Nr. 1 – Făgăraș - 2023

COORDONATOR: Prof. LILIANA COMANICIU

Activitățile nonformale–bucuria de a învăța



Făgăraș
2023

CLUBUL COPIILOR FĂGĂRAS

Clubul Copiilor Făgăraș
Str. Doamna Stanca, nr. 33
Făgăraș, jud. Brașov
Tel: 0268-211775
e-mail: clubul_elevilor_fgs@yahoo.com

„Activitățile nonformale – bucuria de a învăța“

Lucrările Simpozionului Regional
– ediția a XV-a, iunie 2023 –
Clubul Copiilor Făgăraș

Colectivul de redacție:
Prof. Liliana Comaniciu
Prof. Luminița Negrea
Prof. Vladimir Vărzaru

Tehnoredactare și **coperta**:
Prof. Liliana Comaniciu

ISSN 3008-3419 ISSNL 3008-3419

Autorii își asumă întreaga responsabilitate pentru conținutul materialelor publicate.

CUPRINS

CUVÂNT ÎNAINTE 4
ATELIERE DE JOCURILE LOGICE 5
Prof. Beșchiu Anca, Palatul Copiilor Timișoara, jud. Timiș
INOVARE, DIGITALIZARE, PLANIFICARE EFICIENTĂ - LEADERSHIP 7
Prof. Chircu Mileva, Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin, jud. Mehedinți
INTELIGENȚA ARTIFICIALĂ, OPORTUNITATE EDUCAȚIONALĂ 9
Prof. Comaniciu Liliana, Clubul Copiilor Făgăraș, jud. Brașov
ACTIVITĂȚILE NONFORMALE - ÎNTRE PETRECEREA TIMPULUI LIBER ȘI PERFORMANȚĂ – AVANTAJE 12
Prof. Hurubaș Monica, Palatul Copiilor Bacău
CURAJUL DE A FI CREATIV 14
Prof. Paraschiv Cristiana. Scoala Gimnazială „Maica Domnului”, Sector 2, București
LIMBAJUL PYTHON ÎN CERCURILE DE INFORMATICĂ 15
Prof. Anna-Maria Pop, Palatul Copiilor Buzău
CYBERBULLYING 17
Prof. Rădulescu Claudia-Paulina, Palatul Copiilor Craiova, jud. Dolj
EDUCAȚIA ECOLOGICĂ NON-FORMALĂ PRIN PARTENERIATELE STRATEGICE INTERNAȚIONALE ERASMUS + KA2: „*REDUCE, REUSE, RECYCLE“ PROCIDA MEETING* 19
Prof. Rotaru Anca, Palatul Copiilor Bacău, Filiala Onești
PREDAREA ȘI EVALUAREA ÎN CADRUL ACTIVITĂȚILOR NON-FORMALE 20
Prof. Vlad Nița, Clubul Copiilor Sighetu Marmației, jud. Maramureș
METODE NOI DE INVATARE FOLOSITE ÎN ACTIVITĂȚILE NONFORMALE 22
Prof. Balalia Gabriela, Palatul Național al Copiilor București
ACTIVITĂȚILE NONFORMALE – ALIAT AL COPIILOR PE TOT PARCURSUL ANULUI ȘCOLAR 26
Prof. Bolba Monica, Palatul Copiilor Zalău, jud. Sălaj
SĂ PROGRAMĂM ÎN JOACĂ 27
Prof. Bukos Istvan, Palatul Copiilor Cluj-Napoca, Filiala Clubul Copiilor Turda
PROGRAMAREA ROBOȚILOR, ÎNTRE JOC ȘI LOGICĂ ÎN EDUCAȚIA NONFORMALĂ 32
Prof Cercega Deliana, Clubul Copiilor Lugoj și Prof. Dejica Ramona, Col. Naț. „Coriolan Brediceanu“ Lugoj, jud. Timiș
IMPLICAREA COPIILOR CU C.E.S (CERINȚE EDUCATIVE SPECIALE) ÎN ACTIVITĂȚILE NONFORMALE 33
Prof. Chircu Mileva, Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin, jud. Mehedinți
EDUCAȚIA ECOLOGICĂ SUSȚINUTĂ DE TEHNOLOGIA DIGITALĂ 34
Prof. Comaniciu Liliana, Clubul Copiilor Făgăraș, jud. Brașov
COLABORAREA PE PLATFORME EDUCAȚIONALE 37
Prof. Groza Iulia, Palatul Copiilor Târgu Jiu, jud. Gorj
ACTIVITĂȚILE NONFORMALE - PENTRU UN MEDIU CURAT 38
Prof. Iankovszky Cristina, Liceul Tehnologic „Eremia Grigorescu” Mărășești, Jud. Vrancea
EDUCAȚIE PRIN ACTIVITĂȚI EXTRAȘCOLARE 40
Prof. Maria Molfea, Clubul Copiilor Costești și Prof. Bogdan Gabriel Molfea, Șc. Gimnazială IC Brătianu Rătești + Șc. Gimnazială Marin Branișteă Suseni + Șc. Gimnazială Poiana Lacului, Jud. Argeș
PROGRAMAREA – ALIAT AL COPIILOR PE TOT PARCURSUL ANULUI ȘCOLAR 42
Prof. Pop Anna-Maria, Palatul Copiilor Buzău
ACTIVITĂȚILE NONFORMALE – ALIAT AL COPIILOR PE TOT PARCURSUL ANULUI ȘCOLAR 44
Prof. Purice Anca-Cristina, Liceul Teoretic Filadelfia Suceava
SOFT-URILE EDUCAȚIONALE - METODĂ MODERNĂ ÎN ACTIVITĂȚILE MATEMATICE LA PREȘCOLARI 46
Prof. Rădulescu Claudia Paulina, Palatul Copiilor Craiova, jud. Dolj
ROLUL CADRELOR DIDACTICE DE LA PALATE ȘI CLUBURI ALE COPIILOR CA MANAGERI AI COLECTIVELOR DE ELEVI 49
Prof. Tănasie Grigore, Clubul Copiilor Horezu, jud. Vâlcea

Dedic această publicație
celor neobosiți,
celor care nu renunță
să transforme oglinzi în ferestre.

CUVÂNT ÎNAINTE

Această publicație reunește lucrările cadrelor didactice participante la Simpozionul Regional ce se desfășoară în cadrul Concursului Regional de Aplicații IT „Pe calculator lucrăm, circulație să-nvățăm“, competiție înscrisă în CAERI, organizată de Clubul Copiilor Făgăraș.

În 2023, concursul a ajuns la ediția cu numărul XV. Și pentru că este o ediție aniversară am dorit să marcăm acest lucru și să expunem o parte din munca neobosită și dedicată a profesorilor.

În prezenta publicație se regăsesc lucrări elaborate în anii 2023 și 2019. Lipsesc articole din 2020, 2021 și 2022 deoarece în acești ani simpozionul destinat cadrelor didactice a fost suspendat, desfășurându-se numai competiția adresată copiilor. Drept urmare, este posibil ca unele lucrări, din 2019, să-și fi pierdut ușor din actualitate, dar rămân originale și cu valoare științifico-metodică, didactică sau de orice altă natură.

Simpozionul din anul 2023 s-a desfășurat sub genericul: „Activitățile nonformale – între petrecerea timpului liber și performanță“, iar cel din anul 2019: „Activitățile nonformale – alit al copiilor pe tot parcursul anului școlar“.

Concursului de Aplicații IT „Pe calculator lucrăm, circulație să-nvățăm“ s-a născut în anul 2008, din dorința de a oferi copiilor pasionați de softurile PC o activitate inedită ce a contopit noțiunile de calculator cu regulile de circulație rutieră, astfel încât să prevenim producerea de accidente rutiere în rândul tinerilor. La debut, competiția a fost de nivel regional, apoi, a avut câteva ediții de nivel național, după care a revenit ca regională.

Scrierea primei aplicații a proiectului educațional a fost încurajată de dl insp. Dănuț Bălan - ISJ Brașov, iar desfășurarea concursului, cu participare directă, s-a bucurat de sprijinul dnei director de la Clubul Copiilor Făgăraș, prof. Emilia Simen și a dnei prof. Luminița Negrea.

De-a lungul anilor concursul a crescut atât ca număr de probe, cât și ca număr de participanți, ajungând în prezent la peste 50 de instituții de învățământ din toată țara.

Mulțumesc tuturor copiilor care au participat la acest proiect-concurs. Lucrările lor au fost apreciate și, cu siguranță, ei sunt acum mai buni atât în trafic, cât și la calculator.

Mulțumiri aduc părinților și bunicilor care deseori au emoții mai mari decât copiii și așteaptă cu nerăbdare anunțarea rezultatelor concursului.

Mulțumesc tuturor profesorilor pentru munca lor și buna colaborare. De 15 ani sunt mereu competitivi, aduc noutate în viața acestui concurs alături de emoții și trăiri pozitive.

Inițiator / Coordonator proiect,
Prof. Liliana Comaniciu

ATELIERE DE JOCURILE LOGICE

Prof. Beșchiu Anca
Palatul Copiilor Timișoara, jud. Timiș

Potrivite cu specificul cercului de matematică aplicată în tehnică de calcul, atelierele de jocuri logice pot atrage numeroși copii spre activitățile logico-matematice desfășurate în mediul formal sau nonformal.

Pe parcursul anilor 2022 și 2023, în cadrul a patru proiecte desfășurate la Muzeul Satului și Parcul Copiilor din Timișoara, am desfășurat ateliere de jocuri logice. Acestea s-au bucurat de un real succes, atrăgând atenția copiilor și părinților asupra unei activități de joacă, dar cu implicații interesante. De asemenea, au constituit un punct de plecare în hotărârea copiilor de a se înscrie la activitățile cercului de matematică aplicată în acest an școlar, dar și pentru următorul.





În cadrul proiectului „De-aș mai fi copil o zi...” derulat de Palatul Copiilor Timișoara în perioada septembrie-octombrie 2022 am desfășurat două ateliere de jocuri logice la Școala Gimnazială Șag, cu elevii claselor pregătitoare. Participanții au descoperit cum se folosește jocul TANGRAM, au rezolvat labirinturi fiecare și au descoperit o altă formă jucăușă a cifrelor, în broșura „Cartea cifrelor”. Materialele, realizate de profesorul coordonator al

cercului de matematică aplicată în tehnică de calcul de la Palatul Copiilor Timișoara, au fost distribuite fiecărui participant pe măsură ce sarcinile anterioare au fost îndeplinite.

Am constatat interesul deosebit arătat de copii pentru a desluși o situație deosebită și neprevăzută. De asemenea, atunci când a fost încurajată cooperarea, copiii au comunicat frumos și politicos unii cu ceilalți, ajutându-se dacă a fost cazul. La finalul fiecărui atelier, materialele rezolvate au fost expuse, iar elevii i-au exprimat părerile privind dificultatea jocurilor, modul de rezolvare propriu sau al colegilor și au fost capabili să extragă câteva condiții necesare pentru a rezolva cu succes sarcinile din oricare joc, fie logic sau nu. (respectarea regulilor, atenția la detalii, etc.)



Consider că activitățile desfășurate sunt această formă sunt de un real succes, iar jocurile, chiar dacă sunt folosite în vederea atingerii unui anumit obiectiv, continuă să prezinte oportunități de dezvoltare diverse pentru jucători, fie că vor fi abordate sau nu în cadrul activităților ulterioare. Astfel, în realitate se obțin mai multe, sau şi alte efecte formative decât cele propuse inițial.



Activitățile desfășurare prin joc, la aceste ateliere, confirmă faptul că jocul didactic constituie un mijloc valoros de instruire și educare a copiilor de vârstă școlară mica pentru că rezolvă într-un mod adecvat vârstei, sarcini didactice complexe.

În plus, jocurile de logică antrenează rapiditatea și flexibilitatea gândirii într-un mod plăcut printr-o serie de procese cognitive care diferă de la un tip de joc la altul. De aceea jocurile logice sunt printre cele mai interesante și mai variate și aduc o mulțime de beneficii pentru orice vârstă.

Dintre beneficiile amintim:

- Jocurile logice dezvoltă gândirea creativă - Rezolvarea oricărui joc presupune implementarea unui mod de gândire diferit de cel nativ, parcurgerea unor etape sau crearea unor trasee noi sau strategii și adaptarea lor pentru a câștiga sau a finaliza jocul.
- Stimulează gândirea etapizată - Jocurile logice ajută la conștientizarea etapelor unui proces. Acestea îi învață să stabilească scopuri și să le urmărească cu răbdare. Parcurgerea unui joc presupune în același timp păstrarea unei perspective de ansamblu dar și urmărirea pașilor logici și a detaliilor pentru a ajunge la rezolvare.

- Stimulează și antrenează memoria - Jocurile logice îi învață pe copii să conștientizeze jocul etapă cu etapă și să refacă, dacă este cazul, aceste etape. De asemenea le antrenează memoria prin procese logice specifice. Ei învață să compartimenteze pe bază de clasificări, opoziții, similitudini, asocieri.
- Cresc capacitatea de concentrare - Jocurile de logică sunt extrem de utile în dezvoltarea acestei capacități de a focaliza pe un scop sau o acțiune un timp mai îndelungat.
- Crește încrederea în sine și satisfacția emoțională - Rezolvarea unui joc de logică confirmă capacitățile copilului și îi dă încredere în forțele proprii. Jocurile logice sunt în general modalități neinvazive și plăcute de a evalua și confirma cunoștințele copilul și abilitățile acestuia de la un moment dat.
- Dezvoltă spiritul de echipă - Jocurile logice de echipa presupun comunicarea și stabilirea unor strategii și idei pentru un scop comun.

INOVARE, DIGITALIZARE, PLANIFICARE EFICIENTĂ - LEADERSHIP

Prof. Chircu Mileva
Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin, jud. Mehedinți

„Leadership-ul și învățarea sunt interconectate.”- John F. Kennedy

Dascălii din Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin ţin cont de potenţialul şi interesele fiecărui elev, acordându-le tuturor copiilor şi tinerilor şanse egale, formându-le deprinderi de muncă intelectuală şi ajutându-i să-și dezvolte abilitățile și potențialul creativ.

În ultimii ani şcolari, am avut numeroase premii obţinute la concursurile cuprinse în Calendarul de Activităţi Educative avizat de Ministerul Educației, elevii și cadrele didactice fiind premiați de comunitate și Inspectoratul Școlar Județean Mehedinți.

Idealul nostru este ca fiecare elev participant la activitățile extrașcolare, să obțină un *portofoliu educațional extraşcolar* care să completeze un CV care să susțină competențele elevilor ce au frecventat cel puțin trei ani activitățile unui cerc. Diplomele de la concursurile cuprinse în Calendarul de Activități Educative județene/interjudețene/naționale/internaționale, certificatele şi adeverinţele pentru o gamă largă de activităţi educative extracurriculare - nonformale vor fi dovada nivelului de abilități și performanță atins de aceștia.

Activităţile extracurriculare sunt diverse, iar elevii se implică în mare măsură în realizarea acestora. De asemenea, ei sunt implicaţi în proiecte şi parteneriate educative. Marketingul educaţional promovat de şcoală vizează conştientizarea şi motivarea autorităţilor pentru asigurarea unor condiţii ambientale propice desfăşurării activităţii instructiv-educative la nivelul cerinţelor mileniului III.

Contextul european actual oferă o serie de documente de referinţă, cu rol important în regândirea, reorganizarea şi armonizarea sistemelor de învăţământ, din perspectiva asigurării calităţii educaţiei şi a mobilităţii profesionale şi de studiu.

Recomandarea Parlamentului European şi a Consiliului Uniunii Europene privind competenţele-cheie din perspectiva învăţării pe parcursul întregii vieţi conturează un *„profil de formare european*” structurat pe domenii de competenţă.

Una din cerințele învățământului modern constă în formarea la elevi a deprinderilor de studiu individual, care să fructifice capacitatea de a gândi și acționa liber și creativ.

Elevii trebuie să se familiarizeze cu logica investigației științifice, trebuie îndrumați să-și dezvolte strategiilor cognitive, concomitent cu însușirea conceptelor științifice fundamentale.

Pentru ca învăţarea să se producă eficient, este necesar să se determine și condiţiile de realizare ale procesului educaţional, ele sunt cele care mai întâi preced, iar apoi însoţesc învăţarea.

Mediul educațional școlar poate fi analizat sub cele trei aspecte: managementul clasei de elevi, climatul educațional, spațiul fizic de învățare.

Memorarea nu este sinonimă cu înțelegerea, trebuie creat un mediu propice care să asigure profunzimea învățării, se pot crea punți de legătură printr-o evoluție colaborativă dacă sunt cunoscute stilurile de învățare, matricea de valori și eventualele șabloane de gândire ale elevilor noștri.

Directorii moderni ai unităților de învățământ trebuie să-și asume o serie de roluri de conducere, inclusiv definirea obiectivelor unității de învățământ. Cultura școlii poate să influențeze major manifestarea unității școlare ca o comunitate de învățare și de reflecție, gradul de satisfacție al membrilor organizației școlare, dar și rezultatele obținute.

Un **management eficient** trebuie să se realizeze printr-o proiectare în etape: *planificare organizare, coordonare, control, evaluare și îmbunătățire.*

Calitatea de manager revine fiecărui educator angajat în realizarea obiectivelor procesului de învățământ, iar școala trebuie analizată ca un tip complex de organizație.

Un manager de școală, mai mult ca oricând, trebuie să creeze o puternică cultură organizațională și un climat favorabil activității grupului și fiecărui individ în parte, pentru
stabilirea echilibrului uman prin armonizarea sarcinilor şi obiectivelor organizației, cu relațiile umane.

Leadership-ul are la bază cultura organizației fiind axat pe dezvoltarea resursei umane, *viziune, valori, direcție de acțiune, bazându-se pe cultura organizațională*.

Existența unui obiectiv comun este ceea ce-i reunește pe oameni în sânul unei echipe, managerului îi revine sarcina de a menține echipa unită. El trebuie să cunoască motivația fiecărui membru, să comunice cu fiecare, să schițeze misiunea echipei-a fiecărui membru al echipei, să creeze o identitate a echipei.

Dezvoltarea liderului presupune și acumularea unor competențe bazate pe cunoștințe temeinice, dar și abilități de gândire critică, de rezolvare a problemelor și abilități sociale. Ele pot fi înnăscute, dar și formate din experiență.

Coaching-ul este o metodă nouă și specială de formare și dezvoltare personală, care urmărește ridicarea nivelului calitativ al performanțelor și al capacității de învățare a liderului, un proces psihologic ce duce la schimbare comportamentală.

Digitalizarea este viitorul! Chiar dacă opiniile despre beneficiile digitalizării sunt diferite, realitatea dovedește că noile inovații în domeniul tehnologiei digitale duc la progres.

