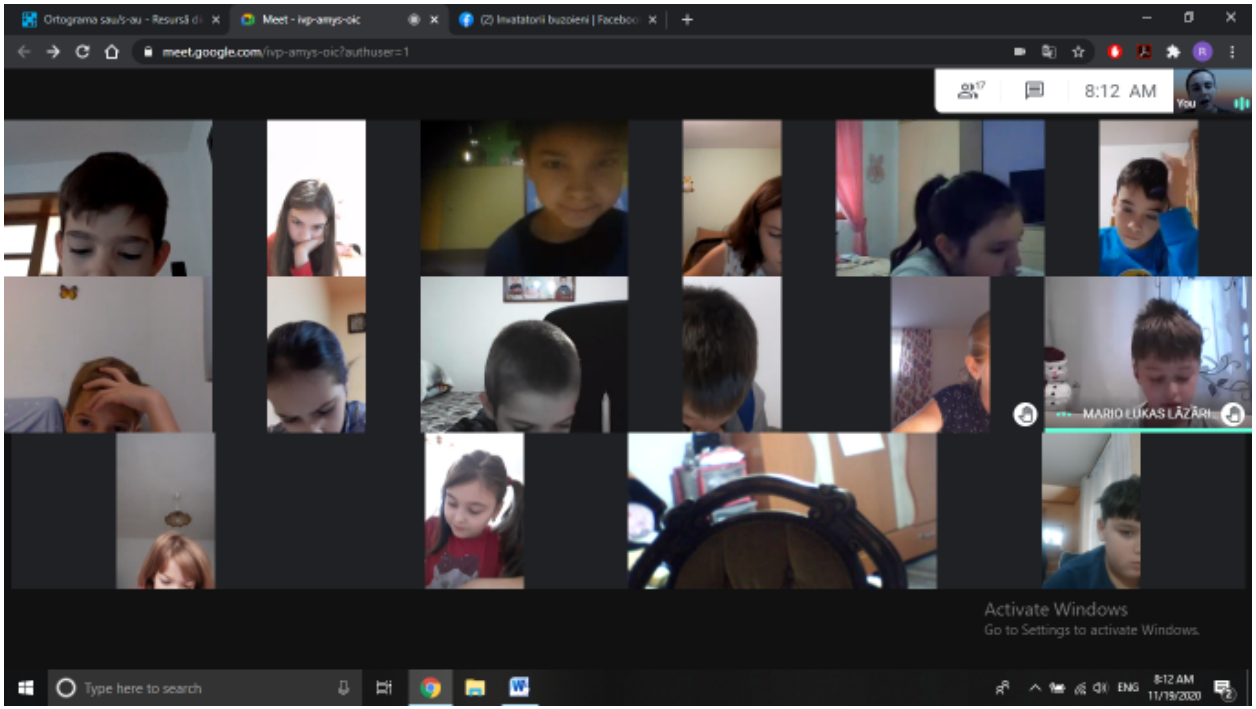
Știm cu toții că există numeroase aplicații și platforme gratuite care ne pot ajuta în activitatea online sau blended cu elevii. Totuși, nu este nevoie să le cunoaștem pe toate, ci doar pe acelea care servesc dezvoltarea competențelor și atingerea obiectivelor de învățare pentru clasa la care predăm. Fiecare clasă e unică, de aceea avem libertatea de a alege ce se po[illegible] levii cu care lucrăm.



