

ÎMPUTERNICIREA CADRELOR DIDACTICE CU O ABORDARE BAZATĂ PE SPIRITUL DE CREȘTERE

CONȚINUT DIGITAL



Autori:

[STEP Institute](#)

[RegioVision GmbH Schwerin](#)

[ilmiofuturo srl](#)

[Liceul Tehnologic Electromures](#)

[Werkstatt-Berufskolleg Unna](#)

[Magale Salestarrak](#)

[Liceo Scientifico "Marie Curie"](#)

[Gimnazija Škofja Loka](#)



Growth Mindset in Educational Triangles (growMET) este un proiect finanțat de Uniunea Europeană prin programul Erasmus+, la care participă 8 parteneri din 5 țări europene (Germania, Italia, România, Spania și Slovenia). Acesta își propune să le ofere profesorilor posibilitatea de a reuși atunci când se confruntă cu schimbările și provocările didactice. Acest proiect indică profesorilor cum să învețe din greșeli, cum să ofere un feedback constructiv, cum să dezvolte convingeri mai eficiente și cum să își deschidă mintea pentru noi experiențe și abilități. Prin intermediul principiilor spiritului de creștere, ne adresăm uneia dintre cele mai presante probleme din peisajul educațional din Europa: tranziția predării și învățării din cadrul tradițional, față în față, în domeniul digital modern.

Proiectul are cinci obiective:

- îmbunătățirea autoeficienței profesorilor în ceea ce privește competențele lor digitale;
- o mai bună utilizare a instrumentelor digitale de către elevi prin metode de creștere a mentalității;
- îmbunătățirea acceptării instrumentelor digitale în rândul părinților;
- extinderea sprijinului pentru o mentalitate de creștere în școli;
- dezvoltarea unui model practic de mentalitate de creștere pentru predarea digitală.



Referința proiectului: [2020-1-DE03-KA226-SCH-093714](#)

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Acest manual reflectă doar punctul de vedere al partenerilor de proiect, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în el.



CUPRINS

INTRODUCERE	5
MODULUL 1:	6
1 COMPETENȚELE ELEVILOR PENTRU SECOLUL XXI ȘI VIITORUL ÎNVĂȚĂMÂNTULUI DIGITAL ...	7
1.1 COMPETENȚELE SECOLULUI XXI.....	7
1.2 COMPETENȚE IQ.....	8
1.3 AGENDA NOILOR COMPETENȚE (de către Comisia Europeană)	9
1.4 TENDINȚE ÎN EDUCAȚIA DIGITALĂ	9
2 INTRODUCERE ÎN SCHIMBARE	11
2.1 GÂNDEȘTE-TE LA REACȚIA TA LA SCHIMBĂRI	11
2.2 RĂSPUNSUL EMOȚIONAL	11
2.3 CHESTIONAR DE SCHIMBARE	12
2.4 CURBA SCHIMBĂRII	14
3 DIFERENȚE ÎNTRE MENTALITATEA FIXĂ ȘI CEA DE CREȘTERE	15
3.1 INTRODUCERE ÎN MENTALITĂȚI	15
3.2 CE ESTE O MENTALITATE DE CREȘTERE?.....	15
3.3 CUNOAȘTEȚI-VĂ MENTALITATEA.....	16
3.4 TOATĂ LUMEA ARE AMBELE MENTALITĂȚI.....	17
3.5 REACȚIA LA EȘEC.....	18
3.6 DIFERITE STILURI DE ÎNVĂȚARE	18
MODULUL2:	20
4 CONVINGERİ ÎN MEDIUL DIDACTIC.....	21
4.1 MODUL ÎN CARE VEDEM LUMEA - SISTEMUL NOSTRU DE CREDINȚE	21
4.2 CONVINGERİ GREȘITE / ERONATE	22
4.3 ABORDAREA CONVINGERILOR PUTERNICE	23
5 NEUROPLASTICITATEA CREIERULUI.....	24
5.1 CE ESTE NEUROPLASTICITATEA?	24
5.2 JOCURİ PENTRU CREIER.....	25
5.3 CURIOSITATE	25
5.4 PROVOCĂRI.....	26
5.5 ÎNVĂȚARE PE TOT PARCURSUL VIETII.....	26
6 ELEMENTELE CHEIE ALE UNEI EDUCAȚII DIGITALE DE SUCCES LA ELEVII DE LICEU	28
6.1 ETAPA DE AUTO-REFLECȚIE	28
6.2 EDUCAȚIA CARE SCHIMBĂ ISTORIA.....	29
6.3 ELEMENTE CHEIE ALE SUCCESULUI: MODELUL PEAT.....	30
6.4 ELEMENTE CHEIE ALE SUCCESULUI - DIMENSIUNEA UMANĂ.....	32



6.5 EXERCIȚII ȘI SFATURI	33
MODULUL 3:	34
7 COMUNICAREA ȘI FEEDBACK-UL ÎN TEORIA MENTALITĂȚII DE CREȘTERE	35
7.1 COMUNICARE	35
7.2 FEEDBACK	38
8 MENȚINEREA ATENȚIEI ȘI IMPLICĂRII ELEVILOR ÎN PROCESUL DE PREDARE DIGITALĂ	41
8.1 Cei 6 C pentru implicarea elevilor	41
8.2 DIMENSIUNILE IMPLICĂRII ELEVILOR	43
MODULUL 4:	46
9 CE TREBUIE FĂCUT ȘI CE NU TREBUIE FĂCUT ÎN PREDAREA DIGITALĂ PE TERMEN LUNG	47
8.1 MANAGEMENTUL LECȚIEI	47
9.2 RELAȚIA CU TEHNOLOGIA	48
9.2 RELAȚIA CU ELEVII	50
10 APLICAȚIILE ȘI TEHNOLOGIA: CE SĂ FOLOSEȘTI ȘI CÂT DE MULT SĂ FOLOSEȘTI?.....	53
10.1 CÂT DE MULTĂ TEHNOLOGIE AR TREBUI SĂ FOLOSIM?	53
10.2 APLICAȚII ȘI SOFTWARE UTILE PENTRU PREDARE.....	54
10.3 AUTO-REFLECȚIE ASUPRA UTILIZĂRII PLATFORMELOR DIGITALE DE ÎNVĂȚARE	57
10.4 NOI TEHNOLOGII ÎN EDUCAȚIE.....	58
11 ORGANIZAREA EFICIENTĂ A ÎNVĂȚĂRII/PREDĂRII DIGITALE PE TERMEN LUNG	62
11.1 ÎNCURAJAREA CREATIVITĂȚII ȘI A PROACTIVITĂȚII.....	62
11.2 STRUCTURAREA ÎNVĂȚĂMÂNTULUI DIGITAL PE TERMEN LUNG.....	63
11.3 AJUTAREA ELEVILOR SĂ ÎȘI ORGANIZEZE PROCESUL DE ÎNVĂȚARE.....	65
12 NOI ABORDĂRI ÎN PREDAREA DIGITALĂ.....	68
12.1 PREZENTARE GENERALĂ.....	68
12.2 FLIPPED CLASSROOM / CLASĂ INVERSATĂ.....	68
12.3 PROJECT BASED LEARNING (PBL) / ÎNVĂȚAREA BAZATĂ PE PROIECTE.....	69
12.4 JOCURI SERIOASE/GAMIFICARE	70



INTRODUCERE

Dragă cititorule, bine ai venit la trainingul growMET!

Formarea este concepută într-un format de învățare mixtă, mai exact într-o abordare de tip "flipped-classroom".

Ce este o abordare de tip "flipped-classroom"?

Este o metodă de predare care integrează mediile digitale cu activitățile tradiționale din "sala de clasă". Cursanții sunt familiarizați cu materialul de învățare înainte de lecția live (în cazul nostru, formarea în direct). Conținutul este apoi aprofundat în persoană printr-o varietate de activități.

Așadar, iată partea digitală - conținutul pe care îl veți prelucra înainte de sesiunile de formare în direct.

Conținutul digital este format din patru module. Fiecare modul trebuie procesat înainte de următoarea zi de formare live. Pentru început, sarcina dvs. este să parcurgeți modulul 1 înainte de prima întâlnire.

Bineînțeles, acest material nu este doar o lectură monotună. Acesta constă în diverse videoclipuri, sarcini, articole, reflecții etc.

Când învățați, acordați o atenție deosebită următoarelor pictograme:



Acest semn reprezintă reflecția. Înseamnă că sarcina dumneavoastră este să vă luați câteva momente pentru a lua în considerare întrebările scrise lângă această pictogramă și să vă gândiți mai profund la ele.



Acest semn reprezintă o sarcină. Înseamnă că probabil aveți ceva de finalizat sau de făcut singur. De obicei, veți avea nevoie de un pix și de hârtie.



Acest semn reprezintă integrarea conținutului digital cu formarea live. Este foarte important și este plasat **la sfârșitul fiecărui capitol**. Când vedeți această pictogramă, înseamnă că trebuie să faceți ceva și să luați cu dumneavoastră la formare.



Acest semn reprezintă un conținut suplimentar. Acest lucru înseamnă că conținutul care urmează după acest semn nu este o lectură obligatorie, ci este destinat celor care doresc să afle mai multe. Vă rugăm să rețineți că titlurile pentru conținutul suplimentar sunt de culoare portocalie. Dacă titlurile sunt din nou continuate în albastru, înseamnă că acest conținut este din nou "obligatoriu".

MODULUL 1:

Să învățăm despre noi înșine și despre
mentalitatea noastră în ceea ce privește
educația digitală



Timp estimat de procesare: 8 ore pedagogice



1 | COMPETENȚELE ELEVILOR PENTRU SECOLUL XXI ȘI VIITORUL ÎNVĂȚĂMÂNTULUI DIGITAL

Pentru a prelucra eficient acest capitol, veți avea nevoie de următoarele materiale:

- cel puțin două foi de hârtie
- un stilou
- acces la internet + difuzoare/căști

1.1 COMPETENȚELE SECOLULUI XXI

Evoluția rapidă către o Europă neutră din punct de vedere climatic și transformarea digitală schimbă modul în care lucrăm, învățăm, participăm la viața socială și ne conducem viața de zi cu zi. Europa poate profita de aceste oportunități doar dacă cetățenii săi își dezvoltă competențele adecvate. Se estimează că $\frac{2}{3}$ dintre copiii noștri vor lucra în locuri de muncă care nu există astăzi.

Urmăriți acest videoclip interesant despre competențele necesare în secolul XXI:

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

21st Century Skills

How today's students can stay competitive in a changing job market

Learning Skills



critical thinking



creativity



collaboration



communication

Literacy Skills



information



media



technology

Life Skills



flexibility



leadership



initiative



productivity



social skills

Applied
educational systems

Sursă: [What Are 21st Century Skills?- Ce sunt competențele secolului XXI?](#)





Gândește-te la predarea ta. Care sunt cele trei competențe pe care le încurajați deja la elevii dumneavoastră? Cum faceți acest lucru? Care sunt cele trei competențe la care credeți că trebuie să lucrați mai mult?



1. 2COMPETENȚE IQ

Dr. Laura A. Jana vorbește despre abilitățile importante de care copiii noștri au nevoie în secolul XXI.

Vizionează discursul ei TED: https://www.youtube.com/watch?v=z_1Zv_ECy0g

 	ME Self-management skills that include self-awareness, self-regulation, self-control, attention, focus. Also, executive function skills which allow us to manage, regulate, and control our emotions and behavior.
 	WE These are the people skills that allow us to understand, share and "play well" with others, including the language, empathy, listening, and social-emotional skills necessary for effective communication, collaboration and teamwork.
 	WHY Skills that include questioning, curiosity and inquisitiveness that allow us to always see the world as a question mark, and strive for a better understanding of how the world works.
 	WILL Self-motivation and drive define these critically important skills, including a can-do attitude, conscientiousness, determination, gumption, persistence, perseverance, and focus put into action.
 	WIGGLE Physical and intellectual restlessness make up the WIGGLE skills that play a key role in putting WHY and WILL into action.
 	WOBBLE Skills that allow for, build and foster agility, adaptability, resilience, and confer the ability to face, overcome, and learn from failure.
 	WHAT IF Encompassing curiosity, imagination, and creativity, these are the skills that ultimately allow us to understand not just how the world is, but envision how it could be.

Sursă [The QI Skills– Competențele IQ](#)



Ce părere aveți despre competențele IQ? V-ați mai gândit vreodată la aceste competențe în acest mod?

Gândiți-vă la care dintre cele trei competențe pe care le considerați cele mai importante. De ce?



1.3 AGENDA NOILOR COMPETENȚE (de către Comisia Europeană)

Comisia Europeană a adoptat o nouă agendă a competențelor pentru Europa (în iunie 2016). Scopul acestei agende este de a se asigura că oamenii dobândesc competențe care îi vor dezvolta în marele capital uman al Europei, ceea ce va stimula capacitatea de inserție profesională, competitivitatea și creșterea economică în Europa.

Noua agendă a competențelor: **competențe care reprezintă cheia pentru a le permite oamenilor să aibă locuri de muncă de bună calitate și să își realizeze potențialul de cetățeni siguri pe sine și activi:**

- Gândire critică;
- Antreprenoriat;
- Rezolvare de probleme;
- Competențe digitale.



Puteți explica ce înseamnă fiecare dintre cele patru abilități? Cum se manifestă în practică? Scrieți pe o foaie de hârtie o descriere scurtă și concretă a fiecăreia dintre cele patru competențe. Vă puteți ajuta navigând pe internet.



CONȚINUT SUPLIMENTAR

Urmăriți videoclipul brain teaser / joc de inteligență , care include gândirea critică și rezolvarea de probleme: <https://www.youtube.com/watch?v=m2eINi4WXkc>

1.4 TENDINȚE ÎN EDUCAȚIA DIGITALĂ

Educația digitală a fost discutată și implementată înainte de COVID. Din mai multe motive, acest proces a fost lent. Educația este foarte apreciată în discursurile politice, dar multe țări nu își finanțează corespunzător școlile. Infrastructura pentru educația digitală în școli și în casele elevilor ar putea să nu fie finanțată în unele regiuni. Profesorii nu au fost instruiți pentru a-și converti predarea tradițională în domeniul digital.

Pandemia COVID-19 a schimbat unele dintre aceste lucruri, dar într-un mod foarte grăbit și nesistematic. Toți actorii - profesori, elevi și părinți - au fost forțați să experimenteze învățarea digitală peste noapte.

Rezultatele sunt mixte, dar cel puțin toate părțile interesate au obținut informații foarte valoroase. Acum trebuie să ne gândim să le aducem la o abordare viitoare utilă.

Acest articol descrie unele dintre cele mai importante tendințe actuale în domeniul educației digitale:



<https://hospitalityinsights.ehl.edu/digital-transformation-trends>

Pe lângă evoluțiile tehnologice evidente, trecerea la educația digitală oferă avantaje pentru grupurile care au fost dezavantajate anterior:

- copii din familii cu venituri mici;
- fete și femei;
- elevi cu dificultăți de învățare.

Alegerea când și cum să învețe poate fi benefică pentru elevii care nu sunt liberi să învețe. Odată cu scăderea costurilor de acces la internet și la dispozitive (tablete, laptopuri), chiar și elevii din gospodăriile cu venituri mai mici ar putea participa la cursuri pe care altfel nu le-ar fi putut urma din cauza costului manualelor și al altor materiale de învățare.

Un alt avantaj implicit al educației digitale este afinitatea așa-numitei "Generații Z" pentru tot ceea ce este digital. Acești "nativi digitali" vor să facă totul în mod digital. Pentru ei, învățarea digitală este modul corect de a face acest lucru, astfel încât motivația lor va fi mai mare¹.



CONȚINUT SUPLIMENTAR

Pe lângă cele mai recente evoluții dictate de pandemie, UE a recunoscut că transformarea digitală a tuturor aspectelor societății noastre - inclusiv a educației - trebuie gestionată în mod activ. În septembrie 2020, Comisia UE a adoptat "Planul de acțiune privind educația digitală" pentru perioada 2021-2027:

https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_en



Aruncați o nouă privire la cuprins și parcurgeți pe scurt capitolul. Gândiți-vă la ceea ce așteptați de la această formare (live și digitală). Având în vedere orientările actuale privind competențele relevante și dezvoltarea digitală, notați **două așteptări și trei obiective** pentru întreaga formare.

Dintre toate competențele enumerate (în 3 modele diferite) și având în vedere tendința de educație digitală - care sunt cele **3 competențe** pe care le considerați cele mai **relevante** pentru elevii din secolul XXI? Ce competențe credeți că sunt **cele mai dificil** de dezvoltat?

Scrieți răspunsurile pe o foaie separată pentru a le lua cu dvs. la trainingul live.

¹<https://edtechnology.co.uk/international/inaugural-future-learning-report-global-trends-digital-education/>



2 | INTRODUCERE ÎN SCHIMBARE

Pentru a prelucra eficient acest capitol, veți avea nevoie de următoarele materiale:

- cel puțin două foi de hârtie
- un stilou
- access la internet + difuzoare/căști

2.1 GÂNDEȘTE-TE LA REACȚIA TA LA SCHIMBĂRI



ASOCIERI

Gândeți-vă la cuvântul SCHIMBARE. Scrieți asocierile care vă vin în minte.

Acum citiți asocierile. Ce vă spun acestea?

2.2 RĂSPUNSUL EMOȚIONAL

Schimbările mari provoacă emoții. Dar, uneori, emoțiile sunt prea greu de gestionat și rămânem blocați în sentimentele noastre. Dar, indiferent de tipul de emoții pe care le trăim, putem oricând să ne alegem comportamentul. Vă rugăm să consultați videoclipul care explică diferența dintre reacție și răspuns:

<https://www.youtube.com/watch?v=ObDwK5rezHM&t=137s>



Gândește-te la reacțiile tale din trecut la schimbările din școală care nu ți-au plăcut. Ce emoții au apărut de obicei?

Dacă observați vreun tipar în reacții, ce vă spune acest tipar despre dvs.?