Educația digitală trebuie să fie o prioritate majoră de aceea și noi, extrașcolarul, Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin, prin oportunitatea de a accesa prin PNRR - componenta C15: Educație - cereri de finanțare pentru a accesa resurse care să ne ajute să facem față erei digitale, am depus proiecte, iar rezultatul a fost, ADMIS pentru cele două proiecte, respectiv:

- dotare cu laboratoare inteligente a unităților de învățământ secundar superior, a palatelor și a cluburilor copiilor: F-PNRR-SmartLabs-2023-0915 - ADMIS;
- dotarea cu mobilier, materiale didactice și echipamente digitale a unităților de învățământ preuniversitar și a unităților conexe: F-PNRR-Dotări-2023-2643 – ADMIS.

Cele 8 domenii de competențe cheie ce determină profilul de formare al elevului includ și competențele digitale, accesarea de fonduri se justifică deoarece proiectul vizează următorul scop:

- Creșterea accesului la mijloace moderne de învățare pentru elevi;

- Consolidarea competențelor digitale în utilizarea instrumentelor de tip „laborator” inteligent pentru cadrele didactice;
- Dezvoltarea unor competențe comune și specifice care să conducă la adaptarea și integrarea cu succes a absolvenților pe piața muncii și în viața socială;
- Creșterea accesului la educație pentru grupurile vulnerabile și combaterea excluziunii sociale;
- Prevenirea și reducerea absenteismului și abandonului școlar.

„Dacă acțiunile tale inspiră pe alții să viseze mai mult, să învețe mai mult, să facă mai mult și să devină mai mult, tu ești un lider” - John Quincy Adams

Bibliografie:

Cerghit, Ioan (coord.), *Perfecționarea lecției în școala modernă*, Editura Didactică și Pedagogică, București, 1983.

Iosifescu, Ș., *Managementul educațional pentru instituțiile de învățământ*, București, I.Ș.E., 2001

INTELIGENȚA ARTIFICIALĂ, OPORTUNITATE EDUCAȚIONALĂ

Prof. Comaniciu Liliana
Clubul Copiilor Făgăraș, jud. Brașov

Inteligența artificială este tot mai controversată. Pe de-o parte este amenințătoare și asta întrucât omul se vede înlocuit de tehnologia care știe să ia decizii și să lucreze conștiincios, responsabil și rapid, fără să obosească, dar pe de altă parte inteligența artificială poate ajuta în diverse domenii și acum mă refer la activitățile nonformale, dar și în cele formale.

Știm că fiecare descoperire vine cu noi întrebări. Totodată, orice invenție are beneficii pentru omenire, dar poate să se transforme și în amenințare. Depinde cum este utilizată. Să ne gândim numai la descoperirea radioactivității. Ea a adus progres. Omenirea s-a dezvoltat din punct de vedere social și economic. Să ne gândim numai la producția de energie electrică și termică, apoi la diagnosticele și tratamentele medicale. Industria, agricultura sau cercetările arheologice, toate folosesc energia nucleară. La polul opus, ne îngrozește „Holocaustul nuclear“, din 6 august 1945, când orașul Hiroshima a fost ras de pe fața pământului.

Fără îndoială, și inteligența artificială poate să se transforme într-o armă care să atenteze asupra umanității. Totuși, să nu ne opunem progresului și să folosim cu discernământ noile tehnologii.

Dar ce este inteligența artificială (IA)? Este capacitatea unei mașini de a imita funcții umane, cum ar fi raționamentul, învățarea, planificarea și chiar creativitatea. Calculatorul primește datele (deja pregătite sau colectate prin intermediul propriilor senzori, cum ar fi o cameră video), le prelucrează și reacționează. Sistemele IA sunt capabile să își adapteze, într-o anumită măsură, comportamentul, analizând efectele acțiunilor anterioare și funcționând autonom.

În prezent se vorbește despre două tipuri de IA: de tip software: asistenți virtuali, programe informatice de analiză a imaginilor, motoare de căutare, sisteme de recunoaștere vocală și facial și IA încorporată: roboți, automobile autonome, drone, internetul obiectelor.

Iată și câteva funcții pe care le folosim zi de zi fără a ști întotdeauna că sunt aplicații ale IA: cumpărăturile și publicitatea online (IA este utilizată pentru a oferi internauților recomandări personalizate, pe baza căutărilor sau achizițiilor lor anterioare); căutarea pe internet (motoarele de căutare învață din volumul imens de date introduse de utilizatori pentru a oferi rezultate pertinente); asistenții personali digitali (telefoanele inteligente utilizează IA, asistenții virtuali care răspund la întrebări, oferă recomandări și contribuie la organizarea activităților zilnice); traducerea automată; securitatea cibernetică (sistemele IA ajută la identificarea și combaterea atacurilor cibernetice și a altor amenințări cibernetice bazate pe inputul continuu de date, recunoscând tiparele și trasând atacurile); combaterea dezinformării (unele aplicații de IA pot detecta știrile false și dezinformarea).

Inteligența artificială este prezentă și va transforma toate domeniile.

Sănătate – prin noi descoperiri în medicină precum și îmbunătățirea diagnosticării pacienților. De asemenea, a fost creat un program de IA pentru a răspunde apelurilor de urgență, care să recunoască rapid un stop cardiac în timpul apelului.

Transportul – prin îmbunătățirea siguranței, viteza și eficiența traficului feroviar și permiterea conducerii autonome.

Producția - IA poate ajuta producătorii să devină mai eficienți prin utilizarea roboților, optimizarea vânzărilor și prin anticiparea din timp a întreținerii sau a întreruperilor în fabricile inteligente.

Alimentația și agricultura - IA poate asigura o alimentație mai sănătoasă, Roboții ar putea elimina plantele dăunătoare, reducând astfel utilizarea erbicidelor, În zootehnie, IA este deja folosită pentru a monitoriza mișcarea, temperatura și consumul de hrană pentru animale.

Administrația și serviciile publice - IA ar putea oferi avertizări timpurii privind dezastrele naturale, permițând o pregătire eficientă și atenuarea consecințelor.

Învățământ – oferă instrumente și resurse mai bune pentru predare, învățare și evaluare. Profesorii își pot organiza mai rapid și interesant lecțiile, fiindu-le un ajutor în documentarea științifică, iar elevii sunt mai atrași spre învățarea digitalizată.

Noua tehnologie ar putea face ca educația să evolueze și să aibă ca obiectiv deprinderea de a gândi: cum să găsim răspunsuri, cum să facem corelații, cum să ne susținem în mod creativ ideile.

Dacă până acum informațiile se adunau de pe diverse platforme acum tot mai mulți profesori, dar și elevi folosesc ChatGPT. Atenție, însă, nu toate informațiile sunt, corecte. În plus, instituțiile de învățământ se tem că utilizarea IA va încuraja plagiatul.

ChatGPT (Chat Generative Pre-trained Transformer) a fost lansat pe 30 noiembrie 2022, și face parte dintr-un set mai larg de tehnologii dezvoltate de OpenAI, un startup cu sediul în San Francisco, care are o relație strânsă cu Microsoft.

ChatGPT este o interfață de comunicare ce ajută indivizii și companiile să aibă conversații cu succes. În esență, este un program de Inteligență Artificială (AI/IA) ce vorbește cu tine.

Ce putem, noi, ca profesori, să facem cu ChatGPT?

ChatGPT procesează texte, generează imagini, selectează idei dintr-un text de mare întindere, oferă informații, dialoghează cu tine.

Aplicația deține o bază largă de informații.

Putem să-i cerem:

- să scrie poezii – oferim câteva cuvinte și aplicația ne afișează versurile. Putem să solicităm, spre exemplu, ca poezia să aibă 3 strofe a câte 6 versuri;
- să scrie proză/eseuri – putem oferi numele personajelor și câteva caracteristici ale acestora. După ce ne va afișa textul avem posibilitatea de a cere îmbunătățirea lui;
- documentare - spre exemplu să ne pună la dispoziție informații despre oameni de știință, artiști, politicieni etc.

- să corecteze un text;
- experimente, rețete;
- să scrie invitații, felicitări, etc:
- să solicităm idei în scopul creării de prezentări;
- să ofere idei pentru un titlu de lucrare;
- liste cu cele mai importante localități turistice dintr-o anumită regiune;
- să efectueze traduceri (este mai bun decât Google Transalte);
- să exersăm abilitățile în dezbateri;
- să învățăm și exersăm o limbă străină;
- să ne testeze cunoștințele prin întrebări și răspunsuri;
- să rezolve probleme (matematică, fizică, chimie);

În general, aplicația răspunde corect. Totuși, nu putem folosi textul oferit fără a-l citi. De asemenea, la matematică încă nu este performant. Aplicația oferă o rezolvare însă algoritmul de rezolvare trebuie urmărit pas cu pas.

Pentru conectarea la ChatGPT se accesează site-ul oficial (https://chat.openai.com/auth/login) unde se creează un cont. Pentru aceasta este nevoie doar de o adresă de e-mail și un număr de telefon mobil care să poată primi codul de verificare. Apoi, se urmează pașii indicate.

Personal, până în prezent, am folosit destul de puțin ChatGPT. Pentru început, l-am verificat cerându-i diverse informații. M-a uimit de la prima încercare. Am solicitat să-mi pună la dispoziție date privind realizarea unui afiș. Surpriza a fost că mi-a prezentat informații pe care, în mod obișnuit, eu le spuneam elevilor. Am zâmbit și am spus: „Hei, mă plagiezi?“ Și pentru că am fost interesată să aflu mai multe despre cum am putea utiliza IA în activitățile nonformale, am participat la un webinar care mi-a deschis orizontul. Într-o primă etapă, am creat ușor prezentări multimedia. Când spun ușor mă refer la faptul că am obținut informația mult mai repede. Și pentru a obține imagini senzaționale, unice, tot cu ajutorul IA, se poate utiliza o altă platformă: Midjourney. Aceasta creează fotografii în baza unei simple descrieri textuale. Este uluitor! Mai mult, pentru aceste imagini ai drept de utilizare. Partea mai puțin la îndemână este faptul că pentru un cont Midjourney se plătește.

Acum nu pot decât să-mi continui explorarea IA și să experimentez atuu-rile platformelor în cadrul activităților nonformale.

Apropo, sunteți siguri că acest text nu este scris de ChatGPT?

Webografie:

https://www.europarl.europa.eu/news/ro/headlines/society/20200827STO85804/ce-este-inteligenta-artificiala-si-cum-este-utilizata

https://ro.wikipedia.org/wiki/ChatGPT

https://www.todaysoftmag.ro/article/2645/ce-este-un-chatbot

https://scoala9.ro/partea-pozitiva-a-aplicatiei-chatgpt-profesorii-o-folosesc-deja-ca-unealta/1589/

https://aplicatiiandroid.com/ce-este-chat-gpt-cum-functioneaza-si-cum-se-foloseste/#Cum_poti_utiliza_ChatGPT_in_scopuri_profesionale

ACTIVITĂŢILE NONFORMALE - ÎNTRE PETRECEREA TIMPULUI LIBER ŞI PERFORMANȚĂ – AVANTAJE

Prof. Hurubaș Monica
Palatul Copiilor Bacău

Educația nonformală cuprinde totalitatea influențelor educative ce se derulează în afara clasei sau prin intermediul unor activități opționale sau facultative, activități menite să răspundă unei varietăți de cerințe de învățare, precum cele de educație complementară sau paralelă cu școala, de educație suplimentară sau de educație de substituție.

Constantin Cucoș precizează faptul că educația nonformală a existat dintotdeauna, noutatea zilelor noastre fiind organizarea ei planificată. Învăţarea în contexte nonformale este considerată ca fiind învăţarea integrată în cadrul unor activităţi planificate, cu obiective de învăţare, care nu urmează în mod explicit un curriculum şi poate diferi ca durată. Acest tip de învăţare depinde de intenţia celui care învaţă şi nu conduce în mod automat la certificarea cunoştinţelor şi competenţelor dobândite.

Trăsături ale educației nonformale, făcând referire la Palatele și Cluburile Copiilor, unităţi de învăţământ de stat specializate în activităţi extraşcolare, în cadrul cărora se desfăşoară acţiuni instructiv-educative specifice, prin care se aprofundează şi se diversifică cunoştinţe, se formează, se dezvoltă şi se exersează competenţe potrivit vocaţiei şi opţiunii copiilor şi se valorifică timpul liber al copiilor prin implicarea lor în proiecte educative.

O caracteristică a activității desfășurate în aceste instituții este atractivitatea. Atractivitatea rezultă din faptul că aceste activități țin seama de interesele elevilor, iar aceștia sunt participanți activi și nu doar spectatori.

La cercurile existente în cadrul Palatelor și Cluburilor Copiilor se înscriu copii de vârste diferite, astfel încât profesorii trebuie să țină seama de particularitățile de vârstă și de interesele sau înclinațiile copiilor și să realizeze activități menite să îi stimuleze și în care aceștia să aibă un rol activ. În același timp, conținuturile acestor activități sunt deschise spre interdisciplinaritate, contribuind la lărgirea și îmbunătățirea culturii generale a participanților.

În categoria activităților nonformale, relația profesor-elevi este mult mai largă, mai destinsă. Chiar dacă și aici conduce, educatorul se află în poziția colaborării și cooperării cu elevii, precum și a sprijinirii lor pentru a deveni buni organizatori ai propriei lor activități. Este vorba de relații mai apropiate, care implică un grad mai mare de manifestare liberă și nemijlocită a elevilor, iar pe de altă parte o îndrumare pedagogică mai discretă, mai spontană și mai diversă. Profesorii sunt actorii discreți, moderatorii activității, care trebuie să știe cum să motiveze atât pe cei mai mici educabili cât și pe cei cu un grad mai mare de înțelegere. Profesorii sunt cei care îi învață pe elevi să învețe, educația nonformală fiind centrată pe cel care învață, pe procesul de învățare și nu pe cel de predare. În unele cazuri, copii văd în educator un prieten mai mare care îi ajută la nevoie și care îi sprijină în activitățile pe care trebuie să le realizeze.

Evaluarea activităților desfășurate în cadrul educației nonformale este neformalizată, fără note oficiale. Se operează evaluări decât în limitele nevoii de stimulare și susținere a elevilor. Nefiind supusă unei evaluări riguroase, activitatea devine nestresantă și participanții sunt mai relaxați în îndeplinirea sarcinilor. Rezultatul unei activități este supus autoevaluării, atunci când elevul are ocazia să își compare lucrarea cu cele realizate de colegii săi, acest lucru putând să îl motiveze să realizeze lucrări mai bune, dar și unei evaluări obiective atunci când este vorba de participarea la concursuri.

Fiind într-un raport de complementaritate cu educația formală, educația nonformală oferă un set de experiențe sociale necesare, utile pentru fiecare copil sau tânăr, atât sub aspectul conținutului cât și sub aspectul modalităților și formelor de realizare. Prin înscrierea la cercurile existente în Palatele sau Cluburile Copiilor, acești copii își valorifică timpul liber din punct de vedere educațional, participă la activități care îi ajută să își dezvolte capacitățile organizatorice, capacitățile de management al timpului, de gândire critică și au un cadru în care își pot manifesta talentele artistice, culturale, tehnice sau științifice.

Deși instituțiile specializate în realizarea educației nonformale oferă un cadru în care copiii pot să-și dezvolte abilitățile și înclinațiile spre un anumit domeniu, desfășurarea procesului instructiv-educativ întâmpină și anumite dificultăți. Deoarece profesorul este mai mult un moderator, iar copiii se manifestă mai liber decât în cadrul educației formale, apar probleme atunci când elevii devin indisciplinați.

Profesorul nu dispune de instrumente coercitive precum lucrări neanunțate, ascultări sau note mici, astfel că sprijinul este reprezentat de propria sa capacitate de a manageria colectivul de elevi, uneori apelând la părinți pentru a găsi o soluție pentru situațiile de conflict apărute. Conținutul, metodele și instrumentele de lucru sunt diferențiate în funcție de capacitățile și interesele participanților. Educația nonformală este variată, flexibilă, opțională și facultativă și este destinată atât copiilor cât și adulților. Utilizarea educației nonformale prezintă avantaje:

- Este centrată pe procesul de învățare nu pe cel de predare, solicitând în mod diferențiat participanții;
- Dispune de un curriculum la alegere, flexibil și variat, propunându-le participanților activități diverse și distractive, în funcție de interesele lor, de aptitudinile special și de aspirațiile lor;
- Asigură o rapidă actualizare a informațiilor din diferite domenii fiind interesată să mențină

interesul publicului larg, punând accentual pe aplicabilitatea imediată a cunoștințelor și nu pe

memorarea lor;

- Antrenează noile tehnologii de comunicare ținând cont de progresul societății;
- Răspunde cerințelor și necesităților educației permanente.

De altfel, colaborarea profesor-părinți este o altă caracteristică a educației nonformale desfășurată în aceste instituții de învățământ. Părinții sunt cei care se interesează de oferta educativă a cercurilor, cei care înscriu copiii și sunt interesați în permanență de progresul odraslelor. Cu ajutorul părinților și a comunității locale se realizează activități mai complexe precum concursurile, fie ele județene, regionale, naționale sau internaționale, sau activități distractive în care părinții și copiii sunt o echipă ce trebuie să îndeplinească un obiectiv.

Din dorința de a menține interesul elevilor, informațiile prezentate elevilor trebuie să fie actualizate, să țină cont de progresul tehnico-științific și să valorifice oportunitățile oferite de internet sau calculatoare. Accesul la noile tehnologii nu este întotdeauna posibil atunci când nu se dispune de mijloacele didactice corespunzătoare, astfel că lipsa acestora poate fi un impediment în desfășurarea procesului instructiv-educativ.

Fie că vorbim de educația formală, nonformală sau informală, fiecare dintre aceste ipostaze ale educației au propriile scopuri de îndeplinit. Educația nonformală, în opinia lui Constantin Cucoș, „răspunde adecvat la necesitățile concrete de acțiune, oferă un prim moment de abstractizare prin extragerea de cunoștințe din practică, facilitează contactul cu cunoștințe plecând de la nevoile resimțite de educați și demitizează funcția de predare”, iar față de educația formală există o relație de complementaritate atât sub aspectul conținuturilor învățării cât și sub aspectul formelor și modalităților de realizare a procesului instructiv-educativ.

CURAJUL DE A FI CREATIV

Prof. Paraschiv Cristiana
Școala Gimnazială „Maica Domnului”, Sector 2, București

Evoluția societății contemporane impune sporirea ponderii elementelor intelectuale în toate domeniile activității profesionale. De aceea, școala se preocupă de componenta intelectuală a personalității elevului. Este important cum asimilează elevii informațiile și de aceea rolul profesorului este de a-i învăța pe elevi cum să învețe . A-i învăța pe elevi cum să învețe înseamnă a le forma deprinderi și tehnici de muncă intelectuală asociate cu motive intrinseci, specifice acestei munci. „Analfabetul de mâine va fi nu cel care nu știe să citească, ci va fi cel care nu știe cum să învețe.”(A. Toffler, 1974,p.402).