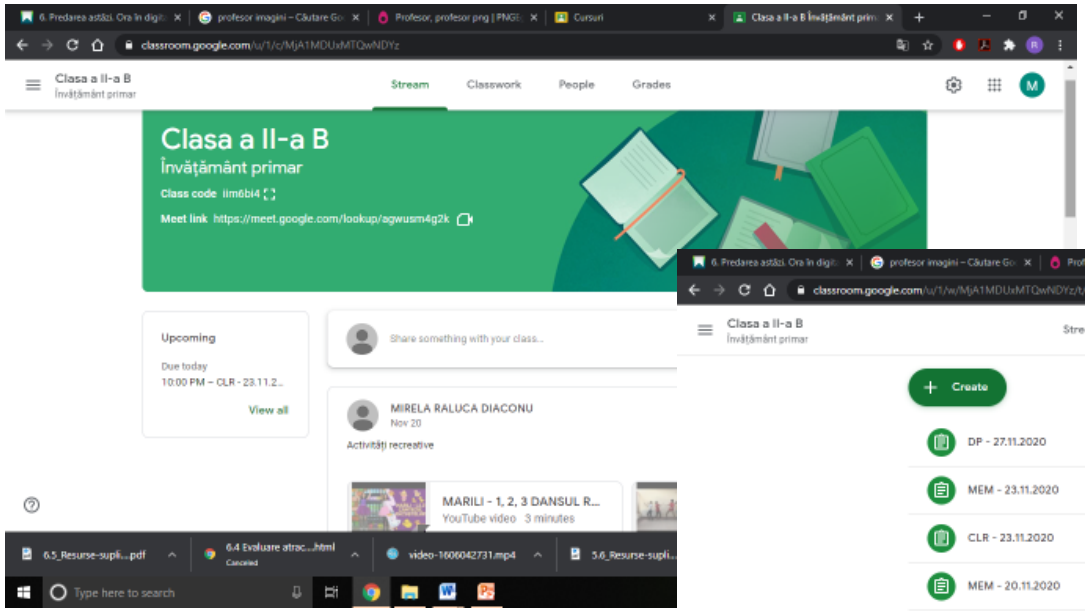
Cum putem ține lecții online?

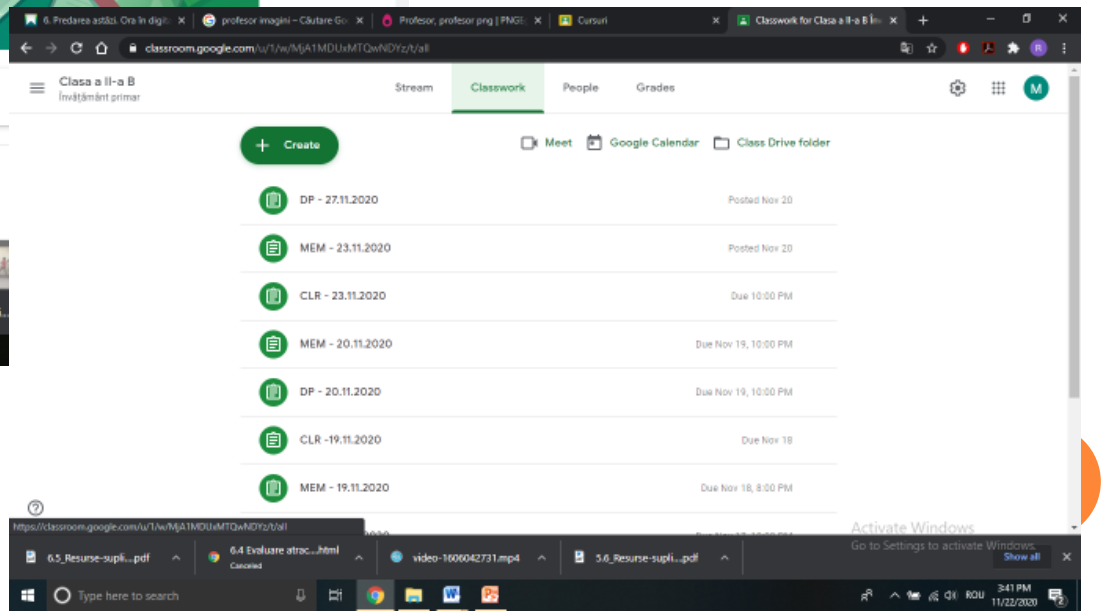
Pentru a crea un mediu de învățare cât mai aproape de o clasă reală, avem nevoie de trei tipuri de resurse:

- 1. O platformă de interacțiune în timp real, cu video și text, cu elevii (Google Meet, Zoom)



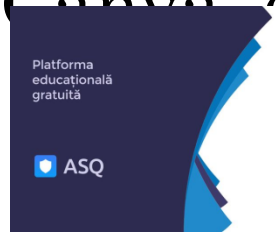
- **2. Aplicații sau platforme de colaborare online**, care facilitează schimbul de documente, teste sau teme pentru acasă, între profesori și elevi și înregistrează o evidență a acestora, care permite și feedback din partea profesorului. (Google Classroom, Edmodo, EasyClass și ClassDojo)

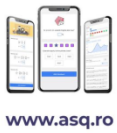




- 3. **Resurse și aplicații de învățare** pe care le poate crea profesorul sau resurse deja existente sub formă de prezentări, lecții, fișe, imagini și clipuri pe care le putem folosi atât în timpul lecțiilor live, cât și ca teme de lucru pentru acasă. (ASQ, Wizer, Kahoot, Quizziz, Wordwall, Padlet, Twinkl, Digitaliada, Îndreptar digital, Mentimeter, Kidibot, ChatterPix Kids, Quik, Didactic.ro, Youtube, WordArt, Canva, etc.)

















Cum aleg aplicațiile/platformele?

Aleg aplicații:

- gratuite

- care permit folosirea fără conturi de mail



- ușor de instalat și folosit

Folosesc aplicații
în momente diferite ale lecției:

- Captarea atenției
- Consolidarea cunoștințelor
- Obținerea performanței

Platforma wordwall

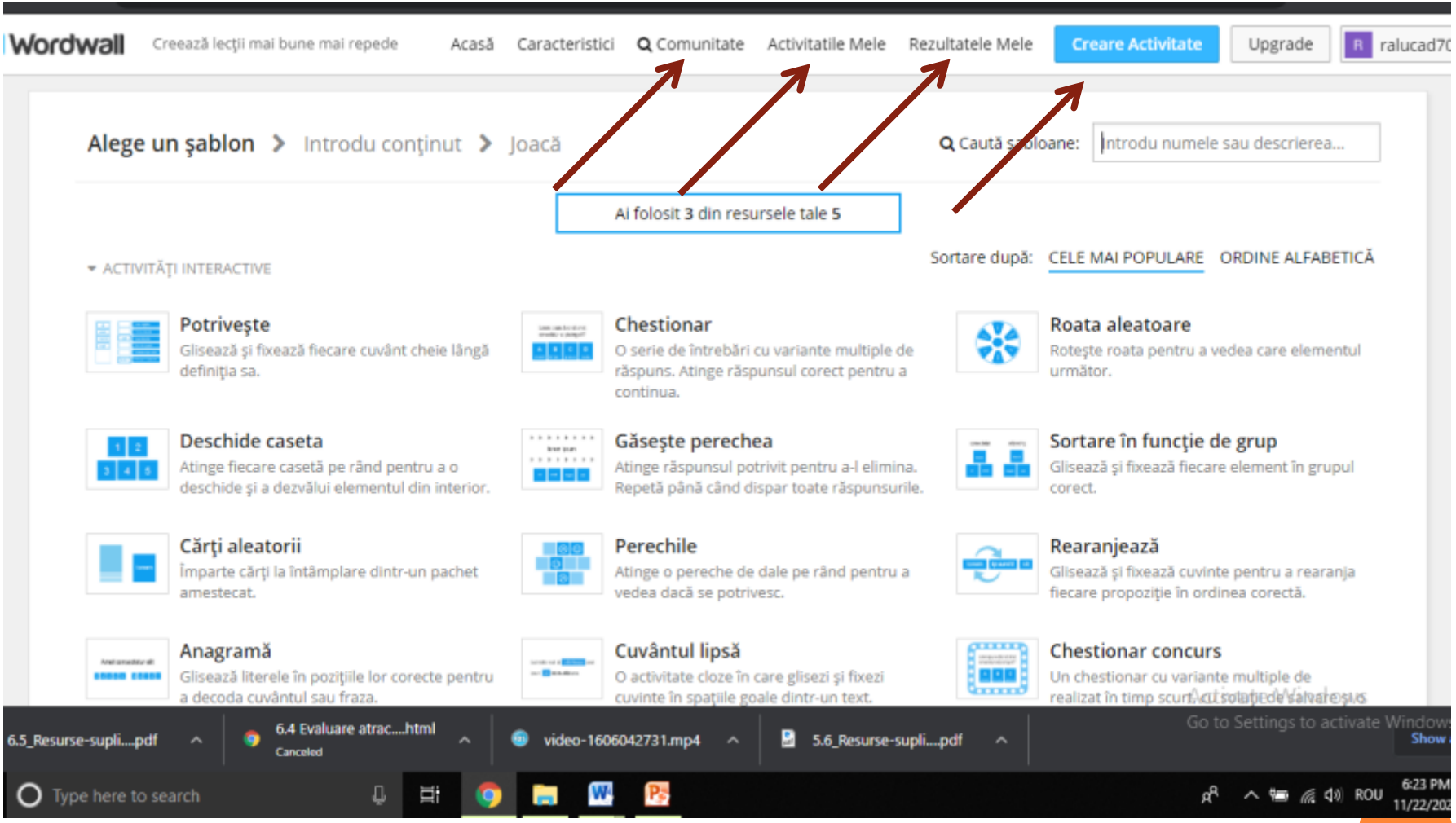
Wordwall este o platformă unde profesorii pot crea jocuri educaționale interactive, în format digital, ce pot fi inserate în alte platforme de învățare sau, mai simplu, distribuite prin link. Unul din avantajele acestei platforme este că oferă elevilor feedback imediat.