2.3 CHESTIONAR DE SCHIMBARE



Atitudinile profesorilor față de schimbare -Teacher Attitudes towards Change (TATC) *Luați-vă un minut și răspundeți la un scurt chestionar despre atitudinile față de schimbare. Scrieți pe o bucată de hârtie codul itemului (de exemplu, C4) și nota dvs. pe scală..*

ITEM	Evaluati următoarele elemente pe scală 1 (dezacord total) - 5 (acord total)				
	1	2	3	4	5
C4	Ceilalți membri ai personalului școlii cred că eu sprijin schimbarea				
C3	Schimbarea mă ajută adesea să fiu mai performant				
B6	De obicei, ezit să încerc schimbări				
C2	Majoritatea personalului școlii beneficiază de o schimbare				
B1	De obicei, mă împotrivesc schimbărilor				
A1	Aștept cu nerăbdare schimbările de la școala mea				
C5	Schimbarea ajută, de obicei, la îmbunătățirea situațiilor nesatisfăcătoare din școala mea				
A2	Nu-mi place schimbarea				
B4	Adesea sugerez schimbări pentru școala mea				
B2	Sunt înclinat să încerc schimbări la școala mea				
B5	Intenționez să fac tot ce este posibil pentru a sprijini schimbarea				
C6	De obicei, beneficiaz de o schimbare				
A5	Majoritatea schimbărilor de la școala mea sunt iritante				
A6	Consider că majoritatea schimbărilor sunt plăcute				
A4	Schimbările au tendința de a mă stimula				
C1	Schimbarea este de obicei în beneficiul școlii mele				
A3	Schimbarea mă frustrează				
B3	De obicei, susțin schimbările				



Dimensiuni

Reacția cognitivă la schimbare (gânduri și convingeri despre schimbare) = C1 + C2 + C3 + C3 + C4 + C5 + C6

Reacția afectivă la schimbare (sentimentele individului cu privire la schimbare) = A1 + A2 (invers) + A3 (invers) + A4 + A5 (invers) + A6

Reacția comportamentală la schimbare (măsura în care individul întreprinde o acțiune pentru a sprijini sau iniția schimbarea) = B1 (invers) + B2 (invers) + B3 + B4 + B5 + B6 (invers)

Termenul "invers" înseamnă că trebuie să scădeți o anumită valoare din 6. De exemplu: inversul lui 2 este $6-2=4$.

Reacția cognitivă la schimbare se referă la gândurile și convingerile individului cu privire la necesitatea schimbării. Accentul se pune pe semnificația schimbării, pe modul în care aceasta va fi benefică din punct de vedere personal și organizațional. Aceasta include, de asemenea, gândirea cu privire la cunoștințele necesare pentru a gestiona schimbarea.

Reacția afectivă la schimbare se referă la sentimentul individului față de schimbare. Aceasta poate juca un rol substanțial în formarea atitudinii. Un exemplu de reacție afectivă la schimbare poate fi atunci când o persoană este mulțumită sau neliniștită de schimbare.

Reacția comportamentală la schimbare măsoară măsura în care individul ar acționa pentru a iniția sau susține schimbarea. Aceasta poate varia de la intenții pozitive puternice de sprijinire a schimbării sau la intenții negative de a se opune acesteia.

Pentru mai multe informații, citiți articolul de mai jos:

Kin, T. M. & Kareem, O. A. (2017). Measuring teacher attitudes towards change: an empirical validation. *Int. J. Management in Education*, Vol. 11, Nr. 4, pp. 437 – 469.

https://www.researchgate.net/publication/320210975_Measuring_teacher_attitudes_towards_change_An_empirical_validation



Unde sunt scorurile cele mai mari și unde sunt cele mai mici? Cum se reflectă rezultatele în abordarea dumneavoastră față de schimbările concrete?

Ați fost surprins de rezultat?

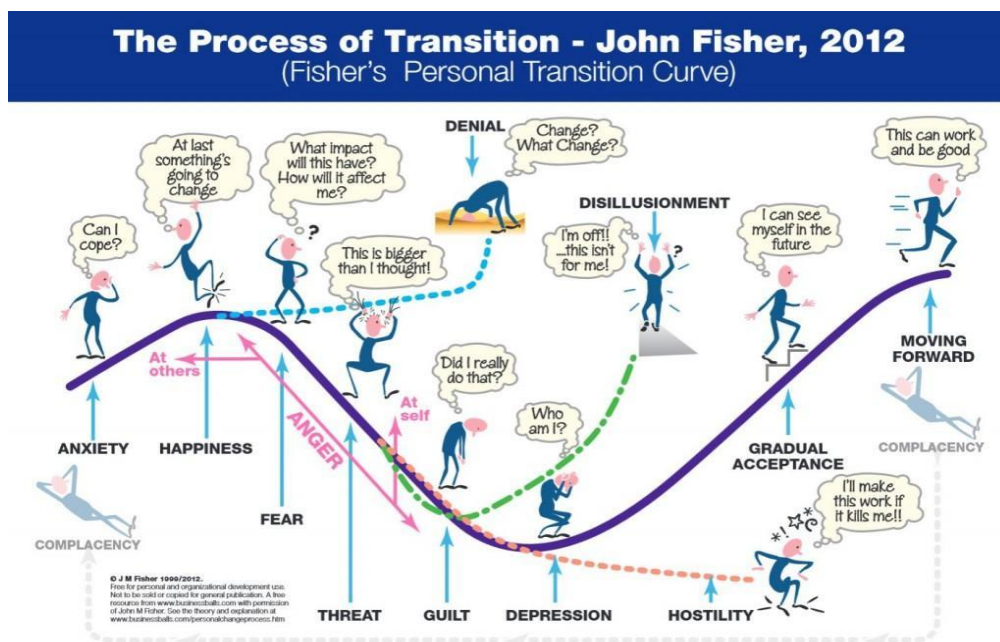
Ați învățat ceva nou despre dvs. în timp ce completați chestionarul?



2.4 CURBA SCHIMBĂRII

Curba schimbării de J. M. Fisher (2012) explică modul în care reacționăm la schimbările pe care le percepem ca fiind neplăcute. Ideea principală este că trecem prin anumite "faze de schimbare" care ne modelează emoțiile și comportamentul. Vă rugăm să citiți articolul și să vizionați videoclipul pentru a vă face o idee mai bună despre acest model:

<https://www.c2d.co.uk/techniques/process-of-transition/>



Gândiți-vă cum ați reacționat atunci când v-ați confruntat pentru prima dată cu educația digitală. Ce părți ale curbei de schimbare ați observat în cazul dumneavoastră? Pe care parte a curbei vă aflați acum?

Cât de bine explică acest model procesul de schimbare al profesorilor din școala dumneavoastră atunci când s-au confruntat cu introducerea educației digitale? Unde se află profesorii actuali din școala dumneavoastră în ceea ce privește educația digitală?

Scrieți principalele constatări pe o foaie separată pe care să o luați cu dumneavoastră la trainingul live..



3 | DIFERENȚE ÎNTRE MENTALITATEA FIXĂ ȘI CEA DE CREȘTERE

Pentru a prelucra eficient acest capitol, veți avea nevoie de următoarele materiale:

- cel puțin două foi de hârtie
- un stilou
- access la internet + difuzoare/căști

3.1 INTRODUCERE ÎN MENTALITĂȚI

Vă rugăm să urmăriți acest scurt video cu un băiat de trei ani:

<https://youtu.be/rlclGDhbyXo>



Care a fost primul tău gând când ai privit filmul?

Ați fi acționat la fel?

A avut dreptate tatăl să îl lase pe copil să eșueze atât de des?

3.2 CE ESTE O MENTALITATE DE CREȘTERE?

O mentalitate este un fel de sistem de credințe și determină, prin intermediul unor ipoteze cheie, modul în care acționăm și reacționăm. Potrivit psihologului **Carol Dweck**, există două mentalități opuse în ceea ce privește învățarea și dezvoltarea personală:

- mentalitatea fixă
- mentalitatea de creștere

Iată un scurt video despre diferențele dintre o mentalitate de creștere și o mentalitate fixă:

<https://youtu.be/ms2SzfUMUfs>

După cum vedeți, o mentalitate de creștere este cea mai importantă condiție pentru succesul în învățarea de noi abilități. Înainte de a afla mai multe despre cum să implementăm principiile mindsetului de creștere în predarea noastră (digitală), trebuie să identificăm mai întâi mindsetul nostru.



3.3 CUNOAȘTEȚI-VĂ MENTALITATEA

Vă rugăm să răspundeți la acest scurt test pentru a afla mai multe despre mentalitatea dvs.:



TEST MINDSET

Pentru fiecare item, încercuiți numărul care vă descrie cel mai bine conform scalei date. Puteți, de asemenea, să scrieți numerele pe o bucată de hârtie. La final, va trebui să însumați numerele.

	Acord total	De acord	Dez acord	Dez acord total
Inteligența ta este ceva de bază despre tine, pe care nu o poți schimba prea mult.	0	1	2	3
Doar câțiva oameni vor fi incredibil de buni la sport, trebuie să te naști cu această abilitate.	0	1	2	3
Cu cât muncești mai mult la ceva, cu atât vei fi mai bun.	3	2	1	0
De multe ori mă enervez când primesc feedback despre performanța mea.	0	1	2	3
Oamenii cu adevărat inteligenți nu au nevoie să se străduiască.	0	1	2	3
Un motiv important pentru care îmi fac munca este că îmi place să învăț lucruri noi.	3	2	1	0
Poți oricând să schimbi cât de inteligent ești.	3	2	1	0
Sunteți un anumit tip de persoană și nu se pot face prea multe pentru a schimba cu adevărat acest lucru.	0	1	2	3
Nu contează câtă inteligență ai, poți oricând să o schimbi destul de mult.	3	2	1	0
Apreciez când oamenii, părinții, elevii sau profesorii îmi dau feedback despre performanțele mele	3	2	1	0

Totalizați și înregistrați scorul obținut după ce ați completat fiecare dintre cele zece întrebări. Utilizând tabelul cu punctaje de mai jos, stabiliți-vă mentalitatea.

GRAFIC DE PUNCTE

22-30 = Mentalitate de creștere puternică

17-21 = Creștere cu unele idei fixe

11-16 = Mentalitate fixă cu unele idei de creștere

0-10 = Mentalitate fixă puternică



Ambele mentalități au un set de presupuneri cheie pe care probabil că le-ați auzit deja undeva. În cadrul mentalității de creștere, acestea sunt:

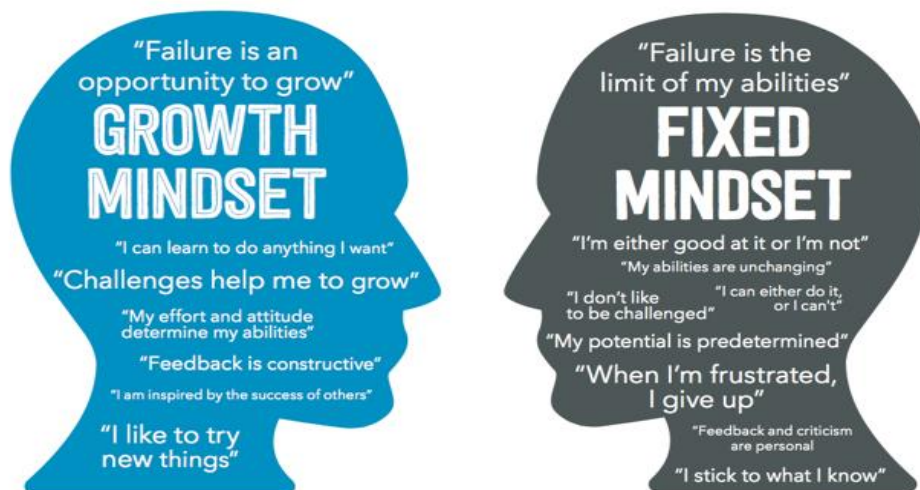
- prin muncă asiduă și efort constant, poți învăța orice;
- toată lumea poate învăța, indiferent de punctul său de plecare;
- învățarea este un proces, eșecul este o parte integrantă a acestuia;
- nu există limite pentru abilitățile mele;
- curiozitatea și deschiderea trebuie să fie sprijinite și promovate.

Atunci când vedem pe cineva care a realizat ceva extraordinar (în sport, muzică sau știință), avem tendința de a vedea doar rezultatul - un nou record mondial, de exemplu. Mass-media modernă ne ajută în acest sens. Dar ceea ce nu vedem și cel mai adesea uităm sunt miile de ore de antrenament care au stat la baza acestui succes final. Este ascunsă ca partea principală a unui iceberg. Nu vedem numeroasele încercări eșuate - vă rugăm să vă amintiți videoclipul de la început!



Gândiți-vă la poveștile unor personalități cunoscute (sportivi, actori, scriitori, muzicieni) cărora le-a luat timp îndelungat să ajungă unde sunt acum.

3. 4 TOATĂ LUMEA ARE AMBELE MENTALITĂȚI



Sursă: [Fixed v. Growth Mindset](#)



Alegeți două afirmații din fiecare parte.

Pentru fiecare propoziție, descrieți o situație în care dvs. sau unul dintre elevii dvs. a acționat în consecință. Încercați să vă gândiți la situații pentru ambele tipuri de mentalități, atât pentru dumneavoastră, cât și pentru elevii dumneavoastră.



Chiar și atunci când avem o predispoziție către una dintre aceste mentalități, **în viața de zi cu zi ne vom găsi fluctuând** între ele.

3.5 REACȚIA LA EȘEC

Atunci când ne îndepărtăm atenția de la conceptul de mentalitate fixă și trecem la o mentalitate de creștere, eșecurile capătă o altă semnificație. Ele nu mai arată limita abilităților noastre, ci oferă informații valoroase pentru a ne descurca mai bine la următoarea încercare. Ele reprezintă o oportunitate de a învăța - așa cum am văzut în videoclip. Dacă folosim informațiile pe care le-am putut obține dintr-o încercare eșuată, următoarea noastră încercare va avea șanse mai mari de succes.

Din păcate, pe măsură ce înaintăm în vârstă, avem tendința de a evita riscurile odată ce am ajuns la o anumită experiență. Presiunea colegilor se adaugă la această tendință, deoarece nu vrem să fim considerați învinși. Astfel, există o anumită recompensă inerentă pentru o mentalitate fixă, în parte din motive evolutive. În antichitate, era mai sigur să rămâi pe cărări stabilite și să eviți zonele necunoscute.

Dar, în lumea noastră, în care ritmul schimbărilor se accelerează, acest lucru devine o povară. Evitarea riscurilor în procesul de învățare nu mai reprezintă un avantaj. Trebuie să ne încurajăm elevii să își asume riscuri (în limite rezonabile, desigur) și să iasă din zona lor de confort. Deviza "nu renunța niciodată" este mai potrivită ca niciodată. Punctul crucial este să privim eșecul în mod diferit.



Care sunt realizările personale sau profesionale de care sunteți cel mai mândru? Vă amintiți când ați renunțat să învățați ceva?



CONȚINUT SUPLIMENTAR

3.6 DIFERITE STILURI DE ÎNVĂȚARE

În cadrul mentalității de creștere, stilul de învățare se schimbă de la învățarea tradițională a faptelor și cifrelor (informații) la o înțelegere mai largă, mai fundamentală a lucrurilor și proceselor.

Studii recente au arătat că aproximativ 65% dintre copiii care merg astăzi la școală vor lucra în locuri de muncă care nici măcar nu există astăzi². Valoarea informației în sine scade rapid, deoarece ritmul de schimbare se accelerează. Conceptul unei enciclopedii tipărite în mai multe volume, care era popular acum 30 de ani, pare ridicol astăzi.

Prin urmare, elevii (și adulții) trebuie să lase în urmă conceptul tradițional de set de competențe fixe și să învețe și să formeze noi competențe generice, cum ar fi:

²<https://www.weforum.org/agenda/2021/08/3-ways-disrupt-education-bridge-skills-gap/>



- gândire critică
- competențe digitale
- învață cum să înveți
- să învețe cum să obțină cunoștințe din eșecuri

Scopul nu mai este acela de a dobândi rezultatul acum (care se va devaloriza rapid), ci instrumentele pentru a obține rezultate adecvate în viitor.

3.6.1 Rolul profesorului

Într-un mediu cu mentalitate fixă, profesorul are rolul de maestru atotștiutor: el sau ea împărtășește cunoștințele sale cu elevii. În acest scenariu, profesorul este întotdeauna cel puțin cu un pas înaintea elevilor. Depinde de ei dacă învață ceea ce le oferă profesorul.

Într-un cadru de mentalitate de creștere, profesorul devine un susținător al elevilor. Acest lucru este valabil mai ales în domeniul digital, unde elevii sunt, cel mai probabil, mai pricepuți decât profesorul. Noul rol adecvat pentru profesor este acela de co-lucrător colaborator, care face parte dintr-o echipă.



Care sunt competențele pe care le considerați cele mai valoroase pentru elevii dumneavoastră?

Unde vedeți cea mai mare problemă în predarea acestor competențe?

3.6.2 Încorporarea unei mentalități de creștere

Vă rugăm să citiți următorul articol: <https://www.edutopia.org/article/incorporating-growth-mindset-into-teaching-practice-donna-wilson-marcus-conyers>



Învățarea la distanță necesită o anumită mentalitate pentru a avea succes? Care este, în opinia dumneavoastră, această mentalitate?

Ce probleme suplimentare pot apărea din cauza unei mentalități fixe în învățarea digitală?

Care ar putea fi beneficiile unei mentalități de creștere în învățarea digitală?



Pe baza capitolului pe care l-ați parcurs, gândiți-vă la modul în care ați putea explica elevilor, în propriile cuvinte, ce este o mentalitate de creștere. Încercați să urmați descrierea cu exemple concrete.

Scrieți descrierea pe o foaie separată pentru a o lua cu dvs. la trainingul live.

MODULUL2:

O înțelegere mai profundă a mentalității
de creștere și a implementării sale în
practică



Timp estimat de procesare: 9 ore pedagogice



4 | CONVINGERI ÎN MEDIUL DIDACTIC

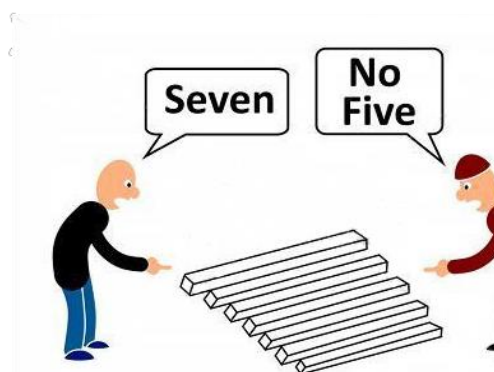
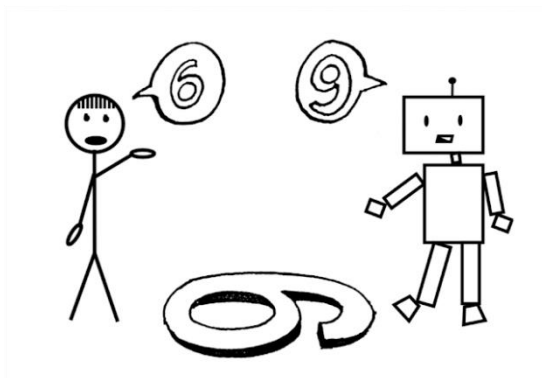
Pentru a prelucra eficient acest capitol, veți avea nevoie de următoarele materiale:

- cel puțin două foi de hârtie
- un stilou
- acces la internet + difuzoare/căști

4.1 MODUL ÎN CARE VEDEM LUMEA - SISTEMUL NOSTRU DE CREDINȚE

Avem tendința de a crede că putem vedea lumea așa cum este ea. Numim aceasta o perspectivă obiectivă și o considerăm diferită de perspectiva subiectivă pe care am putea să o adoptăm atunci când evaluăm oameni sau sentimente.