Educația formală cuprinde totalitatea influențelor și acțiunilor organizate și sistematice, gradate cronologic și elaborate în cadrul unor instituții specializate, în vederea formării personalității umane; este educația intenționată, sistematică și evaluată, încredințată unor educatori cu o pregătire specială.

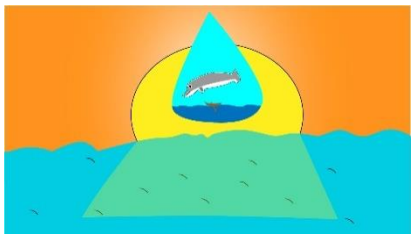
Educaţia nonformală alături de educaţia formală şi educaţia informală reprezintă ansamblul acţiunilor şi al influenţelor pedagogice desfăşurate, succesiv sau simultan, în cadrul activităţii de formare-dezvoltare a personalităţii umane.

Educația nonformală cuprinde totalitatea acțiunilor organizate în mod sistematic, dar în afara sistemului formal al educației (extrașcolare).

Tradițional, această formă de educație a fost considerată în raport de complementaritate cu educația formală sub raportul finalităților, conținutului, și modalităților concrete de realizare. Regimul zilnic al elevului bine gândit echilibrat și armonios, acordă timpul necesar învățării la școală și pentru munca independentă de acasă, timpul liber utilizat pentru joc, plimbări, sport și timp de odihnă, necesar somnului. Am discutat cu elevii despre activitățile din timpul liber. Pentru deconectarea lor, le-am propus diferite concursuri la care să participe cu desene digitale.



Sara, cls. a III-a



Dragoș, cls.a VII-a



Mara, cls. a III-a

Copiii dispun de un mare potenţial de creativitate, sunt talentați, iar noi suntem responsabili de dezvoltarea simțului estetic, imaginației. Pe baza cunoștințelor acumulate, elevii pot găsi soluții, pot realiza ceva nou și vor fi motivați pentru a învăța. Pentru a crea ceva nou, este nevoie de răbdare, perseverență și voință. Fără muncă, numeroase încercări și încredere în sine copiii nu pot gândi independent și nu pot avea curajul de a fi originali. Creativitatea pedagogică reprezintă, după Sorin Cristea, *„modelul calităţilor necesare educatorului/cadrului didactic pentru proiectarea şi realizarea unor activităţi eficiente prin valorificarea capacităţilor sale de înnoire permanentă a acţiunilor specifice angajate la nivelul sistemului şi al procesului de învăţământ”*. Creativitatea constă într-o structură

caracteristică psihicului, care face posibilă realizarea unor producţii, opere noi. Originalitatea produsului creat e foarte variată: de la rezultatele expresive ale desenului infantil, la creativitatea inovatoare prin care se aduc modificări esenţiale principiilor de bază ale unui domeniu (specifică marilor talente). Dacă la acest nivel nu ajung mulţi oameni, realizarea unor invenţii este accesibilă oricărui om, cu condiţia unor interese şi experienţe corespunzătoare. Cultivarea spiritului inovator constituie una din sarcinile şcolii de azi, când operaţiile stereotipe din producţie sunt efectuate de maşini automate, conduse de calculatoare. Foarte multe programe sau proiecte au urmărit promovarea noilor tehnologii în educație și susținerea învățării asistate de calculator. Prin utilizarea calculatorului în educație se urmărește creșterea eficienței activităților de învățare, dar și dezvoltarea studiului individual. Am folosit aplicația Wordwall și am creat chestionar și căutare de cuvinte.



Bibliografie:

1. Balan, B.; Boncu, Ş.; Cosmovici, A.; Cozma, T.; Creţu, C.; Cucoş, C. (coordonator); Dafinoiu, I.; Iacob, L.; Moise, C.; Momanu, M.; Neculau, A.; Rudică, T., *Psihopedagogie pentru examenele de definitivare şi grade didactice,* Ed. Polirom, Iaşi, 2005
2. Nicola, I., *Tratat de Pedagogie Şcolară,* Ed.Aramis, București, 2003

LIMBAJUL PYTHON ÎN CERCURILE DE INFORMATICĂ

Prof. Anna-Maria Pop
Palatul Copiilor Buzău

Cercul de informatică de la Palatul Copiilor este singurul cerc din județul Buzău unde copiii se pot iniția, de la o vârstă fragedă, în tainele limbajelor de programare (C++, Python, Scratch, etc) gratuit. Atunci când copiii creează programe, ei învaţă concepte matematice şi informatice importante care le îmbunătăţesc gândirea creativă, motivaţia logică, ajută la soluţionarea problemelor şi la dezvoltarea abilităţilor de colaborare. Programarea nu este doar un curs este o meserie pe care elevii o descoperă de mici și îi ajută în alegerea specializărilor la liceu și ulterior în alegerea facultății pe care o vor urma la terminarea liceului.

Python este un limbaj ce oferă foarte multe funcționalități și are o curbă de învățare rapidă atât pentru programatorii ce cunosc deja limbaje precum C++ și Java, cât și pentru

începători. Deși este un limbaj interpretat, acest lucru nu a stat în calea popularității sale și folosirii în numeroase proiecte. Putem utiliza Python atât pentru scripturi, dezvoltarea unor infrastructuri de testare, cât și pentru aplicații web și machine learning/data mining.

Avantajul limbajului Python este că oferă foarte multă flexibilitate din partea programatorului. În comparație cu C++ (folosit la bacalaureat), care necesită multe linii de cod pentru a executa o singură comanda, Python necesită o singura linie. De asemenea, programarea în Python se face la fel, indiferent de sistemul de operare (Windows, Linux). Toate acestea ajută elevii să se axeze pe logica problemei, pe algoritmul construit de ei, scăzând șansele de a face greșeli de sintaxa. Recomand ca acest limbaj să fie printre primele limbaje de programare pe care să-i învățați pe elevii, tocmai pentru că face trecerea de la teorie la practică fără a-i obliga să insiste pe primul element (teoria :D). Odată ce au scris un program în Python, atunci când îl recitesc, își dau imediat seama despre ce a fost vorba în problemă, ceea ce e vital atunci când învață bazele programării. Se pot axa pe logica soluției, evitând analiza complexității codului în sine. Studiind intens acest limbaj intuitiv și ușor de înțeles, elevii pot ajunge programatori în Python.

Cu limbajul Python putem programa roboții, programare în Arduino, build-uirea unor aplicații web (pe Django sau Flask), creare de web scraper (scripturi care culeg date de pe site-uri, scanând paginile unui site sau mai mai multor site-uri), analiza de statistici, sisteme automate, manipulare de imagini (folosit mai ales în automotive), manipularea de sunete și de texte.

Site-uri din care elevii mei de la cerc au învățat programare în Python:

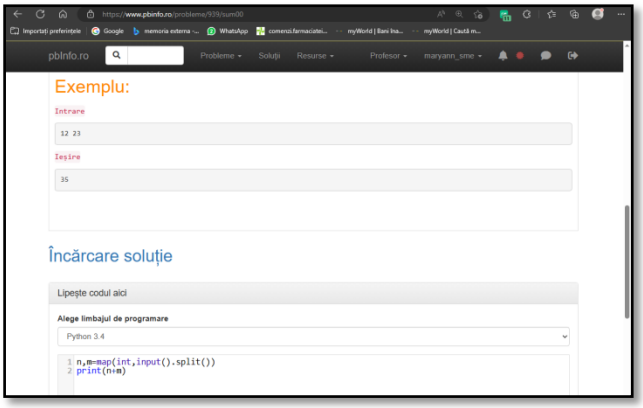
Python 3 pentru începători - lecții online interactive (pythonisti.ro) (Cursul online interactiv respectă programa școlară aprobată de Ministerul Educației și poate fi folosit în cadrul oricărui ciclu de învățământ ca o introducere în **Python 3**. Din păcate ultimele lecții sunt contra cost)

Python Tutorial (w3schools.com)

Manuale din care elevii pot învăța Python (sunt atât în formă ebook cât și pdf) Se pot cumpăra pe adresa https://ebooks.infobits.ro/12-invata-python-3-manual-culegere-de-probleme-ebooks-pachete



Elevii pot exersa limbajul Python prin probleme pe site-ul https://www.pbinfo.ro/ după ce își fac cont în platformă.



Concursuri de programare pentru elevii care învață limbajul Python au început să apară, de exemplu: Concursul de programare și creativitate „Start IT” Suceava, concurs cuprins în CAER.

Sper că, dacă nu ați lucrat deja în Python, v-am trezit puțin apetitul pentru acest limbaj, dacă aveți deja experiență cu Python că veți continua să folosiți acest limbaj în continuare la clasă.

Webografie:

Programare în Python: Ghidul complet pentru începători - TeachBit.ro
https://www.pbinfo.ro/

CYBERBULLYING

Prof. Rădulescu Claudia-Paulina
Palatul Copiilor Craiova, jud. Dolj

Tehnologia ne aduce împreună și tot tehnologia ne poate dezbina. Lumea internetului este una fascinantă și plină de posibilități, dar ca să ne bucurăm pe deplin de toate avantajele ei este nevoie să știm care sunt riscurile și comportamentele periculoase pentru noi.

În eforturile noastre ca părinți, profesori sau consilieri, de a îi apăra pe copii de bullying, nu trebuie să uităm că generațiile de astăzi sunt conectate la mediul online cel puțin 6 ore în fiecare zi. Ceea ce înseamnă că **cyberbullying-ul** este un fenomen cu care trebuie să ne familiarizăm pentru a înțelege mai bine dinamica relațiilor pe care copiii le dezvoltă în mediul online și a pericolelor la care sunt expuși.

1. **Cyberbullying este acel bullying care are loc în mediul digital**, prin intermediul tuturor dispozitivelor de comunicare la distanță și acces pe internet: telefoane mobile, computere, laptopuri, tablete, ceasuri inteligente. Spre deosebire de bullying, care are loc fizic într-un anumit spațiu (cum ar fi școala sau locul de joacă), cyberbullyingul poate să apară oricând, la orice oră din zi și din noapte, chiar și atunci când copilul este acasă cu părinții, atât timp cât folosește un telefon mobil.

2. **Nu doar platformele de social media pot reprezenta un risc pentru cyberbullying.** Hărțuirea online, prin diferite mijloace, poate să aibă loc prin email, SMS, mesaje directe pe platforme de tip forum, platforme de jocuri video, aplicații mobile sau online și, desigur, prin comentarii sau mesaje pe rețelele sociale (Facebook, Instagram,

TikTok, Snapchat, AskFM, etc.). Practic, un copil poate fi supus la cyberbullying atât timp cât un străin sau un cunoscut îi poate trimite un mesaj digital.

3. **Cyberbullying nu înseamnă doar jigniri sau amenințări**. Sub umbrela acțiunilor de tip cyberbullying intră primirea unor mesaje răutăcioase, amenințătoare sau jignitoare de la persoane cunoscute sau de la necunoscuți, publicarea de către alții a unor poze sau clipuri intime cu scopul de a te jigni sau a te face să te simți stânjenit, răspândirea de zvonuri, furtul parolelor, furtul de identitate prin crearea unui profil fals sau postarea de statusuri și comentarii în numele altcuiva, mesajele repetate și insistente deși copilul a refuzat interacțiunea, interdicția de a face parte dintr-un anumit grup online prin amenințare sau batjocură.

4. **Cyberbullying-ul nu se șterge din mediul online.** Pentru că majoritatea mesajelor, postărilor și comentariilor realizate pe platforme online de tip rețele sociale sau forumuri sunt încărcate direct pe serverele entităților respective, nici copilul abuzat și nici abuzatorul nu au drepturi asupra lor și nu se pot asigura că aceste mesaje sunt șterse în timp. La fel se întâmplă și în cazul mesajelor de tip email, de exemplu. Majoritatea informațiilor comunicate electronic sunt permanente și publice, iar o reputație negativă online poate afecta mai târziu admiterea la facultate, angajarea și alte domenii ale vieții precum relațiile cu cei din jur.

5. **Cyberbullying-ul nu se observă atât de ușor.** Părinților și profesorilor le este mult mai ușor să depisteze cazurile de bullying când văd copii îmbrânciți, copii izolați de grupul de colegi, glumele nepotrivite făcute pe holurile școlii. În cazul abuzurilor din mediul digital, acestea pot fi urmărite mult mai greu și de cele mai mute ori părinții nu trag un semnal de alarmă decât dacă observă schimbări radicale în comportamentul copilului precum depresia sau refuzul de a utiliza un anumit dispozitiv. Cum copiii și adolescenții petrec ore bune din zi cu telefonul mobil în mână, nu putem ști cu certitudine dacă activitatea lor din mediul online este pozitivă sau negativă, dacă se amuză și relaxează sau sunt hărțuiți prin mesaje.

6. **Cyberbullying-ul se poate ascunde sub masca anonimatului.** Un număr de telefon ascuns sau pe care nu îl cunoști, un profil de social media cu un nume fictiv și fără o fotografie de identificare sunt doar două dintre exemplele de surse de cyberbullying care pot să rămână anonime. În timp ce în cazul bullying-ului agresorul poate fi identificat cu ușurință, cyberbullying-ul poate să fie complet anonim și cu atât mai agresiv. Pentru că agresorul nu trebuie să își asume absolut nimic, acțiunile acestuia pot să fie mai severe.

7. **7 din 10 copii au fost martorii sau victimele unei situații de cyberbullying.** Cele mai recente studii realizate de către Organizația Salvați Copiii arată că 73% dintre copii au fost martorii unei situaţii de bullying în mediul şcolar, 69% asistând la astfel de fenomene în mediul online. Este un procent extrem de mare, mai ales luând în calcul toate efectele pe termen lung asupra sănătății emoționale a copiilor.

8. **Anxietatea, teama, furia și tristețea sunt cele mai frecvente emoții** favorizate de cyberbullying. Copiii și adolescenții supuși acestui tip de abuz vor încerca să evite mediul în care are loc hărțuirea și implicit vor petrece mai puțin timp online, ceea ce poate duce la afectarea rezultatelor școlare dacă activitatea educațională presupune cercetare și lucru în mediul online. Mai mult, sănătatea psio-emoțională a acestor copii are de suferit atât pe termen scurt (stări de nervozitate, oboseală cronică, lipsă de motivație, teamă) cât și pe termen lung (anxietate, depresie, scăderea stimei de sine, izolare și evitarea contactului social).

9. **Cyberbullying-ul este extrem de dificil de combătut.** În primul rând, fiindcă mediul în care are loc cyberbullying-ul nu ne aparține și nu se află sub controlul nostru – o școală se supune conducerii și regulilor unui cadru de profesori ce pot lua măsuri, însă mediul online este public și ne pune la îndemână decât mijloace de raportare. În al doilea rând,

fiindcă agresorii rămân deseori anonimi și nu putem ști cu certitudine cui să îi cerem socoteală pentru faptele sale. În al treilea rând, fiindcă utilizarea dispozitivelor digitale este un aspect important al vieții copiilor și adolescenților noștri și deși ne-am dori ca acestea să poată fi complet interzise, rolul lor este și unul pozitiv – de informare, de comunicare, de educare.

10. **O comunicare deschisă este cea mai puternică armă împotriva cyberbullying-ului.** Copiii și adolescenții trebuie să aibă încrederea că pot vorbi cu părinții și profesorii lor despre tot ceea ce are loc în mediul digital – pe ce aplicații își petrec timpul, cum se înțeleg cu prietenii acolo, ce platforme le induc o stare de disconfort, dacă au observat comentarii sau postări răutăcioase la adresa altora, etc. O astfel de relație deschisă îi va permite copilului să alerteze un adult dacă simte că o anumită persoană sau o anumită acțiune îi face rău prin orice tip de comunicare digitală.

EDUCAȚIA ECOLOGICĂ NON-FORMALĂ PRIN PARTENERIATELE STRATEGICE INTERNAȚIONALE ERASMUS + KA2: „*REDUCE, REUSE, RECYCLE*“ *PROCIDA MEETING*

Prof. Rotaru Anca
Palatul Copiilor Bacău, Filiala Onești

Încep scurta descriere a experienței de neuitat trăite în Procida, în cadrul parteneriatului strategic KA2 intitulat „Reduce, Reuse, Recycle” dintre școli din România, Franţa, Italia, Turcia şi Polonia, finanţat de Comisia Europeană prin programul Erasmus+, amintind cuvintele scriitorului Giuseppe Marotta care reușește să redea foarte bine specificul insulei: „*Aș vrea să am o casă la mare, în Procida, în care să locuim fără a ne împiedica unul de altul, cele câteva cărți pe care le iubesc,(...), gândurile mele și eu. Aș vedea măslinii clătinându-se, devenind de argint și aș vedea lupta razelor soarelui când te arunci în apă; aș vedea palpitațiile apei ce se reflectă pe zid, ce pare că respiră, dar mai ales aș vedea timpul și liniștea ca și cum ar fi persoane, oameni, prieteni!”*

Insula Procida este unul dintre locurile cele mai pitoreşti şi mai liniştite de pe ţărmul napolitan, o insulă iubită de pictori și scriitori (Alphonse de Lamartine, Elsa Morante, etc). Chiar dacă este învecinată cu alte două insule mari: Capri și Ischia, nimic nu poate știrbi din frumusețea și farmecul natural aparte al acestei mici „Cenușărese”, așa cum este denumită cu mândrie de către localnicii procidieni.

Un punct de atracție deosebit care m-a fermecat prin arhitectura tradițională neobișnuită, cu case construite parcă una pe „spatele” alteia este portul pescăresc: ***Marina di Corricella***, celebrul decor din filmul „*Il Postino*”, despre viața marelui poet Pablo Neruda. Filmul a încasat 80 de milioane de dolari, a luat Premiul Oscar și multe alte premii. Culorile pastelate, scara, bolta, terasa, arcul rotund, liniile drepte caracterizează arhitectura dezordonată, asimetrică, dar extrem de pitorească. Sunetul pescărușilor și al valurilor limpezi care se sparg de maluri și de bărcile ce se odihnesc la țărm se armonizează perfect cu jocul de culori din acest loc, realizând un „întreg” care îți dă senzația că este desprins dintr-o pictură celebră și nu el însuși sursă de inspirație pentru pictori.