Wordwall permite:

- crearea de resurse după tipare date;
- schimbarea tiparelor compatibile, fără a relua construirea jocului;
- posibilitatea de a edita o resursă publică creată de altcineva;
- posibilitatea de a alege teme și opțiuni de personalizare a resursei;
- crearea de sarcini de lucru atribuite elevilor;
- publicarea resursei, fiind vizibilă și altor

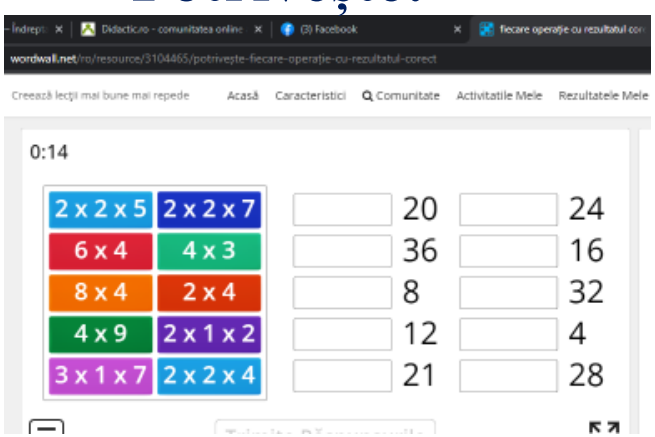
Tutorial: Crearea activităților online pe platforma Wordwall

https://www.youtube.com/watch?v=FwRfbepRnnA&ab_channel=ARTICOVideo



Același joc poate ”îmbrăca” diferite forme.

Potrivește!



Găsește perechea!