Dar o scurtă privire asupra acestor două imagini simple ne învață contrariul:



Punctul din care privim schimbă rezultatul.

Dar există mai mult decât constatarea că observarea obiectivă este foarte dificilă, dacă nu chiar imposibilă. În aceste exemple simple, ambii observatori au dreptate în același timp³. Nu există un adevăr absolut, obiectiv.



Gândiți-vă la un incident în care unul dintre elevii dvs. a dezvăluit o convingere diferită de a dvs. Cum ați reacționat?

Chiar și teoriile și legile științifice **sunt valabile doar până când cineva le infirmă.**

Convingerile noastre determină modul în care vedem și apreciem lucrurile și persoanele. Și foarte important: ele nu se limitează la credințele noastre religioase.

³dacă doriți, vă puteți adăuga pe dumneavoastră ca a treia perspectivă: sunteți capabil să vedeți că ambii observatori au dreptate.



Câteva exemple rapide: Dacă vă uitați la un film polițist, detectivii de la locul crimei trec adesea cu vederea probe, deoarece ajung prea repede la o concluzie despre crimă și persoana responsabilă și resping lucruri care i-ar putea conduce la adevăratul autor al crimei.

Unii fundamentalisti care (încă) cred în creație exact așa cum este descrisă în Biblie vor privi relicvele din săpături cu totul altfel decât toți ceilalți. Pentru ei, acestea nu sunt dovezi ale evoluției pe termen lung, ci sunt create pentru a părea vechi.

Iar cineva care crede într-una din teoriile conspirației care circulă pe internet (cum ar fi chemtrails, de exemplu) va căuta doar dovezi care să-i susțină convingerea, indiferent de credibilitatea surselor sale.

Nu putem scăpa de convingerile noastre, dar putem încerca să devenim conștienți de ele și de consecințele pe care le au asupra percepției noastre.



CONȚINUT SUPLIMENTAR

Un video care descrie funcționarea sistemelor de credință: https://youtu.be/juNuGdd_Cc0

4.2 CONVINGERI GREȘITE / ERONATE

Atunci când convingerile noastre sunt confruntate cu opinii, declarații sau fapte opuse, le negăm în mod spontan și rămânem la convingerile noastre. Totuși, dacă suntem deschiși la minte, vom cântări afirmațiile divergente și, în cele mai multe cazuri, ne vom adapta punctul de vedere anterior.

Dar, uneori, insistăm asupra convingerilor noastre și negăm tot ceea ce le contrazice. Acest efect se numește "imunizare cognitivă". Minte noastră neutralizează automat informațiile contradictorii. Într-o formă extremă, putem observa în prezent acest mecanism la persoanele care aderă la teoriile conspirației, care au devenit abundente pe internet în general și mai ales pe rețelele de socializare. Convingerile lor devin și mai puternice atunci când sunt contestate.

Tendința noastră naturală și parțial inevitabilă de confirmare susține imunizarea cognitivă, deoarece ne ajută să evităm orice informație care ne contrazice convingerile. Căutăm și vedem doar informațiile care confirmă ceea ce știm deja.

Odată ce acceptăm o credință, contează doar dacă aceasta ne este utilă sau nu. Atunci când este utilă, o apărăm cu rigurozitate.





Există cinci tehnici majore de impunere a credinței pe care le folosim:

1. Ne izolăm de persoanele care au convingeri exterioare;
2. Încercăm să ne reducem expunerea la alte credințe și idei;
3. Facem legătura între convingerile noastre și emoțiile puternice;
4. Ne asociem cu grupuri care gândesc la fel ca noi;
5. Folosim repetiția.

Canalele de social media sunt în mod clar extrem de bine echipate pentru a susține toate aceste tehnici.

4.3 ABORDAREA CONVINGERILOR PUTERNICE

Dacă dorim să schimbăm părerea cuiva - indiferent de motivul pentru care o facem - trebuie să fim conștienți că este un proces dificil. Creierul nostru este programat să ne apere convingerile. Acest lucru este valabil mai ales pentru acele convingeri la care ținem cel mai mult și care fac parte din sistemul nostru de credințe de bază.

Psihologia a arătat că este mai puțin important ce spui cuiva decât cine ești: avem tendința de a crede persoanele de care ne simțim apropiați.

Acest element uman este cel mai important. Convingerile cu adevărat puternice nu sunt depășite de raționamente sau de argumente structurate și logice.

Nu există o metodă general funcțională pentru a schimba credința cuiva, dar câteva puncte s-au dovedit a fi utile:

1. Apropierea

Așa cum am menționat mai sus, avem tendința de a crede mai mult decât alții pe cineva de care ne simțim apropiați. Amintiți-i persoanei pe care doriți să o influențați despre relația dvs..

2. Reciprocitate

Simțim nevoia de a le da înapoi celor care ne-au dat ceva. Acordarea unei atenții deosebite este un fel de cadou, așa că aceasta ar putea fi o modalitate de a ajunge la cineva.

3. Autoritatea

Oamenii îi cred mai mult pe cei care sunt experți în domeniul lor (sau sunt percepuți ca atare). Zonele creierului asociate cu evaluarea critică au tendința de a se stabiliza atunci când ascultă un expert. Puteți folosi acest lucru atunci când vă menționați adesea trecutul și expertiza dvs.

Pentru a înțelege mai bine cum să te confrunți cu convingerile limitative (inclusiv cu ale tale), urmărește videoclipul: <https://www.youtube.com/watch?v=l8oGEK2BXpM>



Gândiți-vă la convingerile greșite pe care le-ați observat la dumneavoastră și la alți profesori. Scrieți cel puțin un exemplu concret al unei astfel de convingeri pentru dumneavoastră și unul pentru un alt profesor.

Notați exemplele pe o foaie separată pentru a le lua cu dvs. la cursul de formare live.



5 | NEUROPLASTICITATEA CREIERULUI

Pentru a prelucra eficient acest capitol, veți avea nevoie de următoarele materiale:

- cel puțin două foi de hârtie
- un stilou
- access la internet + difuzoare/căști

5.1 CE ESTE NEUROPLASTICITATEA?

Neuroplasticitatea este capacitatea creierului de a se adapta funcțional și structural la condiții și provocări în schimbare. Aceasta permite creierului nostru să se adapteze, să învețe și chiar să se recupereze în urma unor leziuni. Uneori, acest lucru este denumit pur și simplu "recablarea creierului".

La fel ca mușchii noștri, starea creierului este determinată de activitate! Ori îl folosești, ori îl pierzi. Neuroplasticitatea stă la baza învățării: dacă creierul nostru nu ar fi formabil, nu am putea învăța deloc.

Anterior, se credea că creierul nostru poate procesa informații noi doar atunci când suntem copii și că ne pierdem această capacitate treptat, odată cu înaintarea în vârstă. "Nu poți învăța un câine bătrân trucuri noi", spune proverbul. Studii mai noi au infirmat această teorie⁴.

Cu toate acestea, există încă o anumită reticență la mulți adulți de a învăța lucruri noi, ceea ce este adesea considerat ca o dovadă a plasticii reduse a creierului la vârste mai mari. Această reticență provine în principal dintr-un concept tradițional de cunoștințe și experiență, în special în învățământul profesional. Vom aprofunda acest aspect puțin mai târziu.

<https://www.youtube.com/watch?v=kWlagHUqD8A>



Gândiți-vă la exemple de neuroplasticitate în lumea reală. Descrieți modul în care ați învățat cea mai recentă abilitate a dumneavoastră. Cum a decurs? Ce ați experimentat?

Faceți o listă de activități care vă vor ajuta să vă "reconectați" creierul. Comparați lista dvs. de activități utile CU ACEASTA.

Ați găsit ceva la care nu v-ați gândit?

⁴<https://www.verywellmind.com/what-is-brain-plasticity-2794886>



5.2 JOCURI PENTRU CREIER

Există o mulțime de exerciții, jocuri și aplicații care arată cum funcționează neuroplasticitatea. Acestea sunt adesea numite "jocuri pentru creier" și sunt comercializate ca instrumente pentru a vă menține creierul în formă și sănătos.

- Sudoku
- Clevermind
- Lumosity
- Elevate

Aceste activități sunt deosebit de utile pentru menținerea funcționării creierului:

- cântă la un instrument
- învață să jonglezi
- învață o limbă nouă

Menținerea diferitelor regiuni ale creierului implicate s-a dovedit a fi deosebit de eficientă.



Gândiți-vă la alte activități pe care le-ați putea clasifica drept "jocuri pentru creier". Încercați să enumerați cinci. Vă puteți ajuta navigând pe internet.

Dacă nu ești familiarizat cu niciunul dintre jocurile enumerate, le poți căuta pe internet și poți încerca să le joci.

5.3 CURIOSITATE

Curiozitatea este dorința de a experimenta ceva nou și necunoscut. Este principala forță motrice a dezvoltării umane - atât ca persoană, cât și ca societate. Bucuria de a explora și dorința de a învăța lucruri noi și de a dobândi noi competențe ne face să mergem înainte. Copiii mici posedă această capacitate în cantitate abundentă. Pe măsură ce creștem, experiența dobândită și teama de greșeli și eșecuri duc la o reticență tot mai mare. Dar curiozitatea care stă la bază nu este moartă, ci doar acoperită.

Așadar, cum putem stimula curiozitatea?

Vă rugăm să citiți următorul articol <https://www.edutopia.org/blog/8-pathways-curiosity-hungry-mind-marilyn-price-mitchell>



Gândiți-vă la modalități de stimulare a creativității pe care le-ați folosit deja la locul de muncă. Descrieți-vă experiența.

Schițați și scrieți o nouă sarcină care ar putea stimula creativitatea folosind diferite metode.



5.4 PROVOCĂRI

Tuturor ne plac provocările: jocurile de cărți și de societate au existat dintotdeauna, iar în ultimele decenii, jocurile video au devenit o industrie de miliarde de dolari. Dacă ați încercat unul, principalii factori care vă motivează să continuați să jucați sunt provocările și recompensele.

Ne place să concurăm cu ceilalți. Bineînțeles, trebuie să câștigăm cel puțin uneori pentru a rămâne în joc. Designerii de jocuri își creează produsele ținând cont de acest lucru. Vom vorbi mai mult despre jocuri în educație (capitolul 15).

Deocamdată, să reținem că crearea de provocări este o modalitate dovedită de motivare a elevilor. Mediile digitale de învățare facilitează acest lucru. Ați putea redacta puzzle-uri sau chestionare care îi vor implica pe elevi și le vor oferi recompense instantanee.

Este foarte important ca aceste provocări să nu fie confundate cu teste sau examene tradiționale. Motivul provocărilor nu este acela de a evalua abilitățile elevilor, ci de a-i stimula să își folosească abilitățile existente și să dobândească noi cunoștințe. Eșecul de a stăpâni o provocare nu trebuie să fie pedepsit, ci creat ca o motivație pentru a încerca din nou. În cel mai bun caz, provocarea eșuată oferă informații suplimentare care îl ajută pe elev să încerce ceva diferit data viitoare.



Gândiți-vă la posibilele provocări pentru elevii dumneavoastră în sarcinile de zi cu zi. Gândiți-vă, de asemenea, la modul în care i-ați putea motiva atunci când eșuează.

5.5 ÎNVĂȚARE PE TOT PARCURSUL VIEȚII

5.5.1 Calea de calificare tradițională

Conceptul tradițional de dobândire a unei aptitudini - nu numai în cadrul formării profesionale - a fost o cale de perfecționare treptată. Scopul era obținerea statutului de "maestru", care știa tot ce era de știut în domeniul său de cunoștințe.

O consecință nefericită a acestui model a fost că oamenii care se considerau (sau erau considerați) "maestri" nu mai aveau nevoie să învețe nimic. Și astfel, acest concept a fost transferat și în alte domenii. Experiența și cunoștințele în creștere au diminuat nevoia de a învăța. Prin urmare, am fost îndemnați să credem că nu putem învăța la o vârstă mai înaintată, dar că acest lucru nu conta, deoarece nici nu trebuia.

Mulți dintre noi încă aderă la acest concept - cu bună știință sau nu. Doar o curiozitate susținută ne poate salva de această concepție greșită. Iar dacă ne depășim reticenta de a învăța, vom descoperi că încă suntem capabili să o facem și - cel mai important - că este distractiv.



*Care a fost ultima abilitate nouă pe care ați învățat-o? Ce ați dori să învățați?
De ce nu ați învățat-o încă?*



5.5.2 Noi provocări

Cunoașterea se schimbă foarte repede în zilele noastre, iar ritmul de schimbare se accelerează.



Numiți trei competențe tradiționale care au devenit depășite.

Numiți trei locuri de muncă care nu mai există.

Numiți cel puțin un loc de muncă care, cel mai probabil, nu va mai exista peste 20 de ani.

5.5.3 Mentalitatea de creștere ca o condiție pentru o învățare de succes pe tot parcursul vieții

Dacă încetăm să mai învățăm și ne bazăm doar pe experiențele și abilitățile dobândite până acum, ne vom:

- devaloriza cunoștințele (pentru că din ce în ce mai multe dintre ele devin învechite),
- risipi o abilitate esențială pe care evoluția ne-a dat-o.

Cine ar vrea să facă asta? Prin urmare, o mentalitate de creștere este principala condiție pentru învățarea pe tot parcursul vieții. Pentru mulți adulți, învățarea pe tot parcursul vieții este un concept relativ nou, așa cum am văzut anterior. Dar toate datele disponibile arată că, fără învățare permanentă, mulți lucrători își vor pierde locul de muncă sau nu vor putea găsi unul nou.

A învăța să înveți și a trăi învățarea ca pe o distracție este crucial pentru următoarele generații, care vor crește într-o lume care este în mare parte imprevizibilă în acest moment.



Mai parcurgeți încă o dată rapid acest capitol. Gândiți-vă la sarcini care să stimuleze curiozitatea și să-i provoace pe elevi. Scrieți câteva idei. Încercați să fiți cât mai specific posibil atunci când descrieți sarcinile. Învățați să învățați și să trăiți învățarea ca fiind distractivă; este crucial pentru următoarele generații, care vor crește într-o lume care este în mare parte imprevizibilă în acest moment.

Scrieți ideile pe o foaie separată pentru a le lua cu dumneavoastră la trainingul live.



6 | ELEMENTELE CHEIE ALE UNEI EDUCAȚII DIGITALE DE SUCCES LA ELEVII DE LICEU

Pentru a prelucra eficient acest capitol, veți avea nevoie de următoarele materiale:

- cel puțin două foi de hârtie
- un stilou
- acces la internet + difuzoare/căști

6.1 ETAPA DE AUTO-REFLECȚIE



În această primă fază, vă cerem să vă gândiți la educația digitală și să răspundeți sincer, scriindu-vă răspunsurile.

Care sunt elementele pentru o educație digitală de succes, în funcție de rolul dumneavoastră ca profesor?

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Acum puneți-vă în locul elevilor dumneavoastră: ce credeți că vor răspunde la aceeași întrebare?

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Câte răspunsuri sunt egale?

*Dacă este posibil, discutați acest subiect cu elevii dumneavoastră și colectați opiniile lor reale.
Câte răspunsuri sunt egale?*

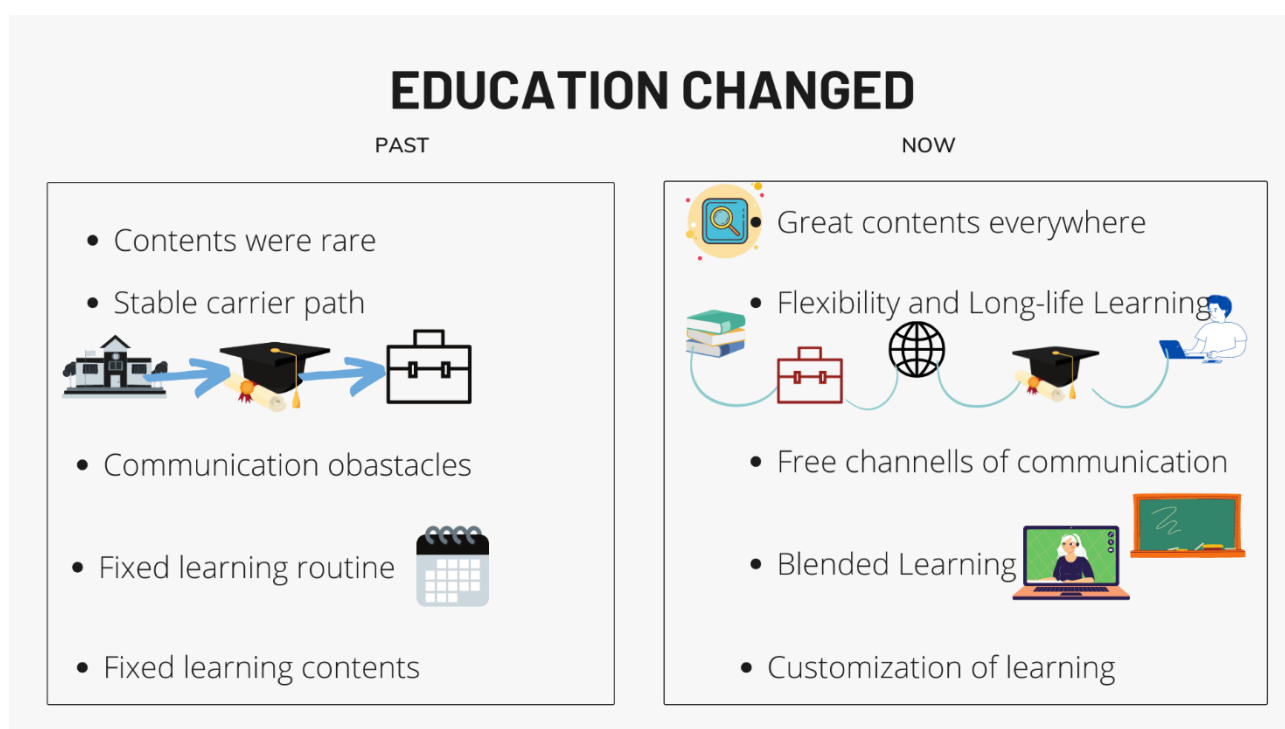


6.2 EDUCAȚIA CARE SCHIMBĂ ISTORIA

Educația s-a schimbat de-a lungul timpului și, de foarte multe ori, așa cum se întâmplă în istorie, aceste schimbări au dus la progres. Infograficul de mai jos arată care sunt evoluțiile majore care au afectat învățarea, iar unele dintre acestea au fost radicalizate de trecerea forțată la digital. Altele, însă, sunt încă departe de a deveni ceva obișnuit.