Aici, partenerii italieni ne-au relatat despre activitatea primară a procidienilor, încă din cele mai vechi timpuri: pescuitul. Cu bunăvoința unui localnic, ne-au fost descrise plasele de pescuit, precum și bărcile de pescuit: *la tonnara, tartana, lampara, saccaleva.* Am aflat că producția de pește este parțial vândută și consumată în Procida și parțial vândută în Pozzuoli. De asemenea, am urmărit cu un deosebit interes un scurt istoric al existenței procidienilor, trecerea lor prin spațiu și timp spre Algeria, la Mers-El Kebir; spre coasta franțuzească, la Saint Mandrier; spre Marea Adriatică, la Muggia - migrarea populației ghidate de meseria de bază, dar și de considerentele politice ce o afectau. Și nu în ultimul rând, în cadrul tradițional, prietenos al restaurantului „IL Maestrale”, într-o atmosferă deschisă, am savurat împreună un *„cuppitiello di alici fritte”* delicios (anșoa prăjit în cornet de hârtie).

Din perspectiva profesională, participarea la acest proiect internațional a adus un aport considerabil la dezvoltarea personală prin dobândirea unei experienţe manageriale utile, prin dezvoltarea competenţelor lingvistice, a competenţelor interpersonale, civice, interculturale şi sociale, având impact pozitiv asupra formării ca profesor, prin familiarizarea cu strategii didactice moderne, prin metode de lucru interactive, prin activităţi interdisciplinare şi transcurriculare.

Activitățile concretizate în sesiuni de lucru la nivel de management, videoconferinţe, expoziţii de fotografii, workshop-uri au vizat cunoaşterea ţărilor participante, posibilitatea implicării în activităţi curriculare specifice domeniului ecologie/protecția mediului, cooperarea între şcolile europene implicate în proiect.

Acest lucru a întărit sentimentul de apartenență la o comunitate profesională (europeană), oferind oportunităţi pentru dezvoltarea profesională, posibilitatea cunoaşterii şi a comparării altor sisteme de învăţământ şi transpunerea curriculumului formal în activități educaționale interesante realizate într-un cadru atractiv de învăţare atât pentru elevi, cat și pentru profesori.

PREDAREA ŞI EVALUAREA ÎN CADRUL ACTIVITĂȚILOR NON-FORMALE

Prof. Vlad Nița
Clubul Copiilor Sighetu Marmației, jud. Maramureș

Educaţia non-formală este reprezentată de activitățile educative organizate de alte instituţii decât şcoala – muzee, biblioteci, cluburi ale elevilor etc. şi se întemeiază pe recunoaşterea faptului că un număr mare din experienţele de învăţare ale oamenilor s-au desfăşurat în afara sistemului de educaţie formală: la locul de muncă, în familie, în diferite organizaţii şi biblioteci.

Educaţia non-formală este diferită faţă de educaţia formală, atât prin conţinut cât şi prin formele de realizare. Conţinutul este organizat pe arii de interes (şi nu pe ani de studiu sau discipline academice) iar formele sunt foarte diverse ca durată, modalitate de organizare sau predare.

Educaţia nonformală este caracterizată prin:

- răspunsuri concrete la cerinţele fixate, în funcţie de interese clar stabilite;
- obţinerea abstractizărilor prin extragerea de cunoştinţe din viaţa practică;
- reducerea la minim a funcţiilor de predare, lăsând mai mult loc funcţiei de învăţare.

Autorii care au în vedere elevii ca grup ţintă subliniază că educaţia non-formală conţine acele „influenţe educative”, care au loc în afara clasei: activităţi extra-didactice sau activităţi opţionale sau facultative. Alţii vorbesc despre educaţia non-formală ca despre „educaţia extraşcolară”.

Dar cei mai mulţi recunosc că educaţia non-formală are un caracter mai puţin rigid, dar adesea cu acelaşi rezultat formativ ca şi educaţia şcolară sau formală. Acţiunile educative, care sunt plasate în cadrul acestui tip de educaţie, sunt flexibile şi vin în întâmpinarea diferitor interese, particulare sau chiar specifice pentru fiecare persoană.

Între educaţia non-formală şi cea formală există multiple legături dar şi o anumită opoziţie. Pedagogii de formaţie clasică atrag atenţia asupra necesităţii ca educaţia non-formală să se desfăşoare în corelaţie cu educaţia formală. În ultima vreme asistăm la o tendinţă de apropiere între cele două. Pe scurt, am putea spune că educaţia formală tinde să devină tot mai puţin „formală”, adică mai flexibilă, mai adaptată nevoilor şi motivaţiilor specifice elevilor, în timp ce educaţia non-formală tinde să devină tot mai „formală”, adică se organizează tot mai bine, urmăreşte asigurarea unei anumite calităţi şi folosirea unor metode deja probate şi recunoscute de specialişti şi mai ales, urmăreşte o cât mai explicată recunoaştere publică.

Activităţile din educaţia non-formală, la fel ca şi cele specifice educaţiei formale, sunt coordonate de persoane calificate care utilizează anumite metode pedagogice, dar care în aceste situaţii, îşi arogă un rol mai degrabă secundar, de moderatori sau coordonatori.

Cluburile copiilor desfășoară activitate extrașcolară. În cadrul acestor activități, putem urmări modul în care se formează ori se diminuează interesele elevilor în diferite domenii, elevii nu sunt condiționați de note, la multe cercuri nu se face niciun fel de preselecție, nu există obligativitatea participării. Totul depinde de strategiile folosite de cadrele didactice pentru a-i atrage. În grupuri mici, pot fi observate mai ușor interesele elevilor. Coordonatorul însuși se poate manifesta mai firesc. Nu mai este constrâns de rigorile programei ori ale examenelor (atunci când este profesor de informatică la clasă), poate să-și asume mai ușor rolul de „consilier”, care sfătuiește, dar nu impune. În afară de asta, în grupuri mici se pot experimenta mai ușor strategii ce se pot muta ulterior în clasă.

Activitățile non-formale nu exclud jocul. Chiar e indicat să fie momente în care elevii se joacă, împărtășindu-și unii altora nume de jocuri logice, atractive, adrese de site-uri unde pot fi jucate online sau descărcate. Activitățile propuse vin în sprijinul elevilor dornici să se inițieze în anumite domenii, cât și a celor care doresc să aprofundeze noțiunile deja cunoscute.

Competenţele vizate la finalizarea cursurilor organizate nu urmăresc doar dobândirea cunoştinţelor, ci şi formarea gândirii logice şi creative.

În toate activitățile desfășurate elevul este în centru, iar coordonatorul își asumă rolul de a dirija activitatea elevului. Fiecare coordonator de Cerc își organizează activitatea în deplină libertate, urmărindu-și interesele proprii de cercetare: experimentarea strategiilor de învățare, punerea în discuție a diferite teme în funcție de preferințele elevilor, asigură transdisciplinaritatea și utilizează informatica ca pe un instrument de asigurare a interdisciplinarității. Tematica contribuie în mare măsură la dezvoltarea atenţiei, gândirii, imaginaţiei şi spiritului de observaţie, formează la elevi deprinderi diverse.

Evaluarea este un proces care începe cu o testare inițială la începutul anului școlar prin care se verifică nivelul grupei, respectiv de începători, avansați sau de performanță. Pe parcursul anului se face evaluarea de progres, datorită acesteia se corectează anumite lacune, se fixează cunoștințele iar profesorul se poate readapta dacă este cazul, la nevoile grupei. Dacă grupa este bună se poate trece la predarea unor noțiuni mai complicate decât erau prevăzute inițial în programă sau dimpotrivă acestea pot fi simplificate pentru a veni în întâmpinarea orizontului de așteptare al elevului. Punctul forte al activităților non-formale îl

constituie tocmai această posibilitate de adaptare continuă la nevoile și capacitățile elevilor. De asemenea, profesorul este deschis tuturor sugestiilor pertinente venite din partea elevilor, care pot propune tratarea unor subiecte care fac parte din sfera lor interes. Misiunea profesorului este trierea acestor idei și stabilirea acelor care vor contribui la dezvoltarea personală a elevului.

Testele sumative reprezintă un indicator al progresului făcut de elev pe parcursul unui întreg an școlar, sunt realizate prin teste, fișe de aplicații dar și prin participarea la concursuri.

Copiii sunt foarte încântați când își văd expuse rezultatul muncii lor. Elevii sunt dornici să participe la diferite concursuri, concururi organizate la nivel regional, național sau chiar internațional. Prin aceste participări copiii se evaluează și sunt încurajați de rezultatele obținute. Indiferent de rezultatele pe care le obțin la aceste concursuri, atitudinea trebuie să fie una pozitivă, chiar dacă ei nu se situează mereu pe locurile fruntașe își dezvoltă spiritul de fair-play.

Realizarea proiectelor pentru concursuri îi determină să facă muncă de cercetare, să studieze tematica abordată de concurs, să colaboreze cu colegii de grupă, să își adreseze anumite întrebări, acestea reprezentând o formă de autoevaluare. Elevii sunt foarte critici cu munca lor, dar mai ales cu a colegilor de grupă.

Participarea la aceste concursuri extrașcolare stimulează elevii să creeze produse informatice cu un design cât mai atractiv, testându-și capacitățile creatoare, utilizând cunoștințele dobândite dar și aprofundând anumite aspecte.

Bibliografie:

1. Simona Velea, Ol. Istrate, *Introducere în pedagogie. Note de curs*, 2006
2. Sorin Mitulescu, Daniela Simache*, Experienţe educaţionale non-formale în viaţa tinerilor, Note de curs*, 2008

Lucrări din cadrul Simpozionului – 2019

METODE NOI DE INVATARE FOLOSITE ÎN ACTIVITĂŢILE NONFORMALE

Prof. Balalia Gabriela
Palatul Național al Copiilor București
Cuvinte cheie: design thinking, învățământ nonformal

Design Thinking – un nou tip de gândire, independent și distinct, bazat pe abordarea integrativă a inovației ce redefinește noțiunea de design. Gândirea – design își propune să micșoreze distanța dintre gândire și acțiune, iar pentru aceasta situează în centru individul și nevoile sale.

In educație, paradigma modernă pune accentul pe elev și nevoile lui, de aceea un astfel de concept aplicat actului de predare-învățare, dar și rezolvării problemelor cu care se confruntă în general actorii actului educațional, conturează soluții palpabile și „croite” special situației.

Folosirea termenului de design ne trimite cu gândul la obiectul propriu-zis, la rezultatul procesului de creație. Dar ce implică însă procesul de design? Ce activități îl

compun? A face design înseamnă să identifici nevoile reale și motivațiile publicului, prin ascultare, observație și analiză, pentru a putea livra în final un produs sau serviciu cu care publicul să se identifice. Procesul de design înseamnă găsirea de soluții creative în prezența diferitelor constrângeri. Aceleași principii, axate în principal pe redarea vizuală, brainstorming și folosirea colaborării inter-disciplinare, stau și la baza procesului de design thinking.

Noțiunea de design thinking a apărut în anii ’60 -’70, fiind menționată în cărțile lui Herbert A. Simon (The Sciences of the Artificial) și Robert Mckim (Experiences in Visual Thinking). Cei doi autori au fost primii care au extrapolat noțiunea de design, văzând în ea nu doar o disciplină, ci un mod de gândire creativă. Prin urmare, gândirea-design este un proces ce are la bază generarea de noi soluții concrete pentru nevoile celui căruia îi adresez un anumit produs.

David Kelley, fondatorul IDEO – firmă de design și consultanță, a dezvoltat conceptul de design thinking și a început promovarea utilizării acestuia în diferite arii de business, inclusiv marketing. Astfel, pentru a crea un produs compatibil nevoilor celui căruia i te adresezi trebuie să ai în vedere următoarele aspecte: să asculți (to hear), să creezi (to create) și livrezi (to deliver). Modelul IDEO presupune existența a cinci etape: descoperirea (existența unei situații-problemă și modul de abordarea a acesteia), interpretarea (am aflat ceva, cum interpretez?), ideația (văd o oportunitate, cum o pun în practică), experimentarea (am o idee, cum o construiesc?) și evoluția (am încercat/testat ceva, cum o dezvolt?).

Trăim cu toții o revoluție tăcută a unor transformări mari. Cumva, știm că tehnologia ne-a schimbat viața și o va face și mai mult.

Sigur că aceste schimbări uriașe sunt la nivelul întregii lumi și vom găsi într-un fel sau altul soluții să facem față schimbărilor ce stau să vină. Dar cu siguranță trebuie să ne punem problema cum să devenim mai puțin superficiali și cum să aducem schimbări în bine, cu sens pentru ceilalți, pentru unitățile de învățământ în care lucrăm și, implicit, și pentru noi înșine.

Aș spune că un punct interesant de plecare este chiar designul.

De fapt, ce este designul?

Designul a început modest, încă de pe vremea când locuiam în caverne și cream unelte pentru a ne simplifica existența. Așadar, *„designul este tot ce ne înconjoară, tot ce este creat de om, fie că a fost făcut conștient sau nu.”*

Surprinzător pentru mine, *design* a intrat în dicționarul limbii engleze în anul 1548, ca verb, cu sensul de a *„concepe și a planifica în minte; a avea un scop specific; a imagina pentru o funcție specifică sau o finalitate”.*

Însă designul, ca disciplină, a evoluat. Și, deși nu poți împăca pe toți designerii cu o singură definiție,de dragul unor repere, design = *planificarea creării unui produs sau serviciu ,cu intenția de a îmbunătăți experiența celor care au o problemă/ provocare specifică.*

Designul are, așadar, ca miez,îndeplinirea unora dintre cele mai diverse nevoi umane. De aceea îl și găsim alăturat de nenumărate discipline, precum designul industrial, designul grafic, designul de mobilă, designul de produs, designul educațional, ingineria, tehnologia informațiilor și multe altele. Nu-i de mirare că *design* înflorește în discuțiile uzuale când se vorbește de pagini web, afișe, încăperi, indicatoare, mobilă, cursuri, interacțiuni și multe altele.

Povestea ascensiunii *Design thinking*

Gândirea-design / gândirea specifică designului / design thinking este de fapt o metodologie, așa cum este și managementul de proiect una. Dar mai este și o filosofie, care vine la pachet cu un set de metode și tehnici împrumutate din trusa cu instrumente a designului. *Design thinking* este, așadar, la bază, o împrumutare a felului cum designerii buni abordează problemele, care poate fi aplicat în orice context, fie el social, de afaceri, de carieră, de mediu sau personal.

De fapt, ce aduce nou gândirea specifică designului?

Design thinking este atât de firesc încât poate părea banal. Unii (speciali, după mine) chiar ar putea aplica gândirea tip design cu naturalețe, fără să aibă habar.

Toate-s vechi și nouă toate.

Gândirea-design nu este ca știința pentru construirea rachetelor. Ea s-a conturat ca metodologie prin designerii de succes care s-au desprins de ceilalți având o altă mentalitate și abordare față de restul lumii. Iar această mentalitate are ca miez empatia și prototiparea și îmbrățișarea eșecului. Designerii buni nu se blochează în felul cum majoritatea dintre noi abordăm linear problemele. Ei nu fac așa: stabilesc problema, generează mai multe idei, le analizează și aleg una singură, ca fiind cea corectă. Designerii se hrănesc din ambiguitate și nu se tem să greșească, să primească *feedback* și să vină cu noi soluții pentru a crea ceva cu adevărat valoros.

Există deja mai multe feluri de a numi și de a explica metodologia gândirii de tip design. Am ales să o prezint pe cea promovată de IDEO (o companie globală de design și inovație), la care se face cel mai adesea referință. Aceasta constă în 5 etape neliniare și anume: empatia – definirea problemei – ideația – prototiparea – testarea.

Gândirea-design promite, pentru că, în primul rând, readuce ceea ce este firesc în miezul său – adică omul.

Gândirea specifică designului este în esență un parcurs, de la înțelegerea oamenilor la un nivel mai subtil, pentru a rezolva probleme reale, arzătoare. Iar pentru asta este nevoie să iei ce-i mai bun și din gândirea critică și din cea analitică.

Gândirea de design presupune lucru în echipă, cu plusurile și neajunsurile inerente unui astfel de demers. Resursa umană este mai numeroasă în cazul atragerii ei într-un proces participativ la actul creativ (co-creare sau co-design). În cadrul echipelor apar inerente fricțiuni, acestea putând oferii noi energii și momente de inspirație dacă sunt gestionate creativ. Este foarte adevărat că procesul de inovare, atunci când este abordat în cadrul unei echipe, este diminuat, în special datorită atelierelor (spațiilor) de lucru aglomerate, dar este un neajuns minor față de beneficiile activității colaborative. Este general acceptat faptul că „înțelepciunea mulțimii“ surclasează orice membru inteligent al mulțimii.

Poate gândirea de design să-și ocupe locul binemeritat în curricula educațională? Cu certitudine că răspunsul este da, numai că... suntem oare pregătiți mental pentru a opera modificări de mentalitate printr-o abordare centrată pe om? Sau suntem, mă refer la spațiul românesc, încă prizonierii unei mentalități proprii celui care, neavând acces la resurse, gândește la nivel mic? Tradițional, am fost obligați să apelăm la soluții de compromis, fapt ce ne-a alterat gândirea, dar și poziția din care problemele abordate își caută soluția. Este real interesul pentru dezvoltarea unor proiecte conceptuale, însă inexistența unei curricule structurale face ca demersul să fie lipsit de coerență și unitate. Și toată această nouă abordare se suprapune peste o motivare tot mai slabă, manifestată din ce în ce mai vizibil, de către viitorii designeri, cei ce sunt chemați să pună în practică noile concepte, făcând ca designul să fie atât obiect, abordare dar și stare de spirit. Desigur că toate aceste denumiri ar putea speria. Reacția, firească până la un punct, ar putea fi una de refuz. Dacă trecem peste șocul noului și facem pași în această călătorie, vom descoperi că multe din lucrurile pe care le facem în sala de clasă pot fi puse într-o nouă formă ce dezvoltă elevilor noștri, și nouă înșine, competențe ale omului modern deschis noului și reflexiv.

Cum, unde și cu cine putem aplica modelul? În primul rând, fiind un model care situează în centru „clientul”, îl putem aplica în relațiile cu elevii noștri, cu conținuturile predate, dar și cu părinții. De multe ori, ne plângem că părinții nu ne înțeleg, nu ne respectă, dar uneori nu facem nimic pentru a-i înțelege noi pe ei. Cred că în această relație mindset-ul este greșit. Consider că dacă am înțelege care sunt nevoile părintelui, am empatiza cu acesta, am încerca să găsim soluțiile corecte pentru el, documentându-ne (cum fac alte școli, ce a

funcționat în ultimii ani, ce nu a funcționat), am căuta idei pentru a proiecta un produs care să îl reprezinte pe părinte, testându-l și ajustându-l în timp, am reușit să creștem împreună în această relație.