Chestionar concurs



Cursa în labirint



Platforma Didactic.ro
aplicațiile ”teste online”/”rebusuri online”

Testele create aici sunt dintre cele cu variante de răspuns (test grilă) și au o serie de valențe pozitive:

- putem verifica în timp scurt un volum mare de cunoștințe;
- oferă feedback imediat;
- sunt atractive pentru elevii noștri, copii născuți în era digitală;
- performanțele elevilor se înregistrează la fiecare test

Elevii pot rezolva testul online fără a avea cont pe Didactic.ro. La finalul testului, li se va cere numele şi prenumele, ce vor apărea şi în tabelul cu rezultate al profesorului. Elevul poate da testul de câte ori dorește. În pagina cu rezultate a profesorului se vor reţine întotdeauna prima şi ultima rezolvare.

DIDACTIC
PREMIUM
ABONAȚI-VĂ

Propuneţi un test

Câmpurile marcate cu * sunt obligatorii

Titlu *: Înmulțirea cu 5

Descriere *: Citeşte cu atentie cerintele, apoi alege răspunsul corect.

Nivel de învăţământ *: Alegeţi nivelul de invăţământ

Disciplina *:

Clasa *:

Dificultate *: ○ uşor ○ mediu ○ greu

Durată *: minute

Fişier audio: Choose File No file chosen
Fișierul audio poate avea maxim 10 MB. Sunt admise următoarele formate: aac, mp3, mp4, ogg, wav.

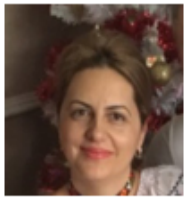
Material de pregătire: Choose File No file chosen

Pasul următor

Școala online
11222 resurse
Școala de acasă
Curs Evaluarea formativă
Teste online
Proiecte online
Rebusuri online
Lecţii online
Manuale Intuitext
Învăţământ preşcolar
Învăţământ primar
Învăţământ gimnazial



Autorii zilei
(34 autori)



Carmen Oana Șobraneț

Azi: 11 evenimente

« NOIEMBRIE 2020 »

Lu	Ma	Mi	Jo	Vi	Sa	Du
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23						
30						

Nou pe didactic.ro
Descoperiți se resurse create online!
Activate Wi
Go to Settings t

Foto

DIDACTIC PREMIUM
ABONAȚI-VĂ

CATALOG DE BASM
VEZI DETALII

Înmulțirea cu 5

ÎNCEPEȚI TESTUL

21 rezolvări
Adăugat la: 19.11.2020

Alege răspunsul corect!

Învățământ primar – Matematica – Clasa a 2-a
Dificultate: **ușor** | Nr. întrebări: **10** | Timp de rezolvare: **10 minute**

diaconuraluca | Liceul Teoretic "Radu Vladescu" Patarlagele

Printați test Raportați

Doar dvs, în calitate de cadru didactic, vedeți aceste opțiuni:

VEDEȚI ÎNTREBĂRI TEST VEDEȚI REZULTATELE TESTULUI GENERAȚI LINK

https://www.didactic.ro/q/i6e6gu COPIAȚI LINK

✔ Test publicat

0 au spus Mulțumesc. ♥ Adăugați la favorite

Comentarii (0)

Nu există niciun comentariu

Comentați



Sorin Raducan

Aplicația video Quik GoPro

Quik este un bun start pentru profesori și elevi în universul editării video, vă ajută să creați rapid videoclipuri din materialele foto și video pe care le aveți în telefon, pentru care aveți opțiunea de a adăuga tranziții și efecte sincronizate pe ritm muzical.

Quik le dezvoltă elevilor abilități de bază de editare video și poate mai important, îi învață să selecteze conținut relevant pentru a fi pus într-un video, să documenteze activitatea dintr-un proiect sau dintr-o activitate. În plus, realizarea unui video are un obiectiv, o temă, un mesaj, ceea ce presupune ca elevii să aibă un plan și să îl urmărească. Desigur, sugestiile grafice pe care aplicația le face și multiplele posibilități de a le combina, le va exersa elevilor simțul estetic și creativitatea.


ŘIA

Vă mulțumesc pentru participare!