Ceea ce dorim să arătăm aici este că progresul tehnologic a influențat puternic progresul educației în sine.

Unele dintre aceste schimbări au fost luate în considerare de către elevii intervievați în faza anterioară a proiectului. Ele au fost considerate ca fiind avantaje reale ale învățării online. Dintre acestea, o mențiune specială este pentru viteza de comunicare și flexibilitatea învățării.



Relevant pentru realizarea acestor infografice a fost următorul video [Re-inventing education for the digital age](#)



Care sunt avantajele și dezavantajele acestor evoluții în educație?

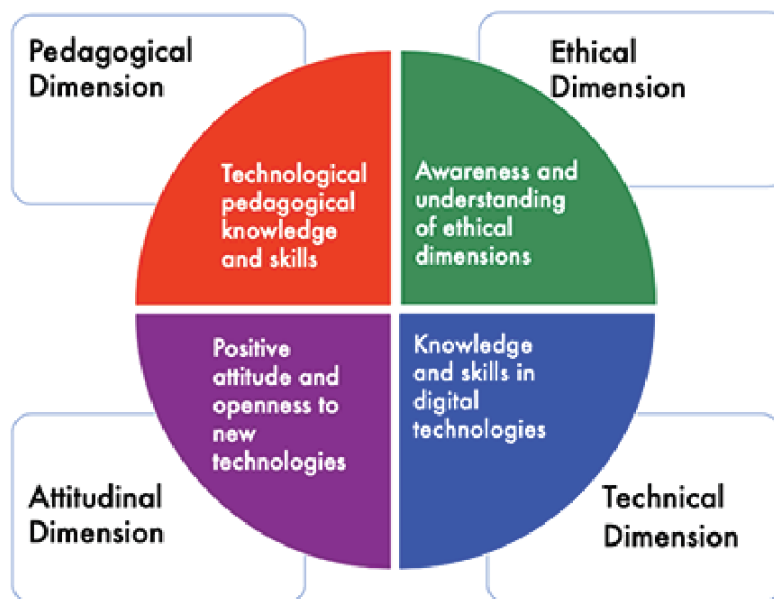
Cât de mult au influențat sau afectat aceste schimbări experiența dumneavoastră de predare? În ce măsură, în ce mod le-ați luat în considerare în experiența dumneavoastră de predare?



6.3 ELEMENTE CHEIE ALE SUCCESULUI: MODELUL PEAT

Cercetările efectuate de un consorțiu universitar în cadrul proiectului Erasmus DiCTE - Developing ICT in Teacher Education ([proiectul DiCTE](#))⁵ au produs un model interesant care rezumă caracteristicile fundamentale ale unei predări digitale eficiente.

Pedagogical, Ethical, Attitudinal and Technical dimensions (PEAT model)



Dimensiunile **tehnice** și **atitudinale** au un scop clar și nu necesită explicații suplimentare, în timp ce aspectele pedagogice și etice sunt mult mai interesante.

Dimensiunea pedagogică se bazează pe oportunitățile pe care tehnologia le oferă pentru îmbunătățirea practicilor de predare, în special în ceea ce privește predarea anumitor discipline specifice. Prin urmare, profesorul trebuie să caute în permanență noi instrumente tehnologice care să îi facă munca să aibă un impact și să fie eficientă asupra elevilor.

Aspectul etic merge dincolo de valorile morale și comportamentale, ci se referă la nevoia profesorului de a cunoaște și adopta modele etice și în utilizarea instrumentului digital, care include mai multe aspecte: de la calitatea și cantitatea instrumentelor utilizate, la modul corect de utilizare a acestora, până la cunoașterea și respectarea regulilor de copywriting și de protecție a vieții private.

⁵ Dicte (2019), Pedagogical, Ethical, Attitudinal and Technical dimensions of Digital Competence in Teacher Education. Developing ICT in Teacher Education Erasmus+ project <https://dicte.oslomet.no/dicte/>



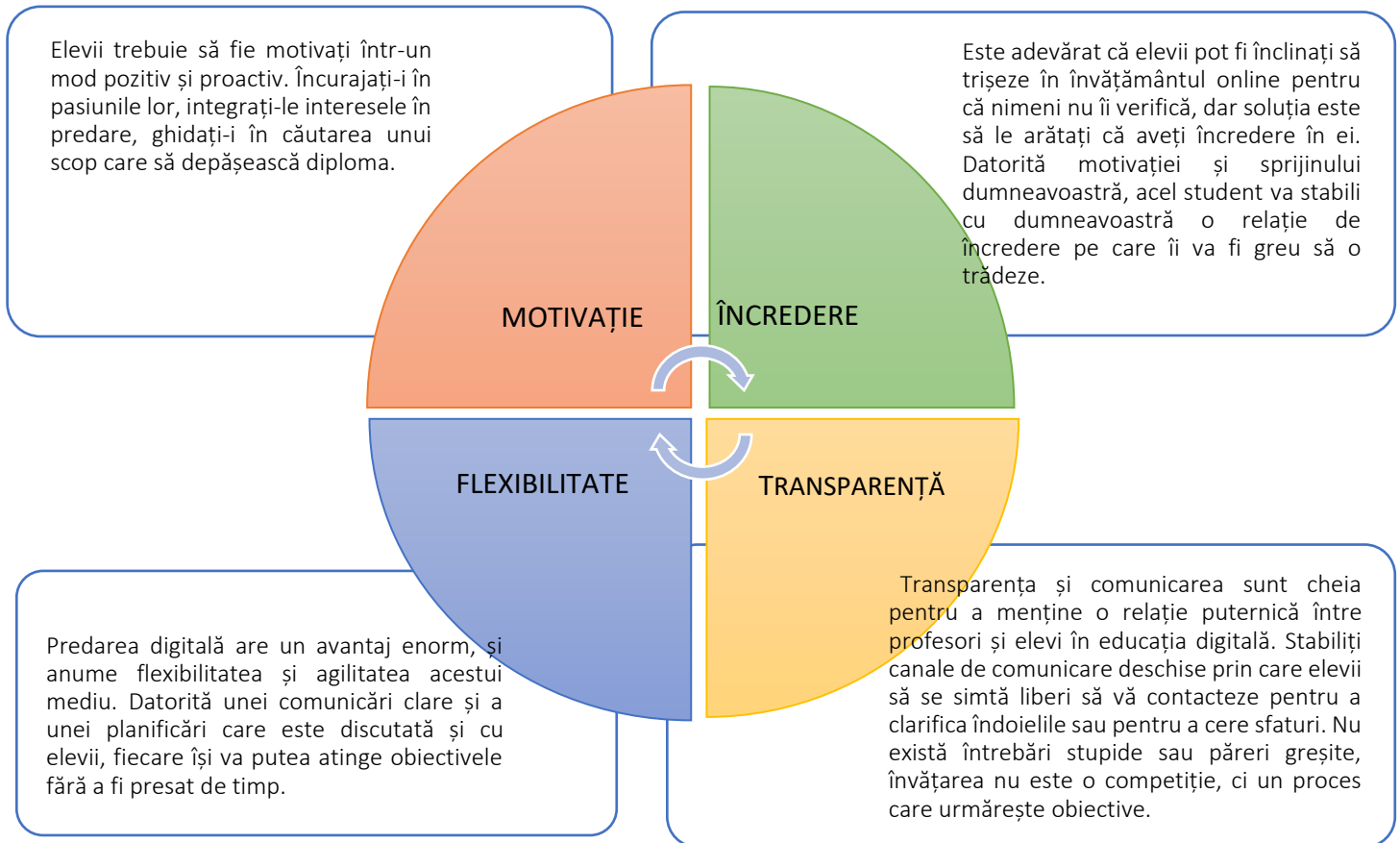
Culorile din tabel reflectă schema PEAT. Evaluați răspunsurile privind domeniul la care se referă afirmațiile. Domeniile în care ați pus cele mai multe răspunsuri "foarte slab", "slab" și "nici slab, nici bun" sunt cele pe care ar trebui să le îmbunătățiți.

	Foarte slab	Slab	Nici slab, nici bun	Bun	Foarte bun
Video and image editing					
Crearea și manipularea documentelor					
E-mailuri și canal de comunicare					
Instrumente pentru crearea de conținuturi interactive					
Instrumente pentru panouri de interacțiune					
Sisteme deschise de învățare online					
Jocuri educaționale					
Aplicarea instrumentelor privind drepturile de autor					
Reguli creative comune					
Detectarea și gestionarea hărțuirii cibernetice					
Evaluarea credibilității resurselor utilizate					
Să apreciez dacă conținutul este relevant pentru scopul meu					
Curiozitate în legătură cu implementarea noilor tehnologii					
Experimentez instrumente digitale pentru a-mi îmbogăți activitatea didactică					
Abordare pozitivă față de noile tehnologii					
Încurajez utilizarea de către elevi a tehnologiei TIC					



6.4 ELEMENTE CHEIE ALE SUCCESULUI - DIMENSIUNEA UMANĂ

După ce am citit numeroase articole și documente legate de aspectul uman al predării, am creat acest model care sintetizează în patru principii de bază diferitele teorii educaționale și etice pe care le-am întâlnit.



CONȚINUT SUPLIMENTAR

Relația elev-profesor

Pentru mai multe strategii despre cum să construiți o relație profesor-elev de calitate, citiți următoarele articole:

<https://www.edsys.in/student-teacher-relationship/>

<https://apertureed.com/5-strategies-building-relationships-students/>



6.5 EXERCIȚII ȘI SFATURI

→ Folosiți exerciții de energizare sau de spargere a gheții.

Folosirea unor exerciții de spargere a gheții și de energizare înainte de o lecție ajută la crearea unei atmosfere pozitive și participative, care este mult mai relaxată și predispusă la învățare. Luați exemple de pe internet și adaptați-le la conținutul lecțiilor dumneavoastră.

De exemplu:

Povestea în jurul cercului: Începeți să spuneți o poveste și lăsați-i pe elevii dvs. să o continue. Dacă este posibil, notați rândurile adăugate de elevi sau, dacă un elev se pricepe la desen, rugați-l să deseneze povestea pe care o creează între timp. Acesta poate fi un exercițiu util pentru scriere creativă sau pentru explorarea unui subiect specific.

Cele trei dorințe: rugați-i pe elevi să vorbească despre un vis sau o dorință, apoi discutați împreună despre cum să atingă aceste obiective. Nu uitați să vă exprimați și dumneavoastră dorințele.

→ **Folosiți moduri neconvenționale pentru a vă evalua elevii și pentru a vă pune în aplicare lecțiile.**

Un film, un scurt videoclip, o poezie, un desen, un cântec pot fi folosite pentru a evalua progresul elevilor, folosind instrumente interactive. Acest lucru poate fi aplicat și în construirea lecțiilor.



Reflecțați asupra lecțiilor din trecut. Ați folosit vreodată metode neconvenționale? Care dintre ele?

Gândiți-vă cum ați putea planifica o lecție folosind metode mai interactive în viitor.



Răsfoiți, explorați, căutați diferite exerciții de energizare!

Încercați să găsiți exerciții de energizare noi și inovatoare pentru a-i motiva pe elevi la începutul sau la mijlocul unei lecții. Scrieți 2-3 activități. Descrierea activităților ar trebui să fie suficient de precisă pentru a le putea explica sau demonstra în cadrul cursului.

Scrieți ideile pe o foaie separată pentru a le lua cu dumneavoastră la cursul de formare live.

MODULUL 3:

Comunicare și feedback în educația digitală



Timp estimat de procesare: 7 ore pedagogice



7 | COMUNICAREA ȘI FEEDBACK-UL ÎN TEORIA MENTALITĂȚII DE CREȘTERE

Pentru a prelucra eficient acest capitol, veți avea nevoie de următoarele materiale:

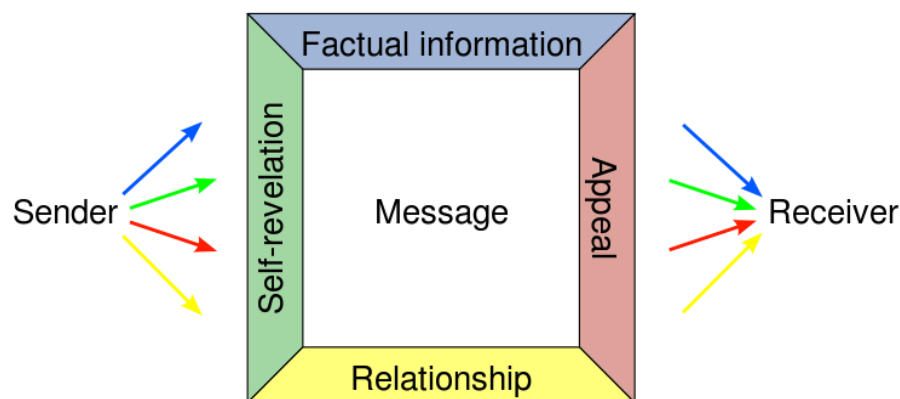
- cel puțin de o foaie de hârtie
- un stilou
- acces la internet + difuzoare/căști

7.1 COMUNICARE

Ce este comunicarea? Cuvântul provine din latină și înseamnă inițial "a împărtăși" sau "a fi în relație cu". Aici se regăsesc două aspecte importante ale comunicării: mesajul și relația.

Există o mulțime de teorii ale comunicării. Un model simplu descrie principalele dimensiuni ale unui mesaj. Putem găsi acolo ambele aspecte esențiale, dar chiar și alte două care se referă la aspectul relațional.

7.1.1 Cele patru dimensiuni ale mesajului



Sursa [Four sides model](#)

De obicei, nu disecăm mesajele pe care le trimitem sau le primim în aceste dimensiuni. Am învățat să înțelegem aspectele relevante fără să ne gândim la ele. Cu toate acestea, uneori avem tendința de a comunica indirect. De exemplu, dacă partenerul dvs. spune "gunoiul trebuie golit", s-ar putea să nu auziți dimensiunea de apel și să interpretați acest lucru ca fiind o informație factuală care nu are legătură cu dvs.



7.1.2 Stiluri de comunicare

Există diferite stiluri de comunicare care reflectă modul în care oamenii interacționează unii cu alții. Oamenii de știință au dezvoltat câteva sisteme pentru a le clasifica. Noi vom folosi unul dintre cele mai comune sisteme, care utilizează 4 categorii:

- asertiv
- agresiv
- pasiv
- pasiv-agresiv



Citiți acest articol pentru a afla care sunt principalele aspecte ale acestor stiluri:

<https://soulsalt.com/communication-style/>



Faceți acest test pentru a vă identifica stilul de comunicare:

<https://timetamer.com.au/are-you-aggressive-passive-or-assertive/>



*Care este stilul tău de comunicare? Sunteți surprins de rezultat?
Sunteți de acord cu el?*

*În ce fel credeți că stilul dvs. de comunicare vă poate influența
predarea?*



How to become more assertive at work

Assertiveness is about stating what you want or need, but still being considerate of the wants and needs of others.

THE EXECUTIVE BLOG | www.omarhafez.org

- 01 Recognize your own value**
The first step for others to recognize your value is to acknowledge it yourself. Always remember you are a valued member of your organization. 
- 02 Body language**
Walk confidently. When you come into the office, stand tall and keep your head up. Make eye contact with others and smile. Avoid looking down at the floor. 
- 03 Create boundaries**
Create boundaries and enforce them. Others treat you how you let them. You deserve to be treated with dignity and respect. Make sure everyone knows it. 
- 04 Volunteer to lead a project**
When you are in charge of group projects, others get used to listening to what you have to say and doing as you ask. Encourage sharing opinions. Say "Thank you." Share credit with members of the group. 
- 05 Offer your opinion**
Speak confidently and let others know what you think. Always participate in meetings rather than just going along with what anyone else says. Speak in the first person. 
- 06 Learn how to say "no"**
Sometimes a request might cause you hardship or make your own work late. Explain you would like to help, but you are already rushed to finish your own project. Protect your own integrity. They will understand. 
- 07 Help others**
Help your coworkers whenever you can. They will remember this when it is your turn to ask for help. Show someone how to do something. Teaching others will help them and you will gain their respect. 

Sursa [How to become more assertive at work](#)



7.13 Comunicarea non-violentă

Un concept care ar putea fi foarte util în educația pentru mentalitatea de creștere este comunicarea non-violentă. Puteți învăța elementele de bază în videoclipuri:

<https://youtu.be/8sjA90hvnQ0>

<https://youtu.be/NYkgbrZSAYO>

Comunicarea non-violentă are ca scop îmbunătățirea calității comunicării prin încercarea de a satisface nevoile tuturor participanților la o conversație.

Există o mulțime de materiale și ateliere de lucru privind acest concept. În scopul acestui curs, să ne amintim doar importanța unei bune comunicări.

7.2 FEEDBACK

Feedback-ul este extrem de important în teoria mentalității de creștere. Deoarece în teoria mentalității de creștere învățarea este considerată un proces continuu, iar eșecurile sunt parte integrantă a acestuia. Acestea nu sunt o excepție, ci norma.



Sursa [A Quick Infographic Mini Course On How To Give Feedback In The Right Way](#)



Feedback-ul îi ajută pe elevi să rămână motivați. Atunci când primesc feedback frecvent, fără calificative, ei învață să accepte criticile și să le vadă nu ca pe un mijloc de a fi judecați, ci ca pe o modalitate de a dobândi cunoștințe pentru următoarea încercare.

Vă rugăm să urmăriți acest scurt videoclip despre feedback:

<https://www.youtube.com/watch?v=n7Ox5aoZ4ww>



Care sunt experiențele tale în ceea ce privește oferirea și primirea de feedback?

Ce vă place cel mai mult atunci când primești feedback?

Un student a picat pentru a doua oară la ultimul său test. Cum îl încurajați să încerce din nou?

Feedback-ul util poate veni atât de la profesor, cât și de la alți elevi. Cu toate acestea, în cazul feedback-ului de la colegi, este necesar să se stabilească mai întâi câteva reguli de bază:

<https://feedbackfruits.com/blog/create-peer-feedback-criteria>

Pentru a fi util, feedback-ul trebuie să laude efortul, nu rezultatul. Feedback-ul și evaluarea tradiționale sunt în mare parte orientate spre rezultate. Noi evaluăm rezultatele, nu munca. Așa cum am menționat anterior, acest lucru tinde să blocheze efortul depus de oamenii de succes înainte de succesul lor. În acest fel, elevii se pot considera pe ei înșiși ca fiind "nefiind talentați" sau "ratați" și pot renunța la învățarea lor.

Dacă laudăm efortul, elevii se vor simți încurajați să se implice în continuare. Ei au ceva de care să fie mândri, chiar dacă rezultatul nu a fost cel așteptat. Dacă îi liniștim în privința talentului sau a inteligenței lor, se va întoarce împotriva lor, deoarece le va fi teamă să nu arate un deficit la următoarea provocare.