Aplicarea procesului asupra conținuturilor predate și în relație cu elevul poate fi făcută la orice vârstă. Ca profesor de informatică în învățământul nonformal, îl aplic atunci când consider că este important pentru elevii mei să înțeleagă contextul social și cultural al unei teme care încearcă să o prezinte intr-o pagină web. De aceea, folosesc harta empatiei, ne documentăm cu privire la constrângerile istorice, sociale și psihologice , facem o schemă și îi încurajez să adreseze multe întrebări, căci așa cum subliniază John Spencer: „Elevii ar trebui să pună întrebări răspunsurilor date, în aceeași măsură în care răspund întrebărilor primite.” Având toate aceste date, elevii vor fi capabili să realizeze o pagină web cu toate informațiile dorite de ei, dar și de viitorii utilizatori. Fiecare link realizat în parte va fi citit și discutat (testat), iar apoi ajustat și finalizat.

Folosesc, de asemenea, procesul de design thinking, la începutul unei unități de studiu. Pentru a înțelege ce este o bază de date, discutăm încă de la început noțiunea, ne întrebăm ce reprezintă conceptul, de ce avem nevoie de baze de date într-o pagină web (folosim metoda celor 5 De ce?), dau mai multe exemple reale de baze de date cu aplicabilitate în viața de zi cu zi în diferite domenii de activitate, pentru ca, în final, să poată crea/ prototipa propria bază de date.

Dacă le explicăm elevilor noștri aceste etape ale procesului, le putem cere să-și realizeze propriile proiecte.

La Palatul Național al Copiilor avem un concurs cu titlul *Click on you - Casa viitorului*.

Un proiect de realizare a unei pagini web cu titlul *Casa Viitorului,* devine prilej de învățare autentică. Am integrat astfel etape ale procesului de Design Thinking formând patru grupe de elevi. Prima grupă – *Utilizatorii,* are ca sarcină să descopere preferințele utilizatorilor de vârste diferite (un bunic, un părinte, un profesor, un coleg de la clase sau cercuri diferite), realizând interviuri cu aceștia. Cea de a doua grupă - *Documentariștii,* are ca sarcină să prezinte date cu privire la evoluția caselor de-a lungul timpului. A treia echipă - Graficienii, vor desena pe calculator casele viitorului, iar a patra echipă - *Programatorii,* are ca sarcină realizarea paginii web finale. Cele patru echipe vor prezenta proiectele, iar ca sarcină finală, elevii se vor regrupa și vor proiecta Casa Viitorului.

Procesul de Design Thinking este, așa cum reiese, consumator de timp și, deși funcționează cu elevi de toate vârstele, este mai ușor să fie pus în practică la clasele de elevi mai mari, care au deprinderile de lucru individual mai bine formate. În ciuda acestor limite, procesul este valoros, dezvoltând elevilor creativitatea și abilitatea lor de a rezolva probleme reale. De asemenea, îi motivează, crescându-le stima de sine și încrederea în ceea ce pot ei realiza, încurajează coeziunea, folosind tehnici de cooperare, dezvoltă empatia, îi ajută pe elevi să învețe să gestioneze eșecul. Și nu în ultimul rând, face ca elevii să experimenteze, să aplice concret și să fie conștienți de abilitățile lor de creatori. Fiind un proces în care încercarea este importantă (nu există greșeală), rolul profesorului este acela de a-i încuraja pe elevi să realizeze ceva ce ar putea avea impact asupra celor din jur, învățându-i să aibă încredere în ei.

Webografie:

[https://ec.europa.eu/programmes/proxy]
[https://www.learningnetwork.ro/articol/10-instrumente-de-design-thinking-]
[http://scoalajidvei.ro/wp-content/uploads/Invatam_Impreuna_Prezentare.pdf]
[https://medium.com/design-thinking-romania/ce-este-design-thinking]

ACTIVITĂŢILE NONFORMALE – ALIAT AL COPIILOR PE TOT PARCURSUL ANULUI ȘCOLAR

Prof. Bolba Monica
Palatul Copiilor Zalău, jud. Sălaj

Activitățile nonformale, reprezintă un tip modern de instruire care oferă deschiderea spre plăcerea de a cunoaște și a se dezvolta a elevului. Aceste activități au la bază competențele și conținuturile educației formale și oferă diverse modalități de aplicare a acestora în care elevii pot fi ei înșiși organizatori, aflându-se în prim-plan.

Ceea ce este important însă, pentru desfășurarea unor activități eficiente este utilizarea unei palete de strategii didactice foarte variate care să-i ofere elevului șansa de a acumula permanent experiențe de viață.

Prin acest tip de activități se promovează o largă dimensiune europeană a educaţiei ce se va reflecta în promovarea şi însuşirea valorilor europene şi dezvoltarea fiecărui individ în parte pentru a putea îndeplini anumite responsabilităţi în variatele contexte sociale în care acesta va fi pus.

Educația nonformală este variată, flexibilă, opțională și facultativă . Alegerea de a participa la activitățile specifice Palatelor și Cluburilor Copiilor și implicit la o altfel de formă de activitate/activități decât cele specifice învățământului formal se poate datora avantajelor conferite de aceste activități :

- Centrarea pe procesul de învățare nu pe cel de predare astfel, solicitând în mod diferențiat participanții;
- Activitățile sunt diverse și distractive, în funcție de interesele, de aptitudinile speciale și de aspirațiile elevilor ;
- Asigură o rapidă actualizare a informațiilor din diferite domenii, punând accentual pe aplicabilitatea imediată a cunoștințelor și nu pe memorarea lor;
- Antrenează noile tehnologii de comunicare ținând cont de progresul societății;
- Răspunde cerințelor și necesităților educației permanente.

Un aspect foarte important, este faptul că activitățile nonformale influențează pozitiv creativitatea copiilor deoarece:

- Permit momente de abstractizare, prin extragerea de cunoștințe din viața practică;
- Scot din educație, funcția de predare, lăsând loc funcției de învățare;
- Elevii sunt implicați în proiectarea, organizarea și desfășurarea acestor activități;
- Permit punerea în valoare a aptitudinilor și intereselor copiilor și tinerilor;
- Permit o mare varietate și flexibilitate sporită a formelor de activitate;

Pentru ca educaţia non-formală să-şi atingă scopul este necesar ca aceasta să îndeplinească anumite criterii din punct de vedere calitativ precum: diversitatea metodelor folosite, implicarea în mod egal şi activ a tuturor participanţilor, existenţa unei logistici care să permită desfăşurarea de multiple activităţi, principalul obiectiv să fie găsirea de soluţii iar persoanele însărcinate cu formarea participanţilor să fie calificate în domeniul respectiv.

Educaţia nonformală sprijină, direct şi indirect, acţiunile şi influenţele sistemului de învăţământ prin :

- Cercuri pe discipline de învăţământ, cercuri interdisciplinare, cercuri tematice / transdisciplinare;
- Ansambluri sportive, artistice, culturale etc;
- Întreceri, competiţii, concursuri, olimpiade şcolare.

Paleta de activități extracurriculare pe care o implică activitățile din Palatele și Cluburile Copiilor, se pliază pe principiile educației nonformale, asigurând cadrul favorabil intersectării, combinării și valorificării integrate a cunoștințelor și competențelor (de

comunicare, de interrelaționare și civice) elevilor, iar din această perspectivă, cadrul didactic trebuie să devină un mediator între mediul educațional formal și cel nonformal.

De ce putem spune că activităţile nonformale sunt aliat al copiilor?

Iată succint, câteva sinteza câtorva argumente:

- Activitățile extracurriculare înseamnă plăcerea de a cunoaște și de a se dezvolta;
- Oferă diverse posibilități de aplicare a cunoștințelor dobândite în cadrul educației fomale;
- Relația mai destinsă, mai apropiată dintre educator și educat;
- Elevii se pot manifesta spontan și liber;
- Elevii să își poată valorifica abilitățile organizatorice, de cooperare, de colaborare, de asumare a responsabilităților / participant activ la propria învățare;
- Elevii au șansa de a acumula experiențe de viață prin contactul nemijlocit cu oamenii, cu fenomenele de cultură materială și spirituală;
- Activitățile nonformale trebuie să țină cont de interesele, înclinațiile, preocupările, preferințele elevilor.

Educația nonformală oferă un câmp motivațional mai larg și mai deschis procesului de formare-dezvoltare a personalității elevului, având o capacitate rapidă de receptare a tuturor influențelor pedagogice informale, aflate, astfel într-o expansiune cantitativă greu controlabilă. Ea este accesibilă tuturor, este caracterizată de adaptabilitate, nu impune restricții sau condiționări. Ea oferă perspective și oportunități pe plan personal, cât și profesional, completează chiar unele lacune din activitatea școlară.

Bibliografie:

Revista *„Învățământ primar”, nr. 2-3*, Editura Miniped, București, 2003
Revista „*Redimo*”, Editura Didactic Pres, Slatina, mai 2013
Tribuna Învățământului, Valențele educative ale educației nonformale, 2019

SĂ PROGRAMĂM ÎN JOACĂ

Prof. Bukos Istvan
Palatul Copiilor Cluj-Napoca, Filiala Clubul Copiilor Turda

Pe parcursul anului școlar, formarea unei gândiri algoritmice, de la cea mai fragedă vârstă, ajută elevii, pentru a-și forma o gândire logică, ordonată, să aibă capacitatea de a corela și fructifica informațiile diverse, și chiar să realizeze mici programe în care să simuleze pe calculator numite elemente studiate, astfel înțelegându-le și mai bine.

Pentru clasele mici, unde elevii au o capacitate foarte redusă de abstractizare, introducerea programării s-a dovedit de-a lungul timpului, greoaie și ineficientă. Mereu am căutat variante pentru a reuși să fac accesibilă programarea pentru elevi, la o vârstă cât mai fragedă, pentru a le oferi șansa formării unei gândiri specifice.

În urma cu 3-4 ani, am descoperit Scratch, un limbaj de programare special conceput pe înțelesul copiilor de vârsta mică, oferind elemente grafice intuitive, care conțin instrucțiunile, comenzile, elementele de control specifice unui limbaj de programare.

„*SCRATCH este un toolkit programabil care permite copiilor sa creeze propriile aplicaţii de tip jocuri, poveşti animate, elemente de artă interactivă sau aplicaţii obişnuite. El*

este construit în spiritul declanşat de proiecte mai vechi precum Logo şi LEGO/Logo realizate la MIT începând cu anii '70."

În Scratch, interfața este simplă, concepută în așa fel încât elevii nu trebuie să scrie codul sursă, ci toate variabilele, obiectele, elementele de control, structurile au o prezentare grafică și pot fi manipulate cu ajutorul mouse-ului, prin drag-and-drop, pentru a realiza programul propus.

La începutul anului școlar, am înlocuit calculatoarele de la cerc cu calculatoare primite prin sponsorizare de la „Proenerg" București, iar acestea neavând s.o., am fost nevoit sa instalez Linux pentru a evita problemele legate de licențe. În prima parte, a fost o pierdere pentru elevii cu care lucrasem în „Scratch", pentru ca am reușit să instalez doar Scratch, versiunea 1, în condițiile în care internetul de multe ori ne făcea probleme în accesarea platformei online.

În vizita din 8-10 martie la sediul central al SAP din Waldorf, Germania, am venit în contact pentru prima data cu platforma „Snap" și am fost impresionat de facilitățile oferite, având posibilități extinse în comparație cu Scratch. De asemenea, faptul că am cunoscut doi dintre oamenii care au lucrat la dezvoltarea acestui mediu de programare - Jagda Huegle și Jens Moening – care ne-au făcut o prezentare a Snap, a contribuit la creșterea interesului meu față de această platformă.

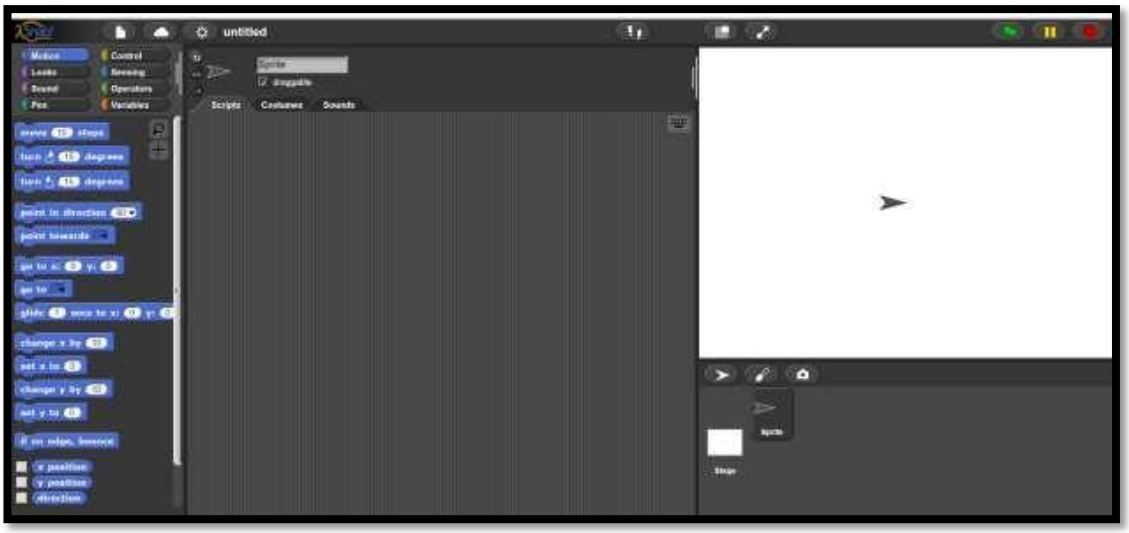
După întoarcere, am implementat printre elevi acest limbaj, și a fost primit foarte bine. Platforma „Snap", se poate folosi online și poate fi accesată la linkul:https://snap.berkeley.edu/ sau se poate descărca versiunea offline, pentru a putea fi folosită și în condițiile în care nu există acces la internet.

De la pagina de pornire, se oferă mai multe posibilități:

Pornirea aplicației „Snap"

- Se oferă exemple sugestive;
- Se pot importa proiecte din „Scratch";
- Se oferă un link, unde fișierele salvate în „Snap", pot fi convertite în executabile, pentru principalele sisteme de operare: Windows și Linux.

Interfața programului este cât se poate de intuitivă, asemănându-se, în mare parte cu „Scratch".



Ecranul este împărțit în trei coloane: prima cu blocurile de comanda, împărțite pe categorii, a 2-a cu conținutul programului, unde se așează comenzile din prima coloană cu „drag and drop" și se realizează structurile programului, iar în a 3-a coloană se află ecranul cu

elementele de realizare a interfeței programului ce se efectuează (scena, sprite, etc).

Pentru cei familiarizați cu Scratch, trecerea la Snap este ușor de realizat. Pur și simplu se importă comenzile și structurile de programare, de pe prima coloană, și se combină pe a 2-a coloană, în vederea realizării programului.

Totul este realizat pentru o folosința extrem de intuitivă, în care copii de clasa 1-2 pot deja să realizeze propriile programe, dar este folositor și pentru ca elevii de vârstă mai mare să deprindă tainele programării și să realizeze programe cu un grad sporit de dificultate, condiția minimă pe care un copil trebuie s-o îndeplinească, pentru a putea sa înceapă să programeze în Snap, este ca el sa poată citi. La setările de limbă, comenzile pot fi setate să apară scrise în limba română, ceea ce ușurează înțelegerea semnificației acestora. La elevii de vârstă mai mare, insist să folosească limba engleză, pentru a se familiariza cu elementele limbajelor obișnuite de programare. La fel cu Scratch, respectă principiile programării orientate pe obiect.

Comenzile și instrucțiunile sunt împărțite în opt categorii, pentru a facilita ușor localizarea acestora.



În categoria „Motion” – Mișcare – sunt comenzile care ajută la deplasarea personajelor pe „scena”, care este împărțită după două axe, OX și OY.

În categoria „Looks” – Aspect, înfățișare – sunt comenzile cu ajutorul cărora putem controla aspectul personajelor, a scenei, mesaje, etc. Personaje și scene se pot importa, desena sau chiar obține prin fotografiere și editare cu editorul incorporat în Snap.

În categoria „Sound” – Sunete – se gestionează sunetele: se pot importa, înregistra sau chiar introduce partituri, notă cu notă.

În categoria „Pen” – Stilou – sunt instrumente cu ajutorul cărora putem desena pe fundal, ștampila.

În categoria „Control” – sunt principalele structuri de programare.

În categoria „Sensing” – sunt instrucțiuni cu ajutorul cărora putem detecta anumite evenimente.

În categoria „Operators” – Operatori – sunt regăsiți principalii operatori aritmetico – logici.

În categoria „Variables” – se definesc variabilele din program și se setează parametrii lor.

Limbajul Snap permite definirea unor blocuri și a unor funcții definite de utilizator pentru a putea realiza programe cu un grad ridicat de complexitate, cum ar fi rezolvarea unor problem prin recurență.

Codul sursă al programelor se poate salva în fișiere pe calculator sau într-un cont personal pe platforma Snap. De asemenea, se pot genera fișiere executabile în Windows sau în Linux.

După cum spuneam, în urmă cu 3-4 ani, am început să implementez SCRATCH, începând cu elevii de gimnaziu, care aveau deja noțiuni de programare, și părea atunci un fel de joacă, în comparație cu C++. Foarte repede, mi-am dat seama că aceasta, poate fi o unealtă extrem de facilă, pentru a introduce elemente de programare la clasele din ciclul primar. Faptul că am observat această preocupare și la alte cluburi și palate ale copiilor, a fost o încurajare pe direcția dezvoltării acestei inițiative.



În 2016, am participat cu programe realizate de elevii Cercului de Informatică în Scratch la Concursul Internațional „Cupa Crisius”, am început să avem și rezultate care împreună cu interesul manifestat de elevi, m-au motivat și mai mult pe direcția implementării pe scară mai largă a Scratch.

Din anul școlar, 2017-2018, începând colaborarea cu Școala „Teodor Murășanu”, am putut să extind și mai mult accesul elevilor la programare, iar interesul manifestat de către aceștia a fost încurajator.

La începutul anului școlar 2018-2019, în colaborare cu d-na învățătoare dr. Ileana Crișan, care era la școala sus amintită, colegul Arpad Șipos de la Cercul de Electronică, prin asociația de părinți de la școală, am participat la programul european MEET AND CODE.

Am realizat atunci două acțiuni, unul pe robotică, celălalt pe Scratch.

Programul a fost inițiat de înv. dr. Ileana Crișan și conceput de mine, ajutați de Arpad Sipoș, colegul de la Electronică, a fost pus în practică de un grup de 21 de elevi de la „Teodor Murășanu” și s- a numit „Scratch și …gool”.



Acest program, a constat în două părți: în prima parte, „programatorii” celor două echipe au simulat mișcări ofensive în fotbal, cu ajutorul Scratch, apoi în faza a 2-a „jucătorii” au executat în practică mișcările simulate în Scratch.



Programul s-a calificat la faza europeană, iar în final, am avut fericirea de a obține locul I și un premiu de 2.500 de euro, bani care au revenit asociației de părinți ai școlii „Teodor Murășanu”, asociație prin care am desfășurat proiectul.





Acum, echipa noastră se concentrează pe găsirea de noi modalități de a concepe și promova proiecte și activități, la nivel de oraș și satele învecinate, pentru promovarea programării în Snap sau Scratch.

Câteva concluzii: Dacă în urmă cu câțiva ani, era greu să implicăm copiii de vârstă

școlară mică în activități de programare, acum Scratch, Snap și alte platforme asemănătoare, constituie pentru noi, profesorii de informatică de la cluburi și palate ale copiilor, resurse extraordinare pentru promovarea programării în rândul acestora. Pe de altă parte, sociologii se așteaptă ca în următorii 20-30 de ani, configurația locurilor de muncă să se schimbe radical, în așa fel, încât majoritatea populației active să aibă nevoie să cunoască elemente de programare. Putem să venim în întâmpinarea acestor nevoi viitoare ale societății, pregătind de pe acum elevii, pentru aceasta, folosind mijloace cât mai accesibile.

Activitatea de programare se dovedește a avea aplicații surprinzătoare, pe placul elevilor, ajutându-i pe aceștia să îmbine teoria multidisciplinară cu practica și chiar sportul, pregătindu-i în același timp pentru a avea o mai mare capacitate de a se adapta activităților profesionale din viitor.

Webografie:

https://snap.berkeley.edu/snapsource/snap.html
https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted
https://www.facebook.com/watch/?v=457672067965749
http://revistaie.ase.ro/
https://www.youtube.com/watch?v=U4pJ9-_mIdg&feature=share

PROGRAMAREA ROBOȚILOR, ÎNTRE JOC ȘI LOGICĂ ÎN EDUCAȚIA NONFORMALĂ

Prof Cercega Deliana
Clubul Copiilor Lugoj
Prof. Dejica Ramona
Colegiul Național „Coriolan Brediceanu“ Lugoj, jud. Timiș



Efectele educaţiei nonformale sunt cele mai de lungă durată fiindcă informaţia este reţinută fără stres şi printr-o metodă distractivă pentru copil, spun specialiştii. Deşi în curricula preuniversitară încep să apară materii precum „Joc şi mişcare“, odată cu introducerea noilor programe şcolare din învăţământul primar, în realitate, sistemul mai are de „învăţat" cum să „predea nonformal“, cum să învețe copii să își petreacă timpul liber fără tehnologie.

Tot mai multe metode de educaţie nonformală încep să apară şi în sistemul educaţional românesc. Importante din Occident, acestea au fost gândite în încercarea de a-i ajuta pe copii să înveţe mai repede şi mai bine, lucruri mai utile decât se poate învăţa prin metoda tradiţională de predare. Expertul în educaţie nonformală, Ştefan Pălărie, de la Şcoala de Valori, a explicat că învăţarea non-formală se face prin joacă, într-o atmosferă prietenoasă şi plină de energie.

Educația nonformală, coordonată de cadre didactice bine pregătite în Cluburile Copiilor, sau Palatele Copiilor din țară. Cercurile de Informatică din aceste instituții care le insuflă copiilor, dragul de calculatoare, de tehnologie, în scop educațional, nu doar de a pierde timpul liber, sau de a se juca. Doar copii cu minime cunoștințe de tehnologie, participă la atelierele de robotică, din țară.

Cuvintele care definesc atelierele de robotică sunt: logica, creativitate/inventivitate, învățare prin joacă, colaborare, comunicare, munca în echipă, orientare, activități cross-curriculum (îmbinăm informatica cu muzica, matematica cu arta etc), dezvoltarea gândirii analitice, strategii pentru soluționarea de probleme, adică antrenarea minții, indiferent că va deveni un informatician sau un artist. Nu este nici informatică pură, nici matematică, ci o îmbinare de materii, fiecare proiect are ca scop dezvoltarea copilului pe mai multe planuri.

Spiritul de muncă în echipă este primordial pentru orice meserie. La robotică, pe lângă comunicare și colaborare, munca în echipă are și scopul de a ține copilul conectat la realitate, colaborând cu coechipierul, nu ajunge în punctul de a fi absorbit de tabletă și de a uita de realitate.

Copii de vârste fragede, adică de la 5 ani pot, începe programarea jocurilor, folosind jocul, copierea, curiozitățile, anturajul, îl determină pe copil să descopere noul, în depășirea limitelor. Participând la aceste ateliere, copii își pot folosi înclinațiile spre informatică încă de la vârste fragede. Părinții cunoscând aptitudinile copiilor, pot să îi îndrume, să îi susțină în formarea lor profesională. În programarea roboților, copii o să folosească logica, jocurile matematică, etc.



Cum poate „scrie“ cod un copil care nu știe să scrie și să citească? Păi, în prima fază desenând linii. Dar nu oricum, ci după o anumită logică. Fiecare linie trasată reprezintă o comandă dată robotului. Apoi vor programa robotul să cânte muzică punând puncte pe portativ. Nu oriunde, nu oricum, ci tot după o logică, altfel nu vor obține un anumit rezultat. Iar de la jumătatea modulului vor descompune și rezolva probleme complexe așezând pictograme pe care le vor conecta în funcție de anumite condiții. Fiecare comportament al robotului va fi determinat de evenimente și de condiții. Iar la nivelele superioare, copiii vor învăța informatică prin limbajul Blockly, programare prin blocuri de cod.

IMPLICAREA COPIILOR CU C.E.S (CERINŢE EDUCATIVE SPECIALE) ÎN ACTIVITĂȚILE NONFORMALE

Prof. Chircu Mileva
Palatul Copiilor Drobeta Turnu Severin, jud. Mehedinți

Copiii, majoritatea timpului lor liber şi nu numai, şi-l petrec jucându-se. Jocul reprezintă pentru copii o modalitate de a-şi exprima propriile capacităţi. În timpul jocului, copilul vine în contact cu alţi copii sau cu adultul, astfel că jocul are un caracter social.

Jocurile sociale sunt esenţiale pentru copiii cu deficienţe, întrucât le oferă şansa de a se juca cu alţi copii. Copiii cu cerinţe educative speciale pot fi integraţi în mediul

şcolar/preşcolar în mai multe feluri: prin integrarea individuală a acestora în clasele obişnuite, grupuri de doi-trei copii cu deficienţe incluşi în clasele obişnuite, clase diferenţiate, incluse în structura şcolii/grădiniţei obişnuite.

Predispoziţia biologică nu este o sentinţă, iar mediul social este o şansă. Sentinţa produsă de societate este mai periculoasă pentru un copil în dezvoltare decât predispoziţia biologică. Pornind de aici, trebuie să înţelegem faptul că trăim într-o lume a diversităţii umane, că şcoala nu se poate eschiva de la rolul de promotor al progresului uman şi că doar ea poate facilita schimbarea, întrevăzută ca posibilă, a mentalităţii şi atitudinii faţă de cerinţele educative ale tuturor copiilor.

Educaţia incluzivă este o mişcare mondială bazată pe drepturile umane de bază. Conform principiilor drepturilor omului, fiecare copil, indiferent de apartenenţa sa sau de nivelul de dezvoltare a capacităţilor sale, are dreptul la o educaţie de bună calitate, care să conducă în cea mai mare măsură la dezvoltarea capacităţilor sale cognitive şi de integrare socială.

Într-o abordare incluzivă toţi copiii trebuie consideraţi la fel de importanţi, fiecăruia să îi fie valorificate calităţile, pornind de la premisa că fiecare elev este capabil să realizeze ceva bun. Educația nonformală vine în sprijinul copiilor cu C.E.S., cadrele didactice desfășoară activități nonformale, participând cu activități în mijlocul copiilor cu cerințe educaționale speciale, dar și prin strategii și intervenții specific adaptate, cum ar fi:

- Crearea unui climat afectiv-pozitiv;
- Stimularea încrederii în sine şi a motivaţiei pentru învăţare;
- Încurajarea independenţei, creşterea autonomiei personale;
- Folosirea frecventă a sistemului de recompense, laude, încurajări, întărirea pozitivă, astfel încât să fie încurajat şi evidenţiat cel mai mic progres;
- Centrarea învăţării pe activitatea practică;
- Sarcini împărţite în etape mai mici, realizabile;
- Folosirea învăţării afective;
- Adaptarea metodelor şi mijloacelor de învăţare, evaluare etc.

EDUCAȚIA ECOLOGICĂ SUSȚINUTĂ DE TEHNOLOGIA DIGITALĂ

Prof. Comaniciu Liliana
Clubul Copiilor Făgăraş, jud. Braşov

„Nu tehnologia este cea care poate salva umanitatea, ci omul,
prin modul în care creează şi utilizează tehnologia.“

Internetul nu este viitorul, ci prezentul. Faptul că trăim într-o societate informatizată nu mai poate fi contestat.

În ceea ce privește viața pe Pământ depinde numai de noi cum știm să o păstrăm, cum decidem să utilizăm resursele informaționale din Era Digitală, astfel încât să protejăm vitalitatea, diversitatea și frumusețea Pământului, care este Casa Noastră.

Tehnologia informaţiei a pătruns în toate domeniile. Cine nu este pregătit pentru prelucrarea (procurarea, procesarea, stocarea, convertirea şi transmiterea) informaţiei are şanse tot mai mici la integrarea sa pe piaţa muncii şi, implicit, în dezvoltarea sa profesională.

Încă de la vârste fragede, copiii utilizează calculatorul sau tableta şi se obişnuiesc cu tehnologia, ceea ce le este de folos mai târziu. Mai mult, statisticile arată că micuţii care folosesc computerul sunt mai inteligenţi. Computerul motivează abilităţi precum gândirea, strategia, calculul etc. Sunt recomandate jocurile de puzzle, strategie, cele ce vizează sportul sau cele educaţionale ce cresc capacitatea de coordonare între ochi şi mână, capacitatea de reacţie, dezvoltă abilitatea de a vedea detaliile şi ajută la dobândirea de informaţii utile. Există şi oponenţi la ideea de a lăsa copiii să folosească de mici calculatorul, însă aceasta este o altă temă ce necesită o abordare separată.

Pe măsură ce cresc, copiii sunt tot mai ataşaţi de lumea digitală. Deseori, adolescenții sunt simultan în două dimensiuni: realitatea fizică şi cea virtuală. Ei se află chiar în sala de curs, dar şi conectaţi la internet. Este un motiv de revoltă pentru dascăl, care doreşte ca elevul să-i acorde toată atenţia. Personal, am constatat că ei recepţionează ceea ce se explică, au atenţie distributivă, iar în momentul în care se prezintă noţiuni mai complexe renunţă la dispozitivul folosit (bineînţeles nu generalizez).

Ce este de făcut?

- Ca dascăli, să acceptăm realitatea şi să ne modelăm strategiile didactice astfel încât tehnologia informaţiei să ne devină parteneră în procesul de predare-învăţare-evaluare.

Pentru a demonstra apropierea copiilor şi a tinerilor faţă de utilizarea tehnologiei moderne prezint ultimele statistici pe care le-am găsit.

Studiu realizat de compania de cercetare iSense Solutions pentru grupul de publicitate Lowe Group, publicat în octombrie 2016. Potrivit autorilor, studiul a fost realizat folosind atât metode calitative, cât şi cantitative. Au fost folosite focus grupuri de copii de 8-12 ani, respectiv 13-16 ani. Cercetarea cantitativă a fost realizată pentru adolescenţii de 14-16 ani şi în rândul părinţilor ai căror copii au între 5 şi 16 ani. Autorii nu precizează care este eşantionul folosit, dar afirmă că datele au fost culese prin intermediul unui panel online şi că sunt reprezentative pentru mediul urban, cu un grad de eroare de +/- 6%.

Ce spun datele prezentate de grupul Lowe:

- Aproximativ 85% dintre copiii din România cu vârste de 5-16 ani, care locuiesc la oraş şi au acces la internet, intră zilnic online şi petrec, în medie, peste cinci ore pe zi folosind reţelele sociale.

- Vârsta medie la care copiii primesc terminale: 8,5 ani pentru tabletă; 9 ani pentru calculator; 10 ani pentru smartphone; 11 ani pentru alte dispozitive inteligente. Până atunci, ei folosesc de obicei dispozitivele părinţilor. Cel mai des este folosit smartphone-ul, pe care copiii îşi petrec, în medie, 160 de minute pe zi (208 în cazul adolescenţilor de 13-16 ani). Tableta este preferată de copiii cu vârste între 5-7 ani.

- 71% dintre părinţi au declarat că îşi întreabă copiii ce produse să cumpere şi 51% îi consideră pe cei mici foarte persuasivi, iar asta vine din creşterea încrederii în percepţia lor, creştere datorată accesului la informaţie pe care aceştia îl au utilizând device-uri moderne.

- Copiii intră pe Internet îndeosebi de acasă şi sunt interesaţi mai ales de videoclipuri muzicale, clipuri amuzante, desene animate sau să petreacă timp în reţelele sociale.

- Copiii au în medie 14 aplicaţii instalate pe smartphone, cei mai mici preferând jocurile, iar cei mai mari reţelele sociale.

- Ca profesori trebuie să fim coordonatori şi colaboratori ai elevilor.

Ca profesori trebuie să oferim disponibilitate, să încurajăm, să apreciem corect rezultatele fără a fi părtinitori, să adaptăm conţinuturile la diversitatea personalităţilor elevilor, să-i ajutăm să-şi identifice singuri propriile strategii şi metode de a învăţa, potrivite personalităţii lor, să valorificăm multitudinea de alternative oferite de TIC în demersul didactic, să oferim informaţii bine structurate ştiinţific şi de actualitate, să fim dinamici, să nu inspirăm frică, să manifestăm optimism pedagogic.

- ***Profesorul trebuie să fie performant.***

Perfecţionarea tehnologiei informaţiilor şi a comunicaţiilor, dar mai ales apariţia unei noi generaţii de elevi cu alte nevoi motivaţionale în ceea ce priveşte dobândirea de cunoştinţe şi competenţe obligă profesorul la actualizarea sa din toate punctele de vedere. Este importantă perfecţionarea pregătirii ştiinţifice, psihopedagogice şi didactice. Şi pentru că vorbim despre utilizarea tehnologiilor moderne în cadrul orelor de curs, competenţele digitale ale dascălului sunt importante pentru a face faţă provocărilor erei informaţionale.

În palatele şi cluburile copiilor activităţile sunt complexe. Pe lângă instruirea de specialitate, vizată de profilul cercului, se pune accent pe valorizarea capacităţilor proprii: de gândire, creative, a liberei iniţiative, de organizare eficientă în activitatea practică, de autoevaluare. În învăţământul nonformal nota, în sensul ei tradiţional, se substituie cu mecanismul de autoevaluare şi este important ca fiecare copil să se autodepăşească.

- ***Să proiectăm lecţii interactive și folositoare pentru viață.***

Transmiterea noilor cunoștințe folosind exemple şi analogii din viaţa reală transformă elevul într-un partener al dascălului. Prin lecţii interactive se obţine implicare şi colaborare din partea copiilor care vin, la rândul lor, cu precizări sau noi întrebări pe care doresc să şi le clarifice.

Grija față de mediul înconjurător, colectarea selectivă, reducerea factorilor poluanți, o viață sănătoasă a planetei și implicit a noastră – toate pot fi transmise cu ajutorul tehnologiilor moderne.

Disciplina Informatică și Tehnologia Informației și a Comunicațiilor poate contribui la formarea spiritului ecologist. Pare greu de crezut, dar aplicațiile practice ce au ca scop rezolvarea de probleme sau utilizarea comenzilor unui soft pot fi legate de teme ecologice. Cum? Copiii mai mici pot fi îndemnați să realizeze desene pe calculator, lucrări ce au ca subiect ecologia. În cazul problemelor, acestea se formulează apelând la elemente specifice (numărul de copaci plantați, numărul de mașini poluante, câte pubele verzi, numărul de voluntari implicați în acțiuni ecologice, litri de apă potabilă, etc). Pe măsură ce cresc cunoștințele de utilizare a soft-urilor elevii pot dezvolta proiecte precum: afișe, postere, grafice (chart), baze de date, referate, studii, imprimări audio, fotografii digitale, prezentări multimedia, videoclipuri, spoturi publicitare, scurt metraje, etc.

În concluzie educația ecologică poate fi susținută și în cadrul orelor de TIC prin abordarea de subiectele ce sunt legate de ecologie. Astfel, copiii și adolescenții află despre beneficiile unui mediu nepoluat, dar și cum pot contribui individual la păstrarea lui, la utilizarea durabilă a resurselor. Ei învață că fiecare este responsabil pentru viitorul planetei Pământ.

Webografie:

http://economie.hotnews.ro/stiri-media_publicitate-21357737-studiu-copiii-din-romania-petrec-peste-cinci-ore-zilnic-folosind-retelele-sociale.htm

http://gov.ro/ro/obiective/strategii-politici-programe/educatie&page=1

https://www.edu.ro/formare-continua

COLABORAREA PE PLATFORME EDUCAȚIONALE

Prof. Groza Iulia
Palatul Copiilor Târgu Jiu, jud. Gorj

Rolul profesorului pentru succesul unei lecții pe o platformă educațională este de a crește cooperarea pozitivă și interacţiunea între elevi. Activitățile trebuie să utilizeze metode dinamice de lucru în perechi sau în mici grupuri. De asemenea, pe parcursul acestor activități, elevii își vor dezvolta competenţa de a discuta și de a-şi împărtăși gândurile într-un grup mai mare.

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

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

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

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

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

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

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

Dreptul de a refuza: dacă adresăm întrebări despre experienţe personale, gânduri sau sentimente, trebuie să le oferim elevilor dreptul de a refuza: să sară întrebarea. Nu este necesar să mărturisească detalii confidențiale, sau ceva care ar putea să-i stânjenească. Este o decizie a elevului însuși, deși în calitate de profesor aveţi o mare influenţă asupra lor prin modul în care adresați întrebările. Le putem oferi elevilor varianta de a sări întrebarea, fără a-i expune.

Evitarea ridicolului: nimic nu este la fel de eficient în a provoca frustrare și umilire decât a face ca un elev să simtă ridicol, fie că este făţiş sau pe ascuns. Fiecare profesor, evident, va interzice ca elevii să râdă unii de alții. Doar că regulile jocului sunt mult mai sofisticate în realitate, aşa cum aţi experimentat, cu siguranţă, în cazul adolescenților. Când observăm că există o umilire sau se râde de un elev, pe ascuns sau mascat, trebuie să

discutăm despre ceea ce am auzit sau am văzut. În astfel de ocazii, rolul profesorului este de a oferi grupului securitatea și siguranţa de care are nevoie pentru a deveni o staţie experimentală pentru aptitudinile sociale și personale.