Un feedback bun nu numai că încurajează, ci și provoacă gândirea. Greșelile și eșecurile trebuie privite ca experiențe și analizate ca sursă de informații pentru îmbunătățire.

Scopul final este de a lăsa elevul să își dezvolte capacitatea de auto-retroalimentare. Acest lucru va fi cel mai util pentru viața lui sau a ei viitoare.

Un exemplu foarte simplu poate explica semnificația feedback-ului: imaginați-vă că faceți un test cu 5 întrebări și, după aceea, evaluatorul vă dă doar rezultatul - adică numărul de întrebări la care ați răspuns corect. În acest scenariu, nu ai nicio șansă să știi unde trebuie să depui mai mult efort. Dacă evaluatorul ar fi subliniat cel puțin anumite părți ale răspunsului tău, acest lucru ți-ar fi oferit mai multe informații despre greșelile pe care le-ai făcut și, astfel, posibilitatea de a învăța. Și ar fi fost și mai util dacă v-ar fi explicat nota pe care ați primit-o.

Deseori presupunem că orice feedback bine intenționat din partea profesorului îmbunătățește învățarea elevilor. Dar nu este așa. De asemenea, este important să acordăm multă atenție modului în care construim acel feedback.



Câteva exemple de feedback-uri de mentalitate fixă și de creștere pentru diferite situații:

	În loc de mentalitate fixă (fixed mindset)	Încearcă mentalitatea de creștere (growth mindset)
SUCCES BAZAT PE EFORT	"Ești atât de deștept!"	"Văd că ai muncit mult."
	"Wow, ce bine ai lucrat la problema XX– ești foarte inteligent!"	"Îmi place cum ai încercat mai multe strategii pentru rezolvarea problemei XX până când ai reușit."
	"Vezi, ți-am spus că va fi ușor - asta pentru că ești deștept!"	"A fost o misiune lungă și grea, dar ați rămas la ea și ați reușit. Asta e grozav!"
		"Acele probleme suplimentare de exersare pe care le-ați făcut au făcut cu adevărat o diferență!"
		"Ideile la care v-ați gândit sunt unice. Unde ai învățat despre asta?"
		"Te-ai întors pentru a-ți verifica munca - acest pas suplimentar a fost o idee excelentă."
SUCCES FĂRĂ EFORT	"Poți să termini, e suficient de bine."	"Este într-adevăr cea mai bună lucrare a ta?"
	"Așa este! Ai făcut sarcina rapid și ușor! Bună treabă!"	"Se pare că a fost prea ușor pentru tine. Hai să încercăm să îți găsim ceva mai provocator pentru ca creierul tău să se dezvolte."
	"Bună treabă, ai luat un 10 fără să te străduiești"	"În regulă, a fost prea ușor pentru tine. Hai să facem ceva mai provocator din care să înveți."
EȘEC	"Uneori este mai bine să renunți pur și simplu."	"Dacă o strategie nu funcționează, încercați alta."
	"Ai grijă, ai făcut multe greșeli."	"Poți folosi greșelile pentru a te ajuta să înveți mai bine."
	"Unii oameni pur și simplu nu se pricep la XX - nu-ți face griji."	"Mi-a plăcut efortul pe care l-ați depus. Hai să mai lucrăm împreună și să ne dăm seama ce nu înțelegi."
CONFRUNTAREA CU O PROVOCARE DIFICILĂ	"Această problemă XX este prea grea pentru tine."	"Această problemă XX poate necesita ceva timp și efort."



Priviți din nou tabelul care arată răspunsurile diferite în limbajul mentalității de creștere și în limbajul mentalității fixe. Gândiți-vă la alte moduri în care ați putea oferi feedback într-o mentalitate de creștere. Ce cuvinte ați folosi?

Scrieți cel puțin o propoziție de exemplu pentru fiecare dintre cele patru situații (feedback în limbajul mentalității de creștere).

Scrieți ideile pe o foaie separată pentru a le lua cu dumneavoastră la cursul de formare live.



8 | MENȚINEREA ATENȚIEI ȘI IMPLICĂRII ELEVILOR ÎN PROCESUL DE PREDARE DIGITALĂ

Pentru a prelucra eficient acest capitol, veți avea nevoie de următoarele materiale:

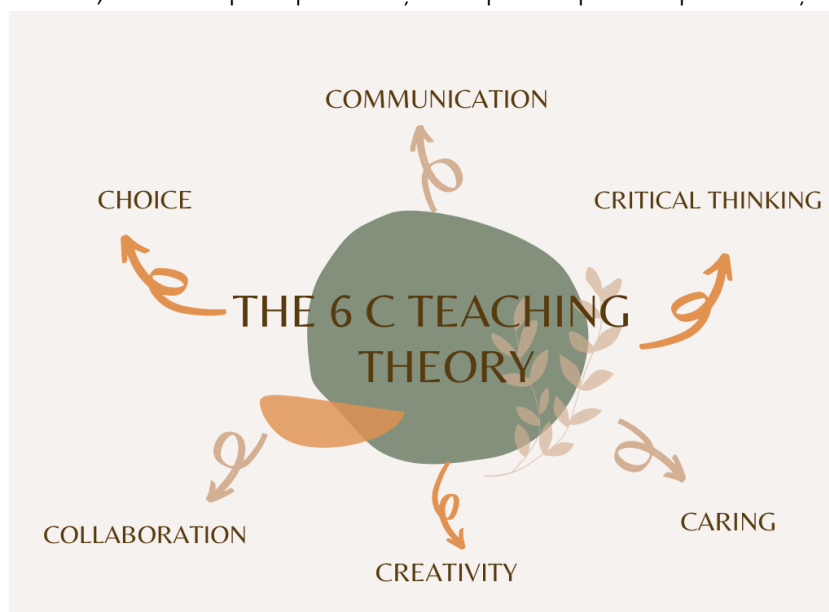
- cel puțin 2 foi de hârtie
- un stilou
- acces la internet + difuzoare/căști

8.1 Cei 6 C pentru implicarea elevilor

Urmăriți acest videoclip despre o metodă de predare pentru a-i inspira pe elevi:

<https://www.youtube.com/watch?v=UCFg9bcW7Bk>

În acest videoclip, discutăm despre teoria celor 6 C, care sunt fundamentale pentru o predare de succes, care îi implică pe elevi și îi inspiră să parieze pe educația lor.



Ce reprezintă acești "C"?

- **Choice/Alegerea:** elevii sunt mai implicați atunci când pot alege între anumite opțiuni sau pot alege cum să se exprime.
 - **Sugestie:** dacă nu îi puteți lăsa să aleagă ce să studieze mai în profunzime, implicați-i în elaborarea planului unității de predare.
- **Communication/Comunicare:** această valoare a apărut deja în unitățile anterioare. Dialogul este fundamental pentru consolidarea relației dintre elevi și profesor, iar predarea de succes se bazează și pe acesta.
 - **Sugestie:** Încurajați discuțiile, ascultați și nu cereți doar să fiți ascultat, în acest fel veți putea avea o imagine clară a situației și veți înțelege cum să câștigați încrederea și atenția elevilor dumneavoastră.



- **Critical thinking / Gândirea critică:** aceasta este una dintre competențele cheie pentru creșterea elevilor. Încurajarea activității lor analitice și de gândire îi va face pe elevii mai încrezători și mai participativi.
 - *Sugestie:* Fiecare subiect din fiecare disciplină poate fi o oportunitate de a antrena și de a îmbunătăți abilitățile de gândire critică: determinați-vă elevii să pună întrebări și să nu învețe totul pe de rost.
- **Collaboration / Colaborare:** încurajează munca în echipă între elevi, deoarece aceasta le va permite să învețe în mod proactiv. În plus, colaborarea îi va încuraja să își îmbunătățească alte abilități, cum ar fi comunicarea, rezolvarea problemelor și planificarea.
 - *Sugestie:* Asigurați pentru evaluarea elevilor nu numai teste individuale, ci și lucrări de grup, cum ar fi prezentări, experimente etc.
- **Creativity / creativitate:** creativitatea este o valoare care capătă o importanță din ce în ce mai mare în prezent, deoarece este ceea ce ne permite să ne distingem de inteligența artificială. Ea poate fi integrată perfect în activitățile școlare de zi cu zi și poate fi cheia pentru a-i atrage chiar și pe cei mai reticenți elevi.
 - *Sugestie:* Propunerea de muncă creativă poate fi un stimulent pentru o implicare reală în învățare. De asemenea, poate fi o soluție pentru a-i ajuta pe elevii cu dificultăți de învățare să gândească o soluție care să le fie confortabilă. Creativ nu înseamnă superficial.
- **Caring / Grija:** pentru o predare eficientă și de durată, este esențial să nu se negligeze aspectul empatic: elevii, în special adolescenții, sunt mai volatili și trec prin perioade dificile de creștere, adesea legate de aspectul social al mediului școlar.
 - *Sugestie:* Fiți un ghid și un punct de referință pentru studenții dumneavoastră, oferind, de asemenea, sfaturi cu privire la alte aspecte decât cele legate de predare.



Vă este cunoscut vreun C? Vă amintiți în ce capitol ați citit despre aceste abilități?

Cum pot fi realizate aceste 6 C-uri în predarea digitală?

8.1.1 Dezvoltarea creativității: Jocul "Ce-ar fi dacă...?"

Ce-ar fi dacă este, de fapt, un mod de raționament tipic gândirii creative: el constă, la propriu, în a se întreba "ce s-ar întâmpla dacă...?", pornind chiar de la ipoteze extreme și forțând consecințele, lărgind privirea pentru a include oportunități, rezultate sau soluții care altfel ar fi de neconceput: un salt mortal fin al minții, care se catapultează în universul posibilităților. Poate fi folosit în diferite moduri cu elevii în cadrul unei lecții (ca energizant, spargând gheața, introducând un nou material, consolidând materialul etc.).



Este, de asemenea, util pentru a activa creierul profesorului. Vă prezentăm mai multe situații și vă invităm să găsiți soluții și metode care sunt diferite de modul dumneavoastră obișnuit de lucru sau care credeți că ar putea fi eficiente.

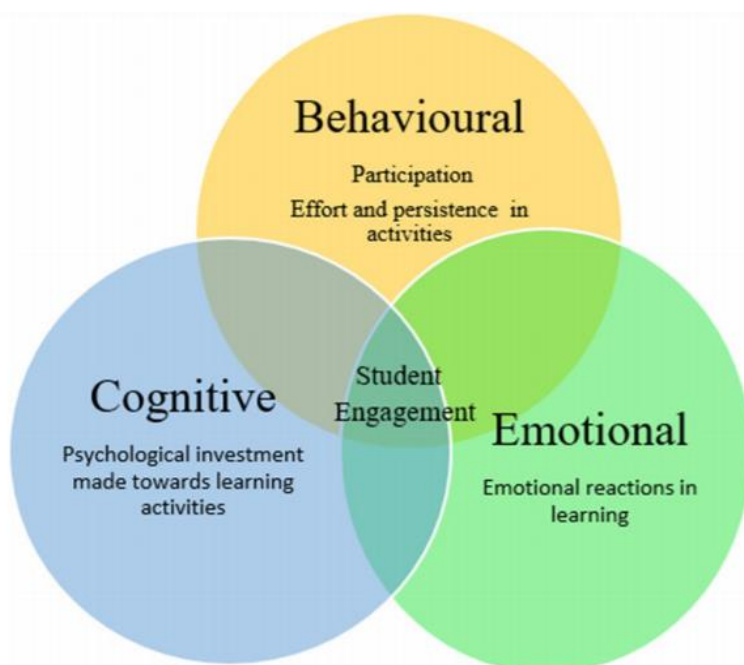
- "Un elev este deosebit de distrat, nu ascultă lecția și nu interacționează...."
- "Un elev este deosebit de scandalagiu și întrerupe continuu lecția...."
- "Toată clasa are rezultate slabe..."
- "Elevii sunt ostili unii față de alții, le lipsește colaborarea și interacțiunea..."
- "Descoperirea unui grup de elevi care copiază la un test..."
- "Un elev este deosebit de timid și rezervat, nu interacționează nici cu colegii, nici cu profesorii..."
- "Elevii dau dovadă de puțină inițiativă și proactivitate..."
- "Un elev dă semne de abandon școlar..."
- "Elevii simt foarte mult competiția..."



Gândiți-vă (sau parcurgeți din nou rapid) la capitolul anterior despre comunicare și feedback.

Alegeți 4 dintre situațiile enumerate mai sus și scrieți pe o foaie cum ați reacționa la fiecare dintre ele. Încercați să fiți cât mai inovator posibil.

8.2 DIMENSIUNILE IMPLICĂRII ELEVILOR



Sursa: [Nkomo et al. Int J Educ Technol High Educ, pp. 10-12, \(2021\)](#)



În următorul articol puteți găsi câteva sfaturi pentru a îmbunătăți implicarea elevilor dumneavoastră:

<https://www.3plearning.com/blog/20-student-engagement-strategies-captivating-classroom/>



CONȚINUT SUPLIMENTAR

Pentru mai multe informații, citiți articolul despre declanșarea interesului elevilor pentru mediile digitale de învățare: <https://journals.oslomet.no/index.php/seminar/article/view/2597>

DESIGN		
ENGAGE PEOPLE: CONTENT DESIGN (YOU DO THIS)		
Synthesize your learning points into a model with key points or "secrets"		
E ENERGIZE LEARNERS	Before Session: Focus and excite	<input type="checkbox"/> E-mail invitation <input type="checkbox"/> Letter <input type="checkbox"/> Pre-assessment <input type="checkbox"/> Impact map <input type="checkbox"/> Book, article, study guide <input type="checkbox"/> Podcast
	Room:	<input type="checkbox"/> Protein snacks <input type="checkbox"/> Posters/Visuals <input type="checkbox"/> Music
	To Start Session: Thank and involve immediately	<input type="checkbox"/> Greet individually <input type="checkbox"/> Opening question <input type="checkbox"/> Interactive activity <input type="checkbox"/> Key outcomes/Goals for the day
N NAVIGATE CONTENT	Teach:	<input type="checkbox"/> Lecture, demonstrate <input type="checkbox"/> Experience, then label <input type="checkbox"/> Video/DVD <input type="checkbox"/> Stories <input type="checkbox"/> Visual <input type="checkbox"/> Handouts <input type="checkbox"/> Auditory <input type="checkbox"/> Kinesthetic
	Review:	<input type="checkbox"/> Card sort <input type="checkbox"/> Role-play <input type="checkbox"/> Journaling <input type="checkbox"/> Case studies <input type="checkbox"/> Game <input type="checkbox"/> Song <input type="checkbox"/> Mind map <input type="checkbox"/> Mini-peer teach <input type="checkbox"/> Team activity
G GENERATE MEANING	Move to long-term memory	<input type="checkbox"/> Ask: What is the value of using this new content/mode? <input type="checkbox"/> Flip chart: What would the benefits of using this content be to you/others/your organization? <input type="checkbox"/> What does this new learning mean for you? <input type="checkbox"/> How will this learning help you? <input type="checkbox"/> What did you learn? <input type="checkbox"/> What does it mean?
A APPLY TO REAL WORLD	Demonstrate skills	<input type="checkbox"/> Skills to apply _____ <input type="checkbox"/> Learning lab <input type="checkbox"/> Cross training <input type="checkbox"/> Team analysis <input type="checkbox"/> Action Learning <input type="checkbox"/> Highly paid experts <input type="checkbox"/> Real-world practice <input type="checkbox"/> Design own model
G GAUGE AND CELEBRATE	Look how much you learned!	<input type="checkbox"/> Crossword puzzle <input type="checkbox"/> Group mind map <input type="checkbox"/> Jeopardy or other quiz show <input type="checkbox"/> Quiz (multiple choice, fill in, true/false) <input type="checkbox"/> Create a presentation to each others <input type="checkbox"/> End with Story: Create an emotional commitment <input type="checkbox"/> Five visible signs <input type="checkbox"/> Create an acronym <input type="checkbox"/> Stump the panel
E EXTEND LEARNING TO ACTION	Act on intentions	<input type="checkbox"/> Recognize & reward: <input type="checkbox"/> E-mail tips <input type="checkbox"/> Podcast <input type="checkbox"/> e-Newletter <input type="checkbox"/> Lunch and learn <input type="checkbox"/> Create a support network <input type="checkbox"/> Send out follow-up summary <input type="checkbox"/> Gather and share success stories <input type="checkbox"/> Contest/award for who used it most <input type="checkbox"/> 1:1 coaching to support learning <input type="checkbox"/> Business impact/dollarize contest



Ce căsuțe puteți bifa în acest moment? Care sunt punctele cheie pe care le considerați cele mai importante/utile?

Ați văzut deja unele dintre aceste strategii în capitolele anterioare. Știți care dintre ele?



Aruncați o nouă privire la teoria de predare 6C. Gândiți-vă la unul dintre subiectele pe care le abordați în prezent sau pe care le-ați abordat recent. Cum ați putea încorpora modelul 6C în acest material? Descrieți pe scurt planul dumneavoastră. Asigurați-vă că acoperiți toți cei 6 C.

Scrieți ideea pe o foaie separată pentru a o lua cu dvs. la trainingul live.

MODULUL4:

Transferul la practică: aplicarea unei
mentalități de creștere în predarea
digitală



Timp estimat de procesare: 12 ore pedagogice



9 | CE TREBUIE FĂCUT ȘI CE NU TREBUIE FĂCUT ÎN PREDAREA DIGITALĂ PE TERMEN LUNG

Pentru a prelucra eficient acest capitol, veți avea nevoie de următoarele materiale:

- Cel puțin o foaie
- Un stilou
- Acces la internet + difuzoare / căști

9.1 MANAGEMENTUL LECȚIEI

Pentru a avea succes în învățarea online pe termen lung, trebuie să vă preocupați de gestionarea cursurilor. Un management bine structurat și solid va diminua cele mai frecvente probleme observate de profesori în timpul pandemiei, cele mai multe dintre ele apărute pentru că nimeni nu era pregătit să facă față unei astfel de situații.

DOES

AND

DONT'S

COURSE MANAGEMENT

 <p>Asynchronous Learning</p> <p>Let students learn their own pace, using open and always available contents</p>	 <p>Only Synchronous Learning</p> <p>Don't use only online lessons as learning moments. Promote self-learning among your student</p>
<p>Set a new timeline and routine</p> <p>Online teaching requires different time settlement, generally more brief than face-to-face</p> 	<p>Don't stay fix in your habits</p> <p>Change! Things don't work at the same way in each context.</p>
<p>"Off course" communication</p> <p>Set days and hours when you students can contact you to ask for help or clarification.</p>	<p>Unattainable after lessons</p> <p>Students need you help but you mustn't forget about your-self. This setting will help both of you.</p>
<p>Consistent tools</p> <p>Choose previously the teaching platform, the database for homework and assignment and the communication channel to avoid confusion among students</p> 	<p>Mixed tools</p> <p>Have too much tools and platform to navigate in, can be stressful and lead students out of goals</p>
<p>Specify expectations and objectives</p> <p>Fix the learning outcome of each learning units. It doesn't matter how they reach the goal but that they reach it. Be specific and give realistic assignment avoiding to overwork students. Less is more!</p>	<p>Being too open-ended</p> <p>Try to complete as much task as possible in a short period will for sure affect students' learning. Don't give a big amount and general homework. Address your requirement toward the result they have to reach.</p>



Iată și o listă de verificare a lucrurilor de făcut înainte de începerea școlii:

Alegeți platforma de predare online (mai bine dacă aceasta conține și o secțiune pentru teme și un canal de comunicare)
Planificați unitățile de învățare și stabiliți rezultatele învățării pentru fiecare dintre ele
Planificarea în timp a unităților de învățare
Formarea profesională cu ajutorul instrumentelor digitale pentru predare și creare de conținut
Stabiliți un set de reguli și de netiquette pe care toți trebuie să le respecte în timpul lecțiilor online
Găsiți resurse valoroase pe care să le împărtășiți cu elevii dvs. pentru a încuraja auto-învățarea
Pregătiți un plan care să fie coerent cu învățarea digitală online
Pregătiți un ghid pentru elevi cu privire la instrumentele pe care le veți folosi

Urmăriți următorul videoclip care conține sfaturi rapide și simple pentru lecțiile dumneavoastră. <https://www.youtube.com/watch?v=GATuEFNwimI>

9.2 RELAȚIA CU TEHNOLOGIA



Sursa [EDTalks website](#)



Tehnologia a evoluat enorm în ultimii ani și a invadat numeroase domenii de aplicare, schimbând ireversibil (în unele privințe) dinamica tradițională, în special cea personală.

Dacă lumea educației începuse să fie contaminată de noile servicii și metodologii digitale, apariția pandemiei a accelerat această contaminare, care nu s-a dovedit întotdeauna naturală sau ușor de aplicat, dar potențialul este evident și multiplu.



În ceea ce privește educația, tehnologia poate fi privită din mai multe perspective:

- **Aport educațional:** utilizarea tehnologiei constituie un aliat valoros pentru îmbunătățirea proceselor de învățare, stimulând curiozitatea de a învăța a copiilor, care sunt mai familiarizați cu mediul în sine, și, de asemenea, constituind un aliat valoros pentru dificultățile specifice de învățare.

- **Mijloacele de furnizare a educației:** pandemia ne-a arătat că tehnologia poate fi singurul mijloc de furnizare a educației, dar au apărut îndoieli cu privire la modul în care aceasta afectează relația educațională dintre profesori și elevi și dacă poate fi un factor de alienare pentru copii. Evident, răspunsul la aceste îndoieli se află în capacitatea de a utiliza tehnologia ca suport și nu ca substitut al relației educaționale, păstrând echilibrul între relația dintre instrumentul digital și contribuția persoanei.

- **Competențele digitale:** utilizarea tehnologiei trebuie considerată în prezent una dintre competențele fundamentale în societatea actuală. Ea constituie unul dintre principalele mijloace de informare și comunicare, iar majoritatea acțiunilor noastre zilnice se desfășoară cu ajutorul unui instrument digital. Din aceste motive, toată lumea trebuie să posede cel puțin competențe digitale de bază. Copiii care sunt considerați nativi digitali sunt imediat familiarizați cu tehnologiile, dar trebuie să fie îndrumați într-o aplicare conștientă și responsabilă a tehnologiilor.

Există preocupări legate de tehnologia în școli, în special în ceea ce privește dimensiunea socială și relațională a școlilor: utilizarea tehnologiei ar putea slăbi relația dintre elevi și profesori și relația dintre colegi. Deși aceste îndoieli pot fi legitime, aceste aspecte devin mai puțin problematice dacă se stabilește un echilibru corect cu tehnologia.



HOW TO DEAL WITH TECHNOLOGY

Tips for a good use of technology in class

Don't abuse of technology

Technology provides tools for every situation, but always remember that sometimes things can be done also without!

Ask for help

Be open and ask for help overall to your students. It makes them feel involved and engaged..

Add a personal touch

In order to use technology as support and not substitute, add always a personal touch to the activities and topics.

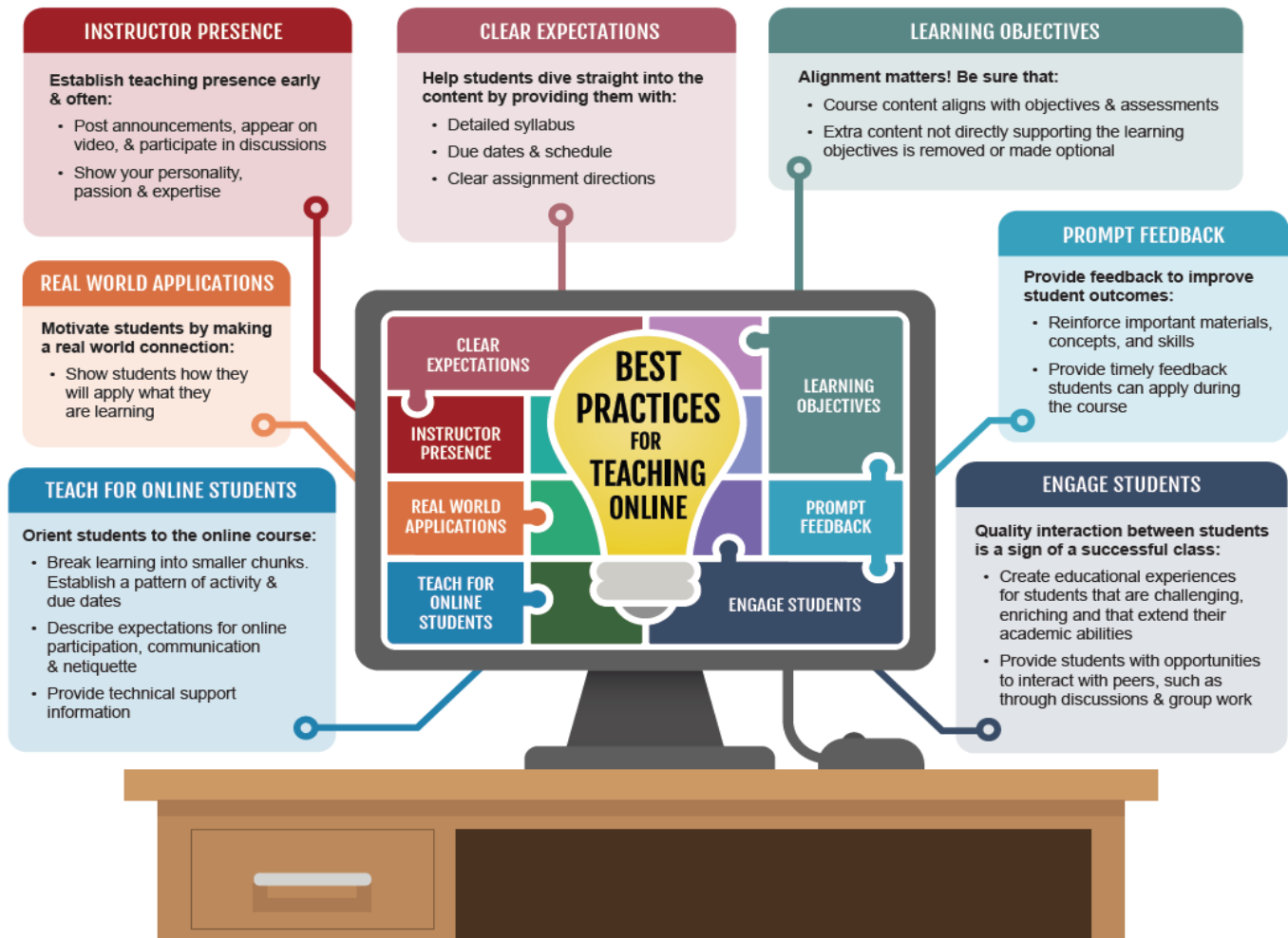
Tehnologia oferă un număr imens de posibilități, instrumente, dispozitive pentru orice nevoie și situație. În domeniul educației, cele mai frecvente sunt cele legate de video-chat și întâlniri online, dar a fost creată o gamă largă de noi programe și aplicații pentru a oferi o experiență de învățare mai intensă.

9.2 RELAȚIA CU ELEVII

- **Fiți empatici:** puneți-vă în locul elevilor dumneavoastră. Evaluați și discutați cu ei traseul de învățare pe care l-ați planificat și încercați să găsiți o modalitate potrivită pentru a-i face să se simtă confortabil cu studiul.
- **Căutați feedback-ul studenților:** întrebați-i pe studenți ce cred despre situația lor, descoperiți-le starea emoțională, preferințele de învățare și oferiți-le sugestii pentru a-și îmbunătăți condiția.
- **Înțelegeți-le greșelile:** învățarea într-un mediu online îi poate face pe elevi mai nervoși și mai distrași; corectați-le greșelile încercând să le explicați unde au greșit.
- **Promovați interacțiunile și discuțiile:** învățarea este un proces dinamic, iar un mediu digital vă poate oferi șansa de a stimula dezbateră în mod constructiv. Nu-i lăsați pe elevii dvs. să rateze aspectele sociale ale școlii.



CONȚINUT ADĂUGAT



Sursa Online de la Arizona University [Best Practice for Teaching online](#)



Care dintre aceste bune practici se aplică la predarea ta digitală? La care dintre ele mai trebuie să lucrezi?



10 | APLICAȚIILE ȘI TEHNOLOGIA: CE SĂ FOLOSEȘTI ȘI CÂT DE MULT SĂ FOLOSEȘTI?

Pentru a prelucra eficient acest capitol, veți avea nevoie de următoarele materiale:

- Cel puțin o foaie de hârtie
- Un stilou
- Acces la internet + difuzoare / căști

10.1 CÂT DE MULTĂ TEHNOLOGIE AR TREBUI SĂ FOLOSIM?

Una dintre cele mai frecvente probleme legate de utilizarea tehnologiei este abuzul pe care mulți oameni îl fac de ea. Toată lumea cunoaște pe cineva care își petrece mult timp folosind dispozitive "inteligente", uitând de restul mediului înconjurător.

Cum poate fi evitat acest abuz de tehnologie?

SUGESTII pentru a evita abuzul de tehnologie

- Evaluați aplicațiile și programele informatice disponibile și alegeți-le pe cele care sunt utile pentru a vă completa predarea și a sprijini învățarea. **Nu folosiți excesiv tehnologia** pentru a vă face lecțiile interesante, ci integrați-o în mod echilibrat în explicațiile dumneavoastră. De asemenea, încurajați **dezbaterile și dialogul**, care îi vor readuce pe elevi la o dimensiune mai reală.
- Creați un plan de lecție cu o **încadrare în timp** care să vă ajute să împărțiți utilizarea tehnologiei într-un mod echilibrat.
- Atribuiți **sarcini creative care implică abilități manuale și intelectuale**, nu cereți doar cercetări sau eseuri care ar duce inevitabil la faptul că elevii vor petrece mult mai multe ore în fața calculatorului.
- Promovați **învățarea autodirijată** prin furnizarea de resurse offline, cum ar fi cărți, benzi desenate etc.
- Încurajați **munca în grup**: deși în anumite situații, cum ar fi pandemia, ar putea fi necesare întâlniri virtuale, acestea vor stimula sociabilitatea și comunicarea și vor preveni alienarea din cauza abuzului de tehnologie.



Te-ai gândit vreodată să abuzezi de tehnologie? Observați această problemă în mediul dumneavoastră? O observați la dumneavoastră? Credeți că există suficientă conștientizare cu privire la abuzul de tehnologie?



CONȚINUT SUPLIMENTAR

Urmăriți acest videoclip despre utilizarea și abuzul de tehnologie, care oferă un punct de reflecție foarte interesant și sfaturi pe care să le folosiți și să le împărtășiți cu elevii dumneavoastră:

<https://www.youtube.com/watch?v=NnKx1QfwdnY>

10.2 APLICAȚII ȘI SOFTWARE UTILE PENTRU PREDARE

Există multe aplicații și programe disponibile în magazinele de aplicații și pe internet pentru a vă pune în aplicare predarea. Vă sugerăm câteva dintre ele împărțite pe categorii.

10.2.1 Aplicații pentru crearea lecțiilor

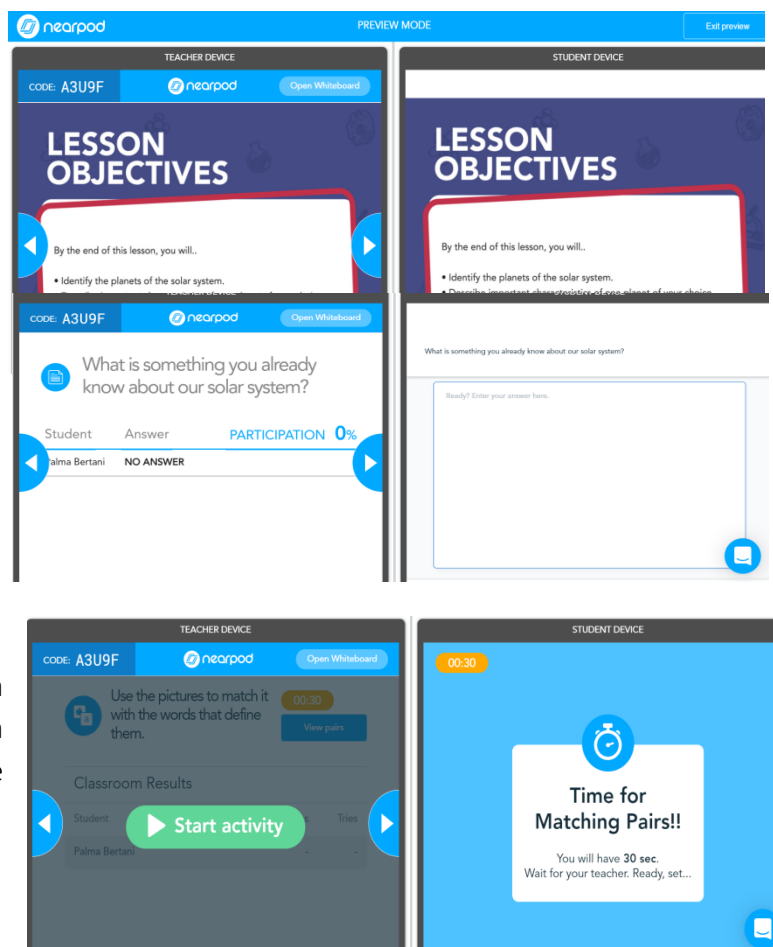
Nearpod: Creați lecții folosind materialul dvs. sau unul deja existent, introducând teste, note și animații. Puteți, de asemenea, să verificați progresul elevilor dumneavoastră. În timpul lecțiilor, puteți colecta instantaneu informații de la elevii dvs.

Puteți prezenta un slideshow deja existent pe platformă sau puteți prezenta unul nou realizat de dvs.

Există, de asemenea, funcția whiteboard, în care puteți crea conținut sau scrie informații în mod improvizat.

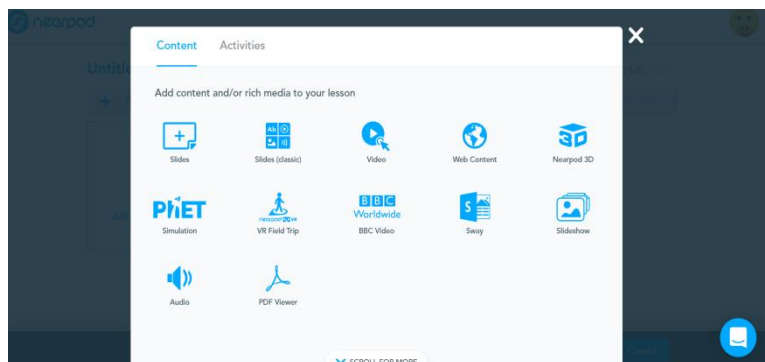
Aici există un exemplu de test: este posibil să adăugați întrebări și să colectați răspunsurile studenților pentru a le evalua.

De asemenea, este posibil să adăugați o activitate interactivă pentru evaluare: în acest caz, este vorba de un joc de potrivire.





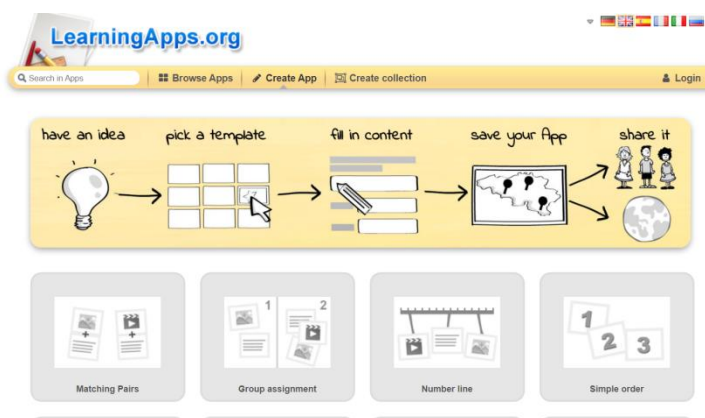
Este posibil să se utilizeze o gamă largă de conținut, de la cel mai tradițional, cum ar fi diapozitive, videoclipuri și înregistrări audio, la cel mai inovator, cum ar fi animații 3D, exerciții interactive prin simulare și, de asemenea, excursii 3D în cele mai cunoscute locuri din lume. În Nearpod pot fi utilizate o varietate de instrumente pentru evaluarea elevilor, cum ar fi jocuri, planșe de colaborare, chestionare.



Deoarece există o mulțime de conținut deja disponibil, ar putea fi foarte ușor să se creeze o lecție alternativă pentru elevi, este nevoie doar de timp pentru a o readapta la nevoile clasei, dacă este necesar. Este gratuit, trebuie doar să vă conectați și să începeți să explorați resursele prezente despre materiile pe care le predați.

Timp estimat de utilizare: 30 de minute

[LearningApps](https://www.learningapps.org/): utile pentru a găsi module de învățare, pentru a le crea și pentru a le modifica în funcție de nevoile dumneavoastră pe cele deja existente. Este o platformă cu utilizare gratuită și oferă, de asemenea, posibilitatea de a crea un nou joc/activitate în funcție de nevoile specifice. De exemplu, este posibil să creați perechi de potrivire, puzzle-uri, jocuri de cuvinte încrucișate sau activități de atribuire în grup. Un alt avantaj este prezența funcției multilingve.