Implicarea familiei: pentru a vorbi despre această chestiune în mod clar acasă, nu este suficientă o punte de legătură între abilităţile învăţate la şcoală și mediul familial al elevului. Uneori pot exista chiar efecte nedorite. Pentru a evita aceste reacţii negative, este recomandat ca părinţii să fie informați despre faptul că la școală se face prevenire.

Valori: ca profesor, ar trebui să răspundem la întrebări într-un mod sincer. Copiii vor să știe ceea ce credem. Dar ar trebui să-i lăsăm și pe ei să se gândească. Prin analizarea comportamentului sau expresiilor altora, elevii învaţă să descopere ceea ce este bun sau rău.

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

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

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

Bibliografie:

Didactica 2018

ACTIVITĂŢILE NONFORMALE - PENTRU UN MEDIU CURAT

Prof. Iankovszky Cristina
Liceul Tehnologic „Eremia Grigorescu” Mărășești, jud. Vrancea

Educaţia non-formală a fost definită de către J. Kleis drept „orice activitate educaţională intenţionată şi sistematică desfăşurată, de obicei, în afara şcolii tradiţionale, al cărei conţinut este adaptat nevoilor individului şi situaţiilor speciale, în scopul maximalizării învăţării şi cunoaşterii şi al minimalizării problemelor cu care se confruntă acesta în sistemul formal (stresul notării în catalog, disciplina impusă, efectuarea temelor).“

Educația non-formală reprezintă orice activitate educațională organizată în afara sistemului oficial formal - fie că funcționează separat, fie ca o componentă importantă a unei activități mai largi.

Educația non-formală este mai puțin structurată decât educația formală. Cursuri scurte fără semnificație curriculară și cursuri de înot, gătit, tricotat etc. fac parte din acest tip de educație. Acestea conțin un plan în care se precizează lecțiile de secvență, însă îi lipsesc informațiile tehnice detaliate (lista metodelor, tehnicilor, procedurilor, materialelor etc., comune în planurile de învățământ și programele de învățământ formale) ale cursurilor școlare. În contrast cu cursurile formale, cursurile non-formale tind să fie mult mai „practice“, mai ușor accesibile și să țină mai bine pasul cu schimbările care se produc la nivel de societate.

Educația pentru mediul înconjurător este un proces care permite elevilor să exploreze problemele de mediu, să se implice în rezolvarea problemelor și să ia măsuri pentru

îmbunătățirea mediului. Ca urmare, elevii dezvoltă o înțelegere mai profundă a problemelor de mediu și au abilitățile de a lua decizii informate și responsabile.

Voluntariatul este cea mai simplă activitate pe care o putem face. Voluntariatul înseamnă să îți dedici o parte din timpul tău altor tipuri de activități, fără să fi plătit pentru ceea ce faci. Voluntariatul ne ajută să dezvoltăm abilitățile sociale și de relaționare cu oamenii din comunitatea noastră. Una dintre cele mai bune modalități de a ne face noi prieteni și de a consolida relațiile existente este de a ne angaja împreună într-o activitate comună.

Cele două forme de educație sunt diferite, dar complementare. Aducerea lor împreună va duce la o educație care stimulează motivația pentru învățare, deoarece se concentrează asupra nevoilor și aspirațiilor fiecărui elev.

Suntem la începutul unui secol care va trebui să aducă schimbări esenţiale asupra atitudinii cu care tratăm mediul înconjurător altfel însăşi existenţa rasei umane va fi pusă sub semnul întrebării. Pentru a cunoaşte modul de funcţionare al acestui sistem din care facem şi noi parte este esenţial ca omul să fie educat în spiritul respectului pentru tot ce îl înconjoară, pentru ca el să devină conştient de faptul că nu este stăpânul naturii, ci parte a ei.

Dacă îmbinăm cele două tipuri de activități putem obține cel mai eficient mod de a modela caracterele elevilor noștri. Acest lucru l-am încercat la nivelul liceului nostru prin activitățile pe care le-am propus. Feed-back-ul obținut ne-a arătat că sunt avizi de a cunoaște lucruri noi, de a participa la activități care le stimulează creativitatea și le consideră distractive.

Liceul nostru este partenerul de nădejde al Asociației „Voluntariat pentru Viață” din Mărășești. Până a ne alătura acesteia, elevii noștri au derulat activităţi caritabile, s-au implicat în activităţi de voluntariat, dar, alături de tinerii Serviciului European de Voluntariat veniți din ţări precum: Italia, Franţa, Portugalia, Macedonia, Spania, Armenia, Turcia, Anglia liceenii au avut prilejul să-și dezvolte şi abilitățile de comunicare într-o limbă străină. „Keep walking! Be european!” , „Nature symphony”, „Different but equal!”, „Share volunteering” sunt doar câteva dintre proiectele Erasmus Plus în care adolescenţii au fost alături de voluntarii SEV , învățând şi alături de aceştia ce înseamnă să fii voluntar, cum să iniţiezi o acţiune caritabilă, cum să atragi alte persoane în asemenea activităţi.

La nivelul liceului am înființat „Patrula ecologică”. Proiectul se adresează tuturor elevilor liceului nostru, de la clasa a V-a până la a XII-a, care vor să se implice în acțiuni civice cu rol de responsabilizare în zona protecției mediului înconjurător. Am avut ca parteneri în organizarea evenimentelor ecologice Ziua Mondială a Apei, Ziua Pământului, Ziua Mediului sub forma spectacolelor-concurs sau acţiuni de ecologizare şi de reciclare : SC ECO-X SRL Petreşti, Garda de Mediu Vrancea, Agenţia Judeţeană de Protecţia Mediului Vrancea, Sistemul de Gospodărire a Apelor Vrancea, Asociaţia RoREC. În decursul anilor am desfășurat multe activități dintre care vom aminti câteva.

1. „Gândește verde! Colectează selectiv şi reciclează!” – campanie de reciclare sub deviza „Vreau să fiu curat”. Membrii patrulei au conceput materiale promoționale pentru a-și mobiliza colegii și rezultatele nu s-au lăsat așteptate. Am strâns hârtie și cartoane, PET-uri, DEEE. O parte au fost valorificate, banii fiind folosiți pentru premierea celor mai buni elevi, iar cu altele am participat la diferite concursuri unde am câștigat o tablă magnetică, un minilaborator de informatică format din 10 notebook-uri și un laptop.
2. Campania de reciclare „Locul deşeurilor nu e în casă. Trimite-le la plimbare!” a fost un prilej de a mobiliza liceenii şi cetăţenii oraşului Mărăşeşti în a preda DEEE-urile societăţilor de reciclare.
3. „Caravana verde pentru viață” – activități de ecologizare organizate cu ocazia evenimentelor din calendarul ecologic: Ziua Mondială a Apei, Ziua Pământului, Ziua Mediului.

4. Ne-am alăturat milioanelor de oameni din întreaga lume celebrând „Ora Pământului“.

5. Ne-am mobilizat cu toții și am participat la proiectul „Parcul Memoriei Naţionale”, în cadrul căruia 330 de mii de puieți de stejari viabili, vor fi plantaţi, câte unul pentru fiecare soldat care a murit în primul război mondial.

6. Am organizat expoziții cu vânzare de mărțișoare, obiecte confecționate din materiale reciclabile, banii obținuți fiind folosiți pentru premierea elevilor merituoși din liceul nostru la sfârșitul anului școlar pentru premiile obținute la concursurile școlare.

7. Am participat la concursuri de mediu care aveau ca subiect de studiu calitatea apei sau a aerului din orașul Mărășești, obținând rezultate meritorii.

Prin activitățile realizate la nivelul liceului am urmărit conștientizarea și sensibilizarea elevilor față de provocările legate de mediu, cunoașterea și înțelegerea acestora. Ne propunem să dezvoltăm abilități de identificare și de rezolvare a problemelor de mediu la nivelul localității noastre, atitudini de îngrijorare pentru mediu și motivație pentru îmbunătățirea sau menținerea calității mediului.

Educația pentru mediul înconjurător nu susține o anumită perspectivă sau un anumit mod de acțiune. Mai degrabă, educația ecologică îi învață pe indivizi cum să cântărească diferite părți ale unei probleme prin gândirea critică și să își îmbunătățească propriile abilități de rezolvare a problemelor și de luare a deciziilor.

Prin implicarea elevilor noștri în activități care pot duce la rezolvarea unor probleme punctuale de mediu la nivelul orașului îi ajutăm să înțeleagă mai bine importanța unui mediu curat și la rândul lor să împărtășească valorile dobândite, familiei lor.

Webografie:

http://www.icye.org/wp-content/uploads/2017/06/NFE-Handbook-May-2017.pdf
http://www.repf.ro/uploaded/files/file_a9f19a36a6.pdf
http://infed.org/mobi/what-is-non-formal-education/

EDUCAȚIE PRIN ACTIVITĂȚI EXTRAȘCOLARE

Prof. Maria Molfea
Clubul Copiilor Costești
Prof. Bogdan Gabriel Molfea
Școala Gimnazială IC Brătianu Răteşti + Școala Gimnazială Marin Braniște Suseni +
Școala Gimnazială Poiana Lacului, Județul Argeș

Activitățile extrașcolare contribuie la gândirea şi completarea procesului de învăţare, la dezvoltarea înclinaţiilor şi aptitudinilor elevilor, la organizarea raţională şi plăcută a timpului lor liber.

Activităţile extraşcolare desfăşurate intr-un cadru organizat, instituţionalizat fac parte din educaţia nonformală definita ca: *„orice activitate educaţională, intenţionată şi sistematică, desfăşurată de obicei în afara scolii tradiţionale, al cărei conţinut este adaptat nevoii individului şi situaţiilor speciale, în scopul maximizării învăţării şi cunoaşterii şi minimalizării problemelor cu care se confruntă acesta în sistemul formal (stresul notării în catalog, disciplina impusă, efectuarea temelor ...etc.)” (Kleis 1973).*

Prin activităţile extraşcolare se urmăreşte identificarea şi cultivarea corespondenţei optime dintre aptitudini, talente, cultivarea unui stil de viaţă civilizat, precum şi stimularea comportamentului creativ în diferite domenii, realizându-se în afara orelor de curs, având un rol bine stabilit în formarea personalităţii copiilor şi tinerilor. Zilnic fiecare dintre noi suntem bombardați cu foarte multă informație, fapt care, în pedagogie, este reflectat cu ajutorul conceptului de forme generale ale educației, concept ce reprezintă o modalitate de realizare a activității de formare-dezvoltare a personalității prin intermediul unor acțiuni și/sau influențe pedagogice desfășurate în cadrul sistemului de educație/învățământ în condițiile exercitării funcțiilor generale ale educației (funcția formare-dezvoltare a personalității, funcţia economică, funcţia civică, funcţia culturală) (G. Cristea 2002, ap. Oprea).

Activităţile extraşcolare joacă un rol deosebit de important în dezvoltarea fizică şi psihică a unui copil. Prin intermediul acestora, copilul va învăţa să interacţioneze mai uşor cu cei din jur şi va putea să exceleze în anumite domenii spre care are înclinaţii. Astfel de activităţi îl ajută să-şi canalizeze energia către lucruri cu adevărat importante şi să-şi dezvolte spiritul de competiţie.

O instituţie şcolară responsabilă este garantul dezvoltării permanente a personalității copiilor și elevilor. Activitățile extrașcolare desfășurate în scoli, în afara orelor de curs, activitățile susținute în palate și cluburi ale copiilor sunt elemente esențiale pentru dezvoltarea abilitaților, înclinațiilor și talentelor copiilor și elevilor. Palatele și cluburile elevilor, prin resursele umane pe care le au, dar și prin spațiile de învățare, au în centrul preocupărilor nevoia de învăţare și interesul pentru cunoaștere al copiilor, aplicând astfel strategiile optime în desfăşurarea acţiunilor instructiv - educative, cu ajutorul cadrelor didactice specializate cu cea mai buna pregătire în domeniu, cu multă experienţă și dăruire de sine, acoperind domenii diverse. Activităţile educativ-recreative sunt desfăşurate astfel încât să ofere garanţia unei plus valori educaţionale însemnate şi pe termen lung.

Perioada în care trăim este caracterizată de mari schimbări şi descoperiri deosebite în domeniile ştiinţei, tehnologiei şi comunicării. Nu ştim exact profilul omului din viitor, ce ar trebui să ştie, ce va fi necesar să facă sau la ce provocări va fi nevoit să facă faţă, în schimb ştim că nimic nu va fi uşor dacă de mic copil nu va fi bine îndrumat şi pregătit să se perfecţioneze continuu. Un copil de astăzi trebuie să facă faţă schimbărilor permanente care, probabil, vor fi mereu în viaţa sa, ca atare trebuie să fie foarte bine pregătit şi să fie dispus să înveţe toată viaţa, iar de multe ori va trebui probabil să o ia de la zero.

Cercetătorii Institutului pentru Viitor din Statele Unite ale Americii (SUA) au identificat şase provocări care vor schimba lumea şi care vor atrage după sine dezvoltarea unui set de 10 abilităţi care vor fi obligatorii pe piaţa muncii până în 2020.

Astfel, speranţa de viaţă din ce în ce mai mare, avântul maşinilor şi al sistemelor inteligente, care vor prelua multe din joburile actuale, dar şi comunicarea prin noile mijloace, într-o lume a datelor, alături de conectarea globală şi organizaţiile din ce în ce mai structurate vor da un nou înţeles termenului „meserie“.

Tinerii care se vor pregăti pentru meseriile viitorului care, poate, nici nu au fost încă inventate, nu vor deprinde abilităţile la şcoală, ci la cursurile şi proiectele extracurriculare, susţin specialiştii. Aşa că mulţi vor avea probleme în găsirea unui loc de muncă dacă nu vor fi foarte bine pregătiţi, dacă nu vor accepta în permanenţă noul sau dacă nu vor fi animaţi de dorinţa de a învăţa în permanenţă.

Prin palatele şi cluburile elevilor şi prin activităţi extraşcolare organizate în şcoli, elevii pot dobândi abilităţi şi competenţe în domeniul tehnico-ştiinţific, cultural sau sportiv. Un obiectiv al educaţiei extraşcolare este dezvoltarea generală a copilului/elevului prin îmbogăţirea orizontului de cultură, dezvoltarea cunoştinţelor în anumite domenii în funcţie de inclinaţii, dezvoltarea unor aptitudini, vocaţii şi talente în funcţie de dorinţele şi aspiraţiile lui.

Promovarea valorilor umanitare prin activităţi de voluntariat sau interes comunitar, caritate, implicare activă în societate, responsabilitate socială, relaţii şi comunicare este un alt obiectiv al educaţiei extraşcolare sau nonformale. Educaţia pentru sănătate şi stil de viaţă sănătos, educaţia ecologică şi de protecţie a mediului, educaţie media, realizarea proiectelor comunitare sau de responsabilitate socială şi a parteneriatelor educaţionale pentru dezvoltarea aptitudinilor pentru lucrul în echipă sunt teme curente desfăşurate în nonformal pentru o dezvoltare a personalităţii elevilor.

Bibliografie:

Popescu Nevreanu, P. (coord.), *Psihologie şcolară*, Bucureşti, 1978.
Meseriile viitorului, Ce abilităţi vor fi căutate la angajare în 2020

PROGRAMAREA – ALIAT AL COPIILOR PE TOT PARCURSUL ANULUI ȘCOLAR

Prof. Pop Anna-Maria
Palatul Copiilor Buzău

Educația non-formala înseamnă orice acțiune organizată în afara sistemului școlar iar Palatul Copilului este o instituție care se ocupă de educația non-formală.

La cercul de informatică din Buzău elevii învață limbaje de programare, C++, Scratch, editoare de texte WordPad, Microsoft Word, PowerPoint, editorul grafic Paint, etc. În primul an la cercul de informatică elevii învață să utilizeze computerul iar în anul II de studiu încep să învețe programare.

Dintre toate programele enumerate mai sus limbajul de programare Scratch le îmbină pe toate. În Scratch elevii pot învăța să deseneze, pot crea povești ilustrate, animații, jocuri, pot rezolva probleme de matematică, simulări. Copilul învață prin joacă ceea ce face mult mai atractiv cursul de informatică. Scratch-ul ajută elevii să-și formeze o gândire logică și îi pregătește pentru educația formală, pentru limbajul de programare format din algoritmi cu linii nesfârșite de cod care se predau la liceu. Educația non-formală este cea mai nouă abordare a învățării prin activități plăcute și motivante. Elevul cercului de informatică învață cursul de programare cu desene, sunete, animale pe care le face să se miște, să vorbească, să danseze să cânte etc. Satisfacția aceasta îi aduce pe elevi și săptămâna viitoare la curs și îi determină să fie niște elevi consecvenți. Aceste lecții sunt accesibile chiar și copiilor de 6 ani, care nu știu să citească, ei putând să folosească tutorialele video. Elevii de liceu folosesc acest limbaj de programare mai ales atunci când programează diferite jocuri.

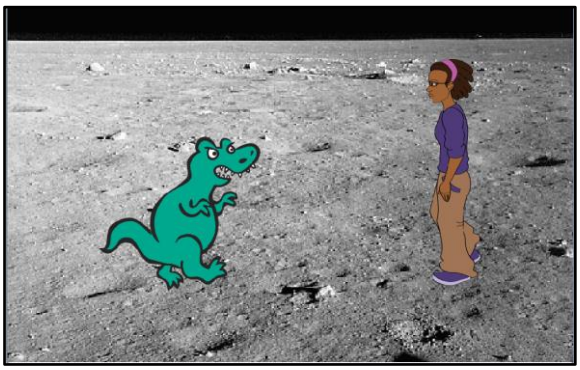
Avantajele acestui limbaj constă în faptul că elevii pot explora proiectele altor utilizatori, pot concepe propriile scenarii creând personaje noi, pot programa cu ajutorul scripturilor personajele și decorurile și la sfârșit pot împărtăși proiectele lor pe site-ul oficial Scratch. Un alt avantaj al cestui limbaj constă în faptul că elevii pot lucra în echipe la realizarea proiectelor ceea ce îi ajută să socializeze, să se ajute reciproc, să învețe unii de la alții. Asta îi determină să devină mai comunicativi, să se familiarizeze cu mediul de lucru, să se autodepășească, să dea un randament mai bun. Scratch implică elevii în căutarea de soluții noi la probleme neașteptate. Elevii vor învăța nu doar cum să rezolve o problemă predefinită, ci sunt pregătiți să găsească soluții noi atunci când apar noi provocări (creativitate). Fiecare

elev va fi mai conștient de propriul său comportament. Evaluarea elevilor nu se face cu note ci prin participări la concursuri ceea ce îi motivează să se pregătească mai bine.