Durata estimată de utilizare: 15 minute/30 minute

[Padlet](https://www.padlet.com/): tablă virtuală unde puteți crea toate conținuturile pentru a vă sprijini predarea, partajând tot felul de fișiere, de la documente la videoclipuri. Are două versiuni: cea gratuită, care vă permite să creați și să păstrați trei padlet contemporane și cea premium, care vă permite să creați și să utilizați un număr nelimitat de padlet contemporane. De asemenea, are o funcție multilingvă.

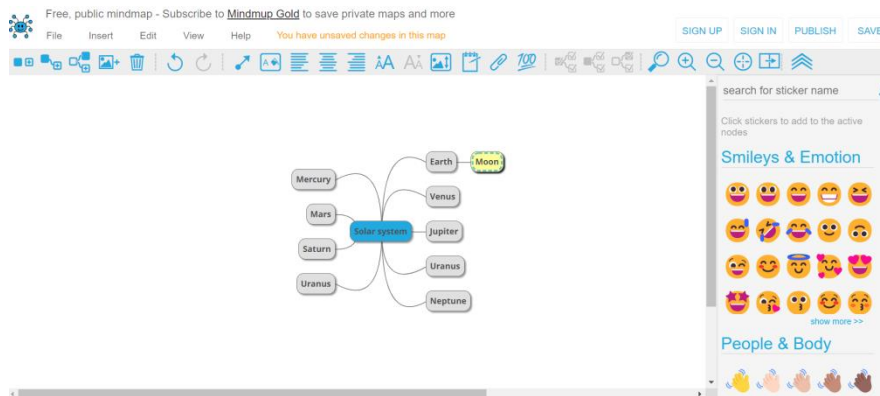
[Kahoot](https://www.kahoot.com/): conține instrumente pentru lecții interactive, o secțiune de resurse deschise, o secțiune de jocuri și teste. Are atât versiuni gratuite, cât și premium, cu o gamă diferită de prețuri în funcție de nevoile profesorilor. Cea gratuită vă permite să creați chestionare pentru maximum 50 de jucători. Este posibil să creați diferite tipuri de jocuri pentru a-i evalua pe elevii dumneavoastră, cum ar fi chestionare, adevărat sau fals, secvențe.



10.2.2 Aplicații Mind Mapping

Mindmeister: o aplicație în care vă puteți crea mindmaps, dar și să le creați în colaborare cu elevii dumneavoastră. De asemenea, este posibil să creați sesiuni de brainstorming și dispune de instrumente utile pentru planificarea proiectelor. Are atât versiune gratuită, cât și premium: cea gratuită are maxim 3 hărți care pot fi create în mod contemporan.

Mindmup: pentru a vă crea hărți mentale pe care să le împărtășiți cu elevii după lecții. Are două

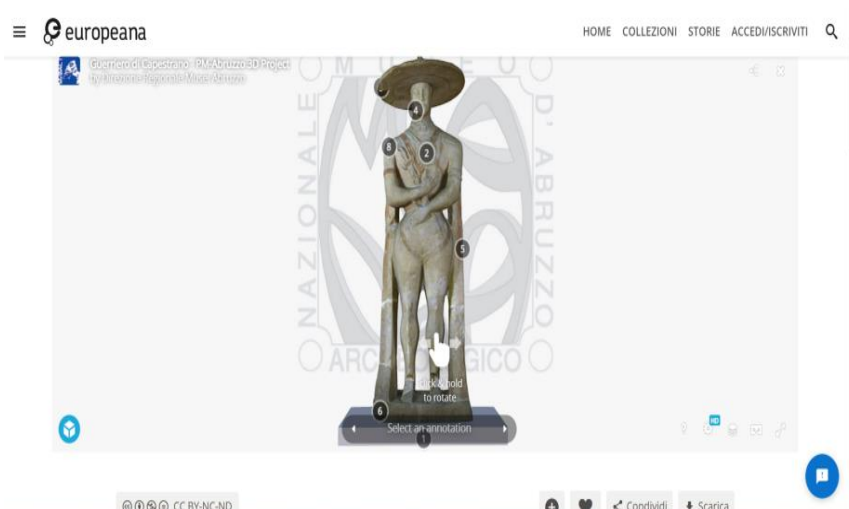


versiuni, iar cea gratuită nu necesită niciun fel de înregistrare: este posibil să creați gratuit o hartă și să o descărcați în format pdf sau imagine. Instrumentul are funcții de bază, dar este foarte ușor de

utilizat și intuitiv.

Mindomo: această platformă poate fi utilizată pentru a crea hărți mentale, scheme de sinteză, diagrame de flux, diagrame Gantt. Are versiuni gratuite și premium: cea gratuită include crearea a 3 hărți și publicarea, partajarea și colaborarea cu alte persoane pe acestea.

10.2.3 Surse online deschise



Europeana: pentru a descoperi patrimoniul cultural al Europei. Resursele pot fi explorate în funcție de diferite criterii: este posibil să le parcurgeți în funcție de temă, subiect, secol sau organizație. Subiectele abordate sunt numeroase, cum ar fi arheologia, muzica, arta, istoria și geografia. Există, de asemenea, diferite tipuri de

conținut, cum ar fi imagini, reprezentări 3D, videoclipuri.



[OER commons](#): conține resurse deschise pe orice subiect și pentru toate clasele. Alegeți subiectul, nivelul de educație și va apărea tot conținutul care corespunde criteriilor. Pentru fiecare conținut este indicată eticheta de creativitate comună pentru a înțelege modul în care acestea sunt utilizabile și reproductibile.



Pentru a înțelege licența creativă comună, iată pagina oficială: <https://creativecommons.org/about/clicenses/>.

10.2.4 Alte instrumente

[Canva](#): această platformă funcționează pe baza unei abordări centrate pe utilizator, cu un panou foarte intuitiv și instrumente utile pentru a crea conținut media. În Canva este posibil să creați un număr foarte mare de conținuturi, folosind și readaptând cele deja existente sau creând altele noi. Canva este disponibilă atât în versiunea gratuită, cât și în versiunea premium, versiunea gratuită este cuprinzătoare și vine cu o mulțime de instrumente și conținuturi. Este posibil să partajați proiectul cu colegii sau studenții și să cooperați la el.

[Flexclip](#): o platformă de editare video online. Există multe șabloane pentru diferite scopuri. De asemenea, există diferite funcții privind aspectul și încadrarea care trebuie alese în funcție de necesități.

[Spreaker Studio the Podcast Creation Software & App](#): învățarea explorează noi formate de predare, iar podcasturile sunt foarte populare în prezent. Tinerii încep să le aprecieze, deoarece, spre deosebire de videoclipuri, pot fi ascultate în orice condiții. Aceasta este o platformă foarte intuitivă și ușor de utilizat pentru podcasturi. Versiunea gratuită permite o experiență satisfăcătoare și completă, cu posibilitatea de a partaja podcasturile și pe platformele de mainstreaming.

10.3 AUTO-REFLECȚIE ASUPRA UTILIZĂRII PLATFORMELOR DIGITALE DE ÎNVĂȚARE

În ultimii ani, tehnologia a invadat toate domeniile cunoașterii, iar în multe țări au fost luate măsuri pentru a introduce în școli utilizarea unor instrumente avansate din punct de vedere tehnologic. În plus, în ultimii ani, platformele de învățare s-au răspândit ca un foc de paie.



Folosiți vreuna dintre aceste platforme? Vedeți o valoare adăugată în utilizarea acestora? Care credeți că sunt cei mai importanți factori care influențează utilizarea eficientă a acestor platforme?



CONȚINUT SUPLIMENTAR

10.4 NOI TEHNOLOGII ÎN EDUCAȚIE

După cum am menționat deja, tehnologia s-a dezvoltat foarte rapid în ultimele decenii, permițându-ne să facem lucruri pe care nici măcar nu ni le-am putut imagina. Putem controla lumea din jurul nostru de pe smartphone-urile noastre, putem accesa cunoștințe universale în câteva secunde prin intermediul motoarelor de căutare, însă dintre noile invenții, cu siguranță cea mai extraordinară are legătură cu inteligența artificială și realitatea augmentată. În cele ce urmează, le vom analiza pe scurt pe ambele și modul în care pot fi integrate în predare.

10.4.1 IA în predarea digitală

Până în urmă cu câțiva ani, inteligența artificială părea a fi ceva desprins din science-fiction, prezentă în blockbusterele americane, dar astăzi, fără să știm, o folosim în acțiunile noastre zilnice. Traducerile simultane ale Google translate, chatbots pentru serviciile de relații cu clienții ale companiilor multinaționale, sugestiile despre ce poți urmări în streaming, toate aceste acțiuni intră în domeniul inteligenței artificiale.

Urmăriți acest videoclip despre posibila utilizare a inteligenței artificiale în învățământ:

<https://www.youtube.com/watch?v=xW1jg1UiVwo>

10.4.2 VR/AR în predarea digitală

O altă resursă utilă pentru predare este realitatea virtuală/augmentată. Aceasta se prezintă sub diverse forme: de la simple animații 3D vizibile pe ecran până la dispozitive mai sofisticate care ne permit să trăim o experiență imersivă în realitatea virtuală.

Realitatea augmentată poate sprijini în mod eficient predarea materiilor școlare, permițând elevilor să vizualizeze în mod interactiv și eficient reprezentări și modele care sunt dificil de înțeles din imagini bidimensionale.

Google a dezvoltat două software-uri foarte utile și ușor de utilizat pentru a explora mii de subiecte și locuri:

Metaverse Studio este un instrument pentru crearea de experiențe de învățare în realitate augmentată. Cu Metaverse puteți crea jocuri, chestionare, povești, tururi, vânători de comori, evenimente, geocache (un container de informații asociat unui loc cu un jurnal: jurnal de bord) și puteți adăuga filtre la fotografiile. Iată un scurt tutorial video despre Metaverse.

Aplicația HP Reveal Aici este un scurt tutorial despre aplicația HP Reveal despre cum să creați o prezentare augmentată. Tutorial HP Reveal

- primul este **Google Art & Culture**, unde puteți găsi tururi virtuale ale muzeelor, parcurilor, țărilor, dar și subiecte de istorie și știință.. [Google Arts and Culture website](#). [Tutorial How to use Google Arts and Culture](#)



- cel de-al doilea este **Google Lens** prin intermediul căruia puteți obține informații despre plante, animale, locuri și opere de artă doar făcând o fotografie.

Metaverse Studio este un instrument pentru crearea de experiențe de învățare în realitate augmentată. Cu Metaverse puteți crea jocuri, chestionare, povești, tururi, vânători de comori, evenimente, geocache (un container de informații asociat unui loc cu un jurnal: jurnal de bord) și puteți adăuga filtre la fotografiile. Iată un scurt tutorial video despre [Metaverse](#).

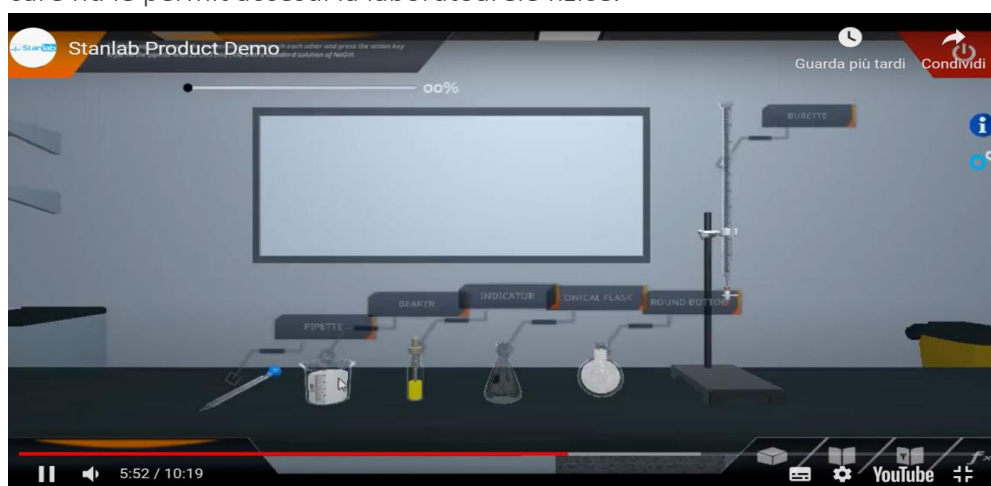
HP Reveal App există un scurt tutorial despre aplicația HP Reveal despre cum să creați o prezentare augmentată. [HP Reveal tutorial](#)

10.4.3 Tehnologii high-end

Lumea educației a suferit numeroase transformări în ultimii ani, în special datorită unei creșteri evidente a serviciilor de e-learning datorită numeroaselor platforme care oferă cursuri, chiar și gratuite, pe cele mai diverse teme. Această evoluție afectase mai marginal lumea educației formale, cu excepția câtorva universități, însă apariția pandemiei a obligat chiar și cele mai mici instituții să adopte noi soluții tehnologice pentru a-și continua serviciile educaționale.

Tehnologiile implementate sunt foarte diverse, iar printre cele mai inovatoare se numără utilizarea unor tehnologii mai sofisticate, cum ar fi AI și AR.

Mediile virtuale de învățare 3D: Unele școli și universități au creat laboratoare online **bazate pe tehnologia 3D**, în care elevii pot avea experiențe de învățare virtuale care le simulează pe cele dintr-un spațiu real. Astfel de tehnologii sunt eficiente pentru activitățile practice, în care experimentarea este esențială pentru a susține cunoștințele teoretice. Au fost create laboratoare de chimie, biologie și fizică, iar în fiecare dintre acestea este posibil să se efectueze experimente identice cu cele realizate într-un laborator fizic. Tehnologiile 3D pentru implementarea activităților practice ar putea fi soluția ideală pentru școlile aflate în lipsă de spațiu, fonduri și infrastructuri. În plus, ele vor fi o oportunitate de a exersa sau de a înțelege mai bine subiectele studiate și pentru elevii afectați de dificultăți cognitive sau fizice care nu le permit accesul la laboratoarele fizice.



Un exemplu este **StanLab**, o platformă virtuală concepută de un tânăr nigerian și finanțată prin programul WordClass Education Challenge promovat de Deloitte.

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



IVR technology: IVR se referă la un sistem capabil să recite informații unui apelant prin interacțiunea cu o tastatură telefonică. Prin urmare, telefonul mobil poate fi utilizat pentru a accesa și a naviga printr-o serie de conținuturi cu ajutorul tastaturii numerice. Această tehnologie este deosebit de potrivită pentru conținuturi narative și povestitoare, fără a neglija posibilitatea de a interacționa cu acestea. De asemenea, această tehnologie are un potențial enorm de utilizare în cazul elevilor cu deficiențe de vedere. Modul poate fi utilizat, de asemenea, pentru experiențe de joc bazate pe alegerea utilizatorului de a avansa în poveste.

Learning Analytics: colectarea și colectarea de date prelucrate prin intermediul științei datelor, oferind o imagine de ansamblu a proceselor de predare și de învățare. Programele îi ajută pe educatori să măsoare creșterea elevilor și să facă previziuni privind succesul academic. Atunci când educatorii primesc această analiză, își fac o idee despre ceea ce le place cel mai mult elevilor. Aceasta le oferă o oportunitate de a crește implicarea în clasă și de a identifica orice blocaj cu care s-ar putea confrunta elevii. Aceste analize le dau educatorilor posibilitatea de a dezvolta un model de predare care să fie în beneficiul elevilor și să îi ajute să își atingă potențialul maxim.

Tehnologia a pătruns în fiecare aspect al vieții noastre de zi cu zi, vorbim despre IOT (internetul lucrurilor), dar mulți rămân sceptici cu privire la integrarea deplină a tehnologiei în lumea educației formale. Relația tinerilor cu lumea digitală este dihotomică: ei experimentează lumea virtuală cu mare ușurință, folosind chiar și cele mai complicate tehnologii cu o simplitate extremă; pe de altă parte, le este greu să vadă instrumentul tehnologic ca pe un instrument eficient de învățare, considerându-l în principal un instrument recreativ. Tocmai în această lacună ar trebui inserată figura profesorului, care, în schimb, ar fi un ghid pentru utilizarea profitabilă și inteligentă a tehnologiilor.

Avantajele utilizării tehnologiei în educație sunt numeroase:

- **Încorporarea diferitelor stiluri de învățare:** nevoile elevilor sunt diverse, iar tehnologia este un aliat pentru personalizarea experienței de învățare. Dispozitivele electronice și aplicațiile multiple oferă soluții pentru fiecare utilizator și pentru fiecare nevoie, acomodându-se în același timp cu înclinațiile fiecărui cursant.
- **Colaborare îmbunătățită:** tehnologia sporește colaborarea între elevi. Cu ajutorul tehnologiei, elevii pot lucra unii cu alții chiar și în afara școlii. Atunci când profesorii atribuie un proiect, este mai probabil ca elevii să colaboreze între ei pentru a-l finaliza atunci când au acces la tehnologie.
- **Improved student-teacher connection:** posibilitatea de a menține un contact activ chiar și în afara zidurilor școlii îmbunătățește considerabil dialogul dintre elev și profesor. În plus, datorită suportului tehnologic, chiar și cei mai timizi elevi se pot exprima și pot căuta o confruntare cu profesorul.
- **Pregătirea pentru viitor:** piața forței de muncă și locul de muncă în sine se schimbă considerabil din cauza inovațiilor tehnologice. Inovarea educației și implementarea soluțiilor digitale deja în mediul de învățare îi va ajuta pe copii să dezvolte noi competențe fundamentale pentru viitorul lor profesional și să le consolideze pe altele într-o perspectivă mai profesionistă.



- **Mediu atractiv:** tehnologia este cu siguranță un instrument valabil pentru a face învățarea mai atractivă pentru copii. Mediul digital oferă activități captivante și provocatoare care încurajează participarea și implicarea elevilor.

După cum s-a discutat pe larg, tehnologia poate fi un aliat valid pentru a inova și a face procesele educaționale mai eficiente, pe de altă parte, este de temut că aceasta poate încuraja elevii să se detașeze de mediul educațional formal. Una dintre criticile recurente pe care lumea educației le îndreaptă către tehnologie este utilizarea acesteia în termeni de substituie a figurii educaționale. Cu toate acestea, tehnologia nu poate fi privită ca atare, ci mai degrabă ca un sprijin valabil pentru ca profesorul să mențină și să relanseze relația cu elevii săi și, de asemenea, să își îmbunătățească performanțele profesionale. Profesorul, în acest nou scenariu educațional, acționează ca un ghid pentru elevii săi, însoțindu-i pe un drum în care este posibil să dobândească cunoștințe și să își construiască noi competențe, unde fiecare poate lucra, de asemenea, la propria dezvoltare personală. În urma pandemiei, lumea educației a fost nevoită să își deschidă ușile către lumea digitală, acolo unde înainte erau doar întredeschise, iar acum această deschidere nu poate decât să rămână. O educație detașată de calea pe care o urmează restul lumii este dăunătoare pentru utilizatorii săi: obișnuința copiilor de a interacționa și de a studia într-un mediu digital îi va ajuta să fie utilizatori mai conștienți chiar și în viața privată, precum și să-i pregătească și să-i pregătească pentru lumea care îi așteaptă dincolo de zidurile școlii.