Elevii care reușesc să învețe acest limbaj de programare și au aptitudini trec după 2, 3 ani de la programarea în Scratch la limbajul de programare C++. Principalele aspecte care atrag la educația nonformală sunt caracterul voluntar al acesteia pe de-o parte, dar și faptul că se bazează mai mult pe practică decât pe teorie. Deși se desfășoară totul într-un mod organizat, persoana în cauză alege de bunăvoie să se implice, fără să aștepte în schimb recompense financiare sau recompense specifice educației formale: notele. De asemenea, nu se aplică nici pedepse, cum ar fi absențele, scăderea notei la purtare și altele. Există totuși obiective clare de învățare atașate activităților desfășurate într-un cadru nonformal, dar atingerea lor se realizează într-un alt mod decât acela al predării, care este metoda de baza din institutele de învățământ.

A învăța să programezi este folositor pentru că te ajută să te exprimi mai creativ, să îți dezvolți gândirea logică și să înțelegi tehnologia cu care venim în contact zi de zi iar elevii asta caută la cercul de informatică

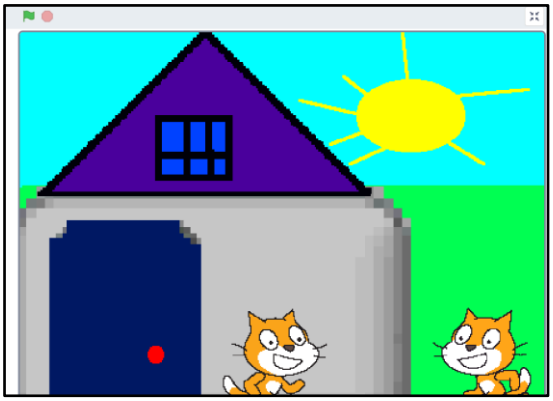
Poze din lucrările elevilor și din laboratorul de informatică:

















Bibliografie:
Prof. Mihai Agape, Să învățăm programare jucându-ne în Scratch

ACTIVITĂŢILE NONFORMALE – ALIAT AL COPIILOR PE TOT PARCURSUL ANULUI ŞCOLAR

Prof. Purice Anca-Cristina
Liceul Teoretic Filadelfia Suceava

Motto: „Să nu-i educăm pe copiii noştri pentru lumea de azi. Această lume nu va mai exista când ei vor fi mari şi nimic nu ne permite să ştim cum va fi lumea lor. Atunci să-i învăţăm să se adapteze”. (Maria Montessori – „Descoperirea copilului”)

Educaţia este un fenomen care a apărut odată cu societatea umană şi care a suferit pe parcursul dezvoltării societăţii o serie de modificări. De la acţiunea empirică de pregătire a tinerei generaţii pentru viaţă socială şi până la acţiunea fundamentată din epoca modernă, educaţia a parcurs un drum lung devenind o ştiinţă autentică, cu legităţi şi statut propriu. În paralel cu evoluţia conceptualizării educaţiei s-au impus la nivel conceptual, strategic şi acţional termini noi legaţi de diversificarea surselor influenţelor educaţionale. Din perspectiva educaţiei permanente învăţământul apare că o etapă importantă în formarea individului, dar nu singură. Pornind de la conceptual de învăţare şi prin echivalentă cu acesta, în a doua jumătate a secolului XX Coombs şi Ahmed au diferenţiat trei tipuri de educaţie: formală, non-formală şi informală.

Educația non-formală a primit de-a lungul timpului o serie de definiții, dintre care reținem că ea constituie „ansamblul acțiunilor pedagogice proiectate și realizate într-un cadru instituționalizat extra-didactic sau/și extrașcolar” (S. Cristea, Dicționar de pedagogie) văzut ca „o punte între cunoștințele asimilate la lecții și informațiile acumulate informal” (G. Văideanu, Educația la frontiera dintre milenii).

Educația non-formală înseamnă orice acțiune organizată în afara sistemului școlar, prin care se formează o punte între cunoștințele predate de profesori și punerea lor în practică. Acest tip modern de instruire elimină stresul notelor din catalog, al disciplinei impuse și al temelor obligatorii. Înseamnă plăcerea de a cunoaște și de a te dezvolta. Trebuie să precizăm

că este utilă respectarea unor reguli și principii pentru a desfășura activități non-formale de calitate. Acestea au la bază competențele și conținuturile educației formale și oferă diverse posibilități de aplicare a cunoștințelor dobândite în cadrul educației oficiale. Nu exclud efortul elevilor și sunt atractive datorită formelor lor variate (cercuri de lectură, sportive, cultural-științifice, întâlniri cu scriitori, cluburi de știință, serbări școlare, drumeții, excursii, tabere, expediții, școala de weekend, concursuri, vizionări de spectacole, vizite la muzee, biblioteci etc.). De regulă, activitățile au loc în școală și sunt constituite din cercuri pe discipline cu caracter tematic sau pluridisciplinar, competiții culturale/sportive, sesiuni de comunicări științifice, comemorări sau festivități, olimpiade etc. Au caracter formativ-educativ, sunt facultative sau opționale, cunosc modalități diferite de finanțare, nu presupun acordarea de note și evaluarea riguroasă, promovează munca în echipă, presupun un demers cross-/ trans-/interdisciplinar, sunt dirijate de personal specializat, aflat în strânsă legătură cu părinții, elevii, organizațiile socioculturale sau politice. Conținutul este organizat pe arii de interes, nu pe ani de studiu sau pe discipline academice.

Educaţia non-formală oferă un set de experienţe sociale necesare, utile pentru fiecare copil, tânăr sau adult, complementarizând celelalte forme de educaţie prin:

- valorificarea timpului liber al elevilor, din punct de vedere educaţional;
- oportunităţi pentru valorificarea experienţelor de viaţă ale elevilor, prin cadrul mai flexibil, mai deschis şi prin diversificarea mediilor de învăţare cotidiene;
- participare voluntară, individuală sau colectivă;
- modalităţi flexibile de a răspunde intereselor elevilor prin gama largă de activităţi pe care le propune şi posibilitatea fiecărui elev de a decide la ce activităţi să participe;
- dezvoltarea competenţelor pentru viaţă şi pregătirea tinerilor pentru a deveni cetăţeni activi;
- formarea capacităţii organizatorice, de autogospodărire, de management al timpului, de gândire critică, de adoptare a unor decizii sau rezolvare de probleme;
- un cadru de exersare şi de cultivare a diferitelor înclinaţii, aptitudini şi capacităţi, de manifestare a talentelor în artă, cultură, muzică, sport, pictură, IT etc.

Dr. Pasi Sahlberg în „Construirea de poduri pentru învățare - Recunoașterea valorii educației non-formale în activitatea Tineretului” precizează că educația non-formală trebuie să fie:

- Voluntară;
- Accesibilă tuturor;
- Un proces organizat, cu obiective educaționale;
- Participativă și centrată pe elev;
- Centrată pe învățarea deprinderilor de viață și pregătirea pentru o cetățenie activă
- Bazată pe implicarea atât individuală, cât și de grup ;
- Globală și orientată spre progres;
- Acțiunea începe de la nevoile participanților și pe baza experienței lor.

În vederea creșterii interesului școlarilor pentru cunoaștere și a dezvoltării unor trăiri emoționale autentice, activitățile non-formale trebuie să țină cont de interesele, înclinațiile, preocupările, preferințele elevilor.

Pentru a stimula dezvoltarea cognitivă, spirituală, interpersonală și socială, activitățile non-formale, ca și cele formale, se adaptează cerințelor individuale ale elevilor, potențialului acestora.

Nu putem nega valențele psihologice ale educației nonformale: individul se adaptează mai ușor cerințelor ulterioare ale societății, observându-se schimbări la nivelul vieții de familie, a pieței forței de muncă, a comunității, a societății multiculturale și a globalizării.

Școala din zilele noastre nu poate ignora experiențele acumulate de elevi în cadrul acestor activități. Ca și educația formală, cea non-formală urmărește formarea unor comportamente propice învățării continue, chiar și prin mijloace proprii, achiziționarea unui volum de informații și transferarea lui în diverse domenii ale cunoașterii, dezvoltarea gândirii critice, multiplicarea experiențelor pozitive.

În ultimul timp, constatăm o tendință de apropiere între educația formală și cea non-formală: prima tinde să devină tot mai flexibilă, mai adaptată nevoilor și motivațiilor specifice educabililor, în vreme ce a doua se organizează din ce în ce mai riguros, urmărește o cât mai explicată recunoaștere publică, folosește metode deja probate și recunoscute de specialiști, urmărește asigurarea unei anumite calități.

Bibliografie:

1. Bălan, Bogdan, Boncu, Ştefan, Cosmovici, Andrei, Cozma, Teodor, Creţu, Carmen, Cucoş, Constantin (coordonator), Dafinoiu, Ion, Iacob, Luminiţa, Moise, Constantin, Momanu, Mariana, Neculau, Adrian, Rudica, Tiberiu, *Psihopedagogie pentru examenele de definitivare şi grade didactice. Curs elaborat în tehnologia învăţământului deschis la distanţă*, Polirom, Bucureşti, 2005
2. Cucoş Constantin, *Pedagogie*, Ed. Polirom, Iaşi, 1996
3. Iosif Marcusanu, *Psihologie*, Ed. Carmînis, Piteşti, 2001

SOFT-URILE EDUCAŢIONALE - METODĂ MODERNĂ ÎN ACTIVITĂŢILE MATEMATICE LA PREŞCOLARI

Prof. Rădulescu Claudia Paulina
Palatul Copiilor Craiova, jud. Dolj

PRECIZĂRI CONCEPTUALE

Softul educaţional pare să işi lărgească astăzi domeniul până la confuzie. Ce este de fapt un soft educaţional? Orice produs multimedia cu conţinut educaţional este un soft educaţional?

Răspunsul e hotărât nu! În afară de alegerea atentă a temei, care trebuie să ofere condiţii obiective de transpunere în secvenţele multimedia, un soft educaţional este proiectat fie conţinând propria strategie didactică, fie ca un moment precis într-un set de strategii posibile, din care educatorul poate alege. Este deosebit de important să se evidenţieze tipul de soft educaţional, din punct de vedere a conţinutului tematic şi a strategiei, pentru a putea fi corect folosite. Iată câteva exemple:

- Softul interactiv de învăţare - are înglobată o strategie care permite feedback-ul şi controlul permanent, determinând o individualizare a parcursului în funcţie de nivelul de pregătire al copilului;
- Softul de simulare - permite reprezentarea controlată a unui fenomen sau sistem real prin intermediul unui model cu comportament analog;
- Softul de investigare - copilului nu i se prezintă informaţiile deja structurate (calea de parcurs) ci este un mediu de unde copilul poate să îşi extragă singur informaţiile necesare rezolvării sarcinilor propuse;

• Softul tematic - de prezentare, abordează subiecte/ teme din diferite domenii, arii curriculare din programa şcolară, propunându-şi oferirea unor oportunităţi de lărgire a orizontului cunoaşterii în diverse domenii;

• Softul de testare/ evaluare - este poate gama cea mai larg utilizată întrucât specificitatea sa depinde de mulţi factori: momentul testării, scopul, tipologia interacţiunii (feedback imediat sau nu);

• Softuri educative - în care sub forma unui joc se atinge un scop didactic, prin aplicarea inteligentă a unui set de reguli copilul este implicat într-un proces de rezolvare de probleme/ situaţii;

CARACTERISTICILE ȘI IMPORTANȚA SOFT-URILOR EDUCAȚIONALE

Problema utilizării soft-urilor educaţionale, a jocurilor pe calculator, aşa cum mai sunt greşit numite, în procesul de educaţie al copilului este destul de controversată. Jocurile cu un real efect educativ sunt foarte rare şi nici nu sunt foarte agreate.

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

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

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

În urma activităţilor desfăşurate pe calculator se poate constata:

- utilizarea calculatorului la vârstă preşcolară este utilă şi posibilă;
- stimulează comunicarea cu condiţia să fie corect utilizat;
- permite sporirea competiţiei sociale şi cognitive:
- grăbeşte procesul de socializare a copiilor la nivelul vârstei preşcolare;
- jocurile pe calculator contribuie la dezvoltarea gândirii logice, a spiritului de observaţie, a memoriei vizuale şi a atenţiei voluntare;
- folosirea programelor de scriere şi de desen oferă copiilor posibilitatea de a-şi formula propriile probleme.

Întregul material intuitiv pe care îl formează imaginile reprezentând obiecte, fenomene, fiinţe, acţiuni, devine o sursă de cunoştinţe noi, iar măsura în care copilul învaţă să le înregistreze, să le descrie, să le interpreteze, acestea dezvoltă spiritul de observaţie, operaţiile de analiză şi sinteză, de generalizare şi abstractizare.

Cu ajutorul programelor didactico-informatice, a softurilor educaţionale, se eficientizează procesul de predare-învăţare-evaluare a cunoştinţelor. Utilizând softurile educaţionale în cadrul activităţilor se vor dezvolta:

- gândirea logică,
- spiritul de observaţie,
- memoria vizuală ,
- atenţia voluntară,
- operaţiile intelectuale prematematice,
- deprinderile de lucru cu calculatorul,
- abilităţile de utilizare a informaţiilor primite prin intermediul softurilor educaţionale.

Astfel, softurile educaţionale prezintă o serie de avantaje incontestabile:

- furnizează un mare volum de date;
- asigură o instruire individualizată;
- favorizează parcurgerea unor secvenţe de instruire complexe prin paşi mici, adaptaţi nevoilor individuale de progres în învăţare;
- facilitează realizarea unui feedback rapid şi eficient;
- oferă posibilitatea simulării unor procese greu sau imposibil de accesat în mod direct;
- stimulează implicarea activă a copilului în învăţare;

În ceea ce priveşte dezavantajele, acestea sunt:

- prezintă segmente de instruire fixe, care nu solicită capacităţi ale minţii umane;
- uneori răspunsul incorect este cotat în funcţie de detaliu şi nu de esenţă;
- introduce mai multă dirijare în procesul de învăţare;
- introduce o stare de oboseală, datorită posibilităţilor reduse de interacţiune umană.

Utilizarea soft-urilor educaţionale în activităţile din grădiniţă, se dovedeşte a fi un instrument de învăţare eficient, care determină apariţia unor modificări semnificative în achiziţia cunoştinţelor şi în atitudinea faţă de învăţare a copiilor. Copiilor le place mai mult să înveţe prin intermediul soft-urilor educaţionale, decât prin metode tradiţionale, acestea contribuind la dezvoltarea unor atitudini pozitive faţă de învăţare şi la îmbunătăţirea rezultatelor obţinute.

- UTILIZAREA SOFT-URILOR EDUCAȚIONALE

„Cifrele“ şi „Cazemata Mate”

Vă prezentăm în continuare câteva secvenţe din utilizarea softurilor educaţionale „Cifrele“ şi „Cazemata Mate”. Acestea sunt special create pentru pregătirea preşcolarilor. Psihologii, pedagogii şi programatorii care au elaborat aceste softuri s-au gândit să-i ajute pe copii să înveţe numerele şi formele geometrice, îmbinând principiile psihopedagogice, teoriile recente ale învăţării şi facilităţile designului soft de înaltă calitate.

Obiectivele urmărite de către noi, în utilizarea acestor softuri au fost:

- să realizeze raportarea cantitate-număr-cifră (să determine numărul corespunzător unei mulţimi de obiecte);
- să realizeze raportarea cifră-număr-cantitate (să construiască mulţimi de obiecte pornind de la o cifră dată);
- să stabilească locul numărului învăţat în şirul numerelor naturale, să precizeze vecinii numărului dat;
- să compare numărul învăţat cu alte numere naturale;
- să creeze şiruri numerice, respectând regulile date;
- să ordoneze crescător şi descrescător numerele naturale date;
- să evidenţieze aspectul ordinal al numerelor naturale;
- să compună şi să descompună, numerele nou învăţate;
- să recunoască formele geometrice;
- să stabilească locul acestora într-un şir dat;
- să ordoneze după formă, mărime şi culoare formele geometrice;

Tipurile de exerciţii realizate cu ajutorul celor două soft-uri au fost:

1. exerciţii de ataşare a cifrei corespunzătoare unei mulţimi de obiecte sau de construire a unei mulţimi pornind de la o cifră dată (Balonaşul, Balanţa);
2. exerciţii de stabilire a locului numărului învăţat în şirul numerelor naturale, respectiv de precizare a predecesorului şi succesorului (vecinii) unui număr dat (Purceluşii);
3. exerciţii de ordonare crescătoare şi descrescătoare a numerelor naturale învăţate (Scăriţa numerelor, Mickey Mouse, Trenuleţul, Albinuţa, Moş Crăciun);
4. creare de şiruri numerice respectând reguli date (Buburuza, Pinocchio, Calul năzdrăvan);

5. exerciţii de comparare a numărului însuşit cu celelalte numere naturale (Tom şi Jerry);
6. exerciţii de compunere şi descompunere a unor numere (Martinel);
7. exerciţii de recunoaştere a formelor geometrice (Stafiile).

Exerciţiile din soft-urile educaţionale sunt prezente într-o formă grafică atractivă cu elemente de animaţie şi sunet. Astfel animaţia sporeşte capacitatea individuală a copiilor de a vizualiza în mod corespunzător conceptul însuşit. Imaginile permit restructurarea, aceasta fiind mai uşor procesată de sistemul vizual şi perceptiv al copiilor, sporind capacitatea acestora de a înţelege fenomene mai dificile. De asemenea, majoritatea exerciţiilor încorporează segmente de naraţiuni care permit copiilor să-şi însuşească strategii de lucru adecvate.

Toate aceste exerciţii conţin multe elemente de joc care sunt provocatoare, stârnesc curiozitatea, menţin atenţia timp îndelungat şi dezvoltă fantezia copiilor, oferindu-le în acelaşi timp o motivaţie intrinsecă, deosebit de importantă pentru îmbunătăţirea performanţei şcolare.

- CONCLUZII

Scopul acestei lucrări a fost de a aprecia măsura în care utilizarea soft-urilor educaţionale se constituie ca metode de îmbunătăţire a performanţelor şcolare.

Calitatea rezultatelor obţinute în învăţare depinde de calitatea implementării soft-urilor educaţionale la nivel de grupă, impunându-se informarea cadrelor didactice în ceea ce priveşte dezvoltarea tehnologiei şi integrarea acesteia în procesul de predare-învăţare.

Bibliografie:

1. Allan P, Booth S, Crompton P, and Timms D, (1996), *Integrating Learning with Technology,* University of Stirling, Stirling;
2. Miclea M, (2000), *Psihologie cognitivă,* Editura Gloria, Cluj- Napoca;
3. Hardley M, (1990), *