Alegeți una dintre aplicațiile sau platformele de învățare enumerate mai jos. Sarcina ta este să o studiezi cât mai detaliat posibil. Încercați să o utilizați. Puteți chiar să realizați un conținut de învățare pe baza acesteia. Încercați diferitele posibilități pe care le oferă.

Scrieți principalele constatări privind modul de utilizare a acesteia. De asemenea, puteți nota gândurile pe care le aveți în timp ce utilizați aplicația/platforma.

Scrieți constatările cheie pe o foaie separată pe care să o luați cu dvs. la formarea live.



11 | ORGANIZAREA EFICIENTĂ A ÎNVĂȚĂRII/PREDĂRII DIGITALE PE TERMEN LUNG

Pentru a prelucra eficient acest capitol, veți avea nevoie de următoarele materiale:

- Cel puțin două foi de hârtie
- Un stilou
- Acces la internet + difuzoare/căști

Învățarea la distanță într-un mediu digital necesită setări diferite față de cea tradițională într-o sală de clasă. Responsabilitățile elevilor sunt mult mai mari. Aceștia trebuie să mențină o anumită rutină, să evite distragerile și să își gestioneze procesul de învățare în mare parte singuri.

Este necesară o mentalitate proactivă, iar profesorii trebuie să înțeleagă cum să o sprijine și să o încurajeze. Pe de altă parte, învățarea la distanță îi ajută pe elevi să dobândească abilități de autogestionare pe care altfel nu le-ar obține, dar care sunt esențiale pentru dezvoltarea lor profesională viitoare.

11.1 ÎNCURAJAREA CREATIVITĂȚII ȘI A PROACTIVITĂȚII



Creativitatea este definită ca fiind producerea a ceva nou și util. Gândirea creativă este legată de rezolvarea problemelor: punerea laolaltă a unor abordări sau instrumente care nu au mai fost folosite împreună până acum poate duce la soluții neașteptate. Într-o lume care se schimbă rapid, gândirea creativă devine din ce în ce mai valoroasă. Nu mai este suficient să ne bazăm în principal pe experiența și pe competențele dobândite. Noile provocări necesită soluții noi, iar modul de a le găsi este prin gândire creativă.

Creativitatea îmbunătățește învățarea prin creșterea motivației. De asemenea, poate facilita **învățarea inter-curriculară (sau extra-curriculară)** și poate aprofunda înțelegerea.

Învățarea digitală oferă multe posibilități de a dezvolta creativitatea elevilor: fără presiunea colegilor, aceștia pot încerca idei și modalități noi într-un mediu sigur. Erorile sunt ușor de detectat și de șters sau corectat. Acest mediu permite mici succese frecvente și recompensează elevul.

Există mai multe modalități de a dezvolta creativitatea elevilor:

- oferiți un feedback încurajator și arătați un interes sincer
- discutați cu elevii despre miturile și stereotipurile legate de creativitate
- folosiți metode și modele de instruire creative

În cele din urmă: profesorii trebuie să le stimuleze creativitatea. Dacă știm ce ne ajută să fim creativi, ne putem ajuta mult mai bine elevii.



Proactivitatea este o mentalitate în care cineva se străduiește să rezolve o problemă înainte ca aceasta să apară. Este opusul reactivității, în care cineva așteaptă până când se întâmplă ceva și își orientează reacția în consecință.

Elevii proactivi nu așteaptă schimbarea, ci o inițiază. Ei își asumă responsabilitatea. Proactivitatea este o consecință a unei mentalități de creștere, deoarece trebuie să îți accepți posibilitățile dinainte și apoi să acționezi în consecință.

Pentru a sprijini elevii care dezvoltă o mentalitate proactivă, se aplică principiile cunoscute ale mentalității de creștere:

- oferiți feedback frecvent și încurajator
- lăudați efortul, nu rezultatul
- nu încurajați gândirea negativă
- stabiliți obiective realizabile



Studentii proactivi caută oportunități. Au învățat că ei sunt cei care decid ce niveluri pot atinge. Învățarea digitală (precum și învățarea bazată pe proiecte) le oferă o mulțime de posibilități de a descoperi pe cont propriu și de a conecta informațiile și materialele găsite în diferite surse.



Ce vă ajută să intrați într-un mod creativ?

Când a fost ultima dată când ați fost mai degrabă reactiv decât proactiv și de ce?

11.2 STRUCTURAREA ÎNVĂȚĂMÂNTULUI DIGITAL PE TERMEN LUNG

11.2.1 Verifică-ți prioritățile

Urmăriți următorul videoclip care evidențiază aspecte interesante despre predarea online

[:https://www.youtube.com/watch?v=Bp4BG4Me7TU](https://www.youtube.com/watch?v=Bp4BG4Me7TU)



Urmăriți următorul videoclip care evidențiază aspecte interesante despre predarea online:

- Distribuți unitățile în conformitate cu o schemă coerentă și logică
- Stabiliți o scară de importanță între subiectele cu care ar trebui să vă confrunțați pe parcursul anului
- Stabiliți un orar pentru unități
- Stabiliți un scop pentru fiecare unitate
- Stabilirea mediului de învățare
- Găsiți materiale și resurse pentru unități
- Planuri de lecție



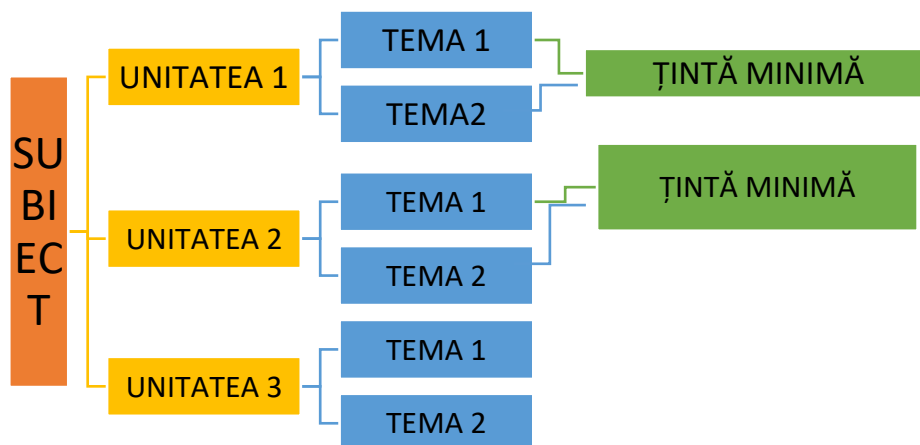
- Organizarea materialelor
- Setați un canal de comunicare
- Alegeți instrumentele de predare
- Discutați cu elevii despre instrumentele alese
- Discutați cu elevii despre așteptări



Ați avut probleme în alegerea comenzii? V-ați gândit vreodată atât de sistematic la organizarea predării? Respectați măcar toate etapele enumerate? Dacă nu - de ce nu?

11.2.2 Organizarea obiectivelor/unităților

Primul lucru pe care trebuie să-l faceți este să stabiliți obiectivele pe care doriți să le atingeți pentru fiecare materie din fiecare clasă. Stabiliți, urmând o programă coerentă, obiectivele minime pe care elevii ar trebui să le atingă la sfârșitul anului școlar.



Urmând această schemă, nu numai că veți avea o imagine clară a rezultatelor care trebuie obținute, dar va fi mult mai ușor să înțelegeți cum să le atingeți, alegând cele mai eficiente instrumente, metodologii și materiale, astfel încât aceste obiective să poată fi atinse în mod calm și eficient.

Această schemă va fi utilă și pentru a înțelege cum să diferențiați cursul în funcție de nevoile clasei, luând în considerare și elevii cu nevoi diferite. Faptul de a avea un obiectiv clar face, de asemenea, ca drumul către acesta să fie mai clar.

11.2.3 Organizează-ți materialele

Pentru a organiza rapid și eficient unitățile de învățare, va fi esențial să analizați, să arhivați și să clasificați materialele pe care le veți folosi în timpul lecțiilor. Foarte adesea, ne trezim răsfoind o mulțime de cărți, deschizând zeci de pagini web, creând confuzie și pierzând timp prețios. Prin urmare, cel mai bun lucru pe care îl puteți face este să organizați toate materialele în dosare la îndemână, gata de a fi utilizate.

Citiți următorul articol despre organizarea materialelor pentru clasa online:
<https://thesimplyorganizedteacher.com/organize-classroom-computer/>



11.2.4 Alte sfaturi pentru organizarea predării digitale

Elaborați un plan clar de așteptări.

- Planificați-vă lecțiile în funcție de timp.
- Nu vă fie teamă să folosiți materiale deja existente: acestea vă vor economisi timpul pe care îl veți petrece cu elevii dumneavoastră.
- Aveți un canal de comunicare deschis cu elevii dumneavoastră: împărtășiți-le etapele planificării.
- Discutați cu elevii dumneavoastră despre instrumentele digitale pe care să le implementați în cadrul lecțiilor digitale.
- Nu vă fie teamă să experimentați cu instrumente noi: ieșiți din zona de confort și cu ajutorul elevilor dumneavoastră.
- Eliberați-vă imaginația: tradițional nu înseamnă întotdeauna bun. Metodele neconvenționale vă pot ajuta în crearea unor lecții mai interesante și mai eficiente.
- Nu uitați aspectele sociale ale învățării: elevii trebuie să păstreze legătura cu profesorii și colegii lor. Aceasta va crea o atmosferă mai pașnică și mai productivă.



CONȚINUT SUPLIMENTAR

Pentru mai multe informații, consultați cele două articole de mai jos:

<https://www.pdsttechnologyineducation.ie/en/PUBLICATIONS/Articles/10-Tips-for-Teaching-Online/>

<https://www.nytimes.com/2020/08/26/learning/80-tips-for-remote-learning-from-seasoned-educators.html>

11.3 AJUTAREA ELEVILOR SĂ ÎȘI ORGANIZEZE PROCESUL DE ÎNVĂȚARE

Învățarea la distanță lasă studenților responsabilitatea de a-și organiza procesul de învățare. Pentru unii, aceasta ar putea fi o provocare uriașă care afectează negativ rezultatul general al învățării. Dar dacă studenții stăpânesc această provocare, ei dobândesc competențe valoroase pentru educația ulterioară și pentru viața profesională. Învățarea autogestionată va deveni și mai importantă în viitor. A învăța să înveți este o cerință esențială.

11.3.1 Crearea unui mediu de învățare adecvat

Învățarea digitală eficientă începe cu un mediu adecvat. Un loc de muncă dedicat, lipsit de distrageri și separat de activitățile zilnice, ajută la concentrarea asupra sarcinilor de lucru. Chiar și atunci când pot fi observate preferințele individuale în găsirea și amenajarea locului de învățare, trebuie îndeplinite anumite cerințe experiențiale:

- asigurați-vă că locul este confortabil
- eliminarea elementelor distractive
- organizarea fișierelor și instrumentelor
- faceți pauze



Ce experiențe ați făcut în timpul blocajului în ceea ce privește activitatea dumneavoastră acasă?

Ce factori au fost pozitivi? Care nu au fost?

11.3.2 Managementul timpului

O problemă care apare frecvent chiar și în mediile tradiționale, analogice, este un plan nerealist pentru finalizarea unei sarcini. Munca este amânată până în ultimul moment posibil (procrastinare), iar apoi nu există suficient timp pentru a finaliza tema la timp sau la o calitate ridicată.

Activitatea de proiect - indiferent dacă este digitală sau analogică - necesită o planificare atentă. Elevii trebuie să învețe cum să își structureze munca și să își evalueze abilitățile. Prin urmare, profesorii ar trebui să facă din gestionarea timpului o parte integrantă a temelor de învățare la distanță.

11.3.3 Împărțiți misiunile în sarcini ușor de gestionat

Atunci când se confruntă cu o sarcină uriașă, mulți oameni au tendința de a demisiona la prima vedere, deoarece nu își pot imagina cum să o îndeplinească. Împărțirea întregii sarcini în sarcini mai mici, ușor de gestionat, este modalitatea de a o stăpâni.

O abordare pentru a realiza acest lucru constă în următorii pași:

1. Priviți imaginea de ansamblu

Înainte de a trece la treabă, trebuie să vă asigurați că înțelegeți pe deplin care ar trebui să fie rezultatul.

2. Examinați părțile componente ale sarcinii

În continuare, secționați sarcina în părți mici. Într-un prim pas, puteți defini doar bucăți mai largi de muncă (cum ar fi "Cercetați ..."). Într-un al doilea pas, descompuneți-le și mai mult. În final, fiecare sarcină identificată nu ar trebui să vă ia mai mult de o oră.

3. Gândiți-vă la ordinea logică

S-ar putea să existe o ordine logică inerentă în sarcinile pe care trebuie să le faceți. Găsiți-o și planificați în consecință.

4. Creați o linie de timp

Trebuie să creați un calendar realist pentru munca dumneavoastră. Acest lucru va fi dificil la început, deoarece nu știți cât de multă muncă puteți face într-un anumit interval de timp. Odată ce veți exersa acest lucru, va deveni mult mai ușor.

5. Faceți un plan

Scrieți calendarul și sarcinile/etapele pe care le-ați identificat. În acest fel, veți putea să vă adaptați planul dacă ceva nu merge conform așteptărilor.

6. Finalizați devreme

Atunci când vă faceți planul, urmăriți să terminați puțin mai devreme decât termenul limită. Acest lucru vă va asigura că veți putea face unele verificări și corecturi finale după ce ați terminat lucrarea și, în plus, vă va oferi un timp de rezervă.



Gândiți-vă la o sarcină mare pe care a trebuit să o îndepliniți recent: cum ați reușit să o faceți?

Care sunt cele mai bune experiențe pe care le-ați avut în gestionarea sarcinilor?

11.3.4 Încurajarea activităților extracurriculare

Învățarea digitală la distanță poate avea succes numai dacă există suficientă varietate în activitățile elevului. Pauzele regulate și timpul petrecut departe de un ecran asigură un nivel suficient de concentrare și atenție pe parcursul zilei. Chiar și atunci când luăm în considerare un cadru "normal", în care nu întregul proces de învățare este digital (cum ar fi în timpul pandemiei), pauzele și activitățile non-digitale sunt importante. Câteva idei de activități extracurriculare sunt munca creativă (desen, muzică, video), activități sportive/fizice, confecționarea de obiecte/lucruri manuale, activități comunitare/sociale.

De asemenea, acestea îi pot ajuta pe elevi să învețe diferite abilități și valori comune, cum ar fi comunicarea, inițiativa, rezistența, diversitatea, responsabilitatea etc.



Gândiți-vă la modul în care ați concepe sarcina pentru a încuraja elevii să fie proactivi. Descrieți pe scurt ideea dumneavoastră.

Scriveți-vă ideea pe o foaie separată, pe care să o luați cu dumneavoastră la cursul de formare live.



12 | NOI ABORDĂRI ÎN PREDAREA DIGITALĂ

Pentru a prelucra eficient acest capitol, veți avea nevoie de următoarele materiale:

→ Acces la internet + difuzoare/căști

12.1 PREZENTARE GENERALĂ

Au fost elaborate câteva abordări noi care urmăresc următoarele obiective:

- susținerea motivației elevilor
- faceți învățarea distractivă
- stabilirea provocărilor ca metodă de învățare

Aici este un scurt film introductiv: https://www.huffpost.com/entry/5-new-approaches-to-teaching-strategies_b_4697731

Este clar vizibil faptul că aceste abordări urmează principiile mentalității de creștere pe care le-am discutat în capitolele anterioare.

12.2 FLIPPED CLASSROOM / CLASĂ INVERSATĂ

Ideea centrală din spatele acestui concept este schimbul dintre sala de clasă și casele elevilor. Ceea ce se întâmplă în mod tradițional în sala de clasă este mutat la domiciliul elevilor și viceversa.

Acest film explică conceptul: <https://youtu.be/BCIxikOq73Q>

Ca orice concept complex, acesta are avantaje și dezavantaje. Vă rugăm să citiți articolul pentru mai multe informații: <https://www.teachthought.com/learning/the-definition-of-the-flipped-classroom/>



Ce vă place la acest concept? Stabilirea provocărilor ca metodă de învățare? Unde vedeți cele mai mari obstacole pentru implementarea lui în școala dumneavoastră?



12.3 PROJECT BASED LEARNING (PBL) / ÎNVĂȚAREA BAZATĂ PE PROIECTE



Sursa [What is Project Based Learning?](#)

Învățarea bazată pe proiecte este un concept în care elevii lucrează împreună la o problemă din lumea reală. Exemple ar putea fi:

- să creeze un infografic pentru o postare pe blog
- să analizeze conținutul viral de pe internet
- să verifice știrile false
- elaborarea unui plan de afaceri
- proiectarea unui oraș/un cartier

Aici este un scurt film introductiv: <https://youtu.be/NehLmrBmqUQ>

Învățarea bazată pe proiecte solicită pregătire multă și necesită diferiți factori externi.



Ce vă place la acest concept?

Ce proiect ai putea implementa în clasa ta?



CONȚINUT SUPLIMENTAR

Dacă doriți să aflați mai multe despre învățarea bazată pe proiecte, puteți citi articolul de mai jos:

<https://venngage.com/blog/project-based-learning-examples/>



12.4 JOCURI SERIOASE/GAMIFICARE

Oamenii au jucat jocuri de când se știe și probabil de mult mai mult timp. Există câteva elemente în joc care îl fac potrivit pentru scopuri educaționale. Am vorbit deja despre provocări. Ne place să le stăpânim, atâta timp cât nu sunt prea dificile. Un sistem bine echilibrat de provocări și recompense ne poate menține motivați pentru foarte mult timp, așa cum arată jocurile video populare și succesul consolelor dedicate.

Gamificarea este procesul de introducere a elementelor de joc în alte domenii, în special în educație și formare. Deși la început acest concept a fost privit cu ochi răi, în ultimii ani a fost mult mai bine acceptat.

Jocurile serioase sunt jocuri care sunt special concepute în alte scopuri decât cele de divertisment.

Iată două videoclipuri care prezintă conceptul:

GamificaRE: <https://www.youtube.com/watch?v=MuDlw1zlc94>

Jocuri serioase: https://www.youtube.com/watch?v=JmG3fdptY_k



Aveți deja experiență cu gamificarea?

Ce fel de subiecte ați dori să gamificați și de ce?

La ce reacție v-ați aștepta din partea elevilor și a părinților atunci când folosiți învățarea gamificată?



Încercați să învățați cât mai multe despre abordarea gamificării. Folosiți internetul pentru a găsi o mare varietate de informații și exemple concrete. Scopul este de a fi capabili să aplicați abordarea în mod independent în practică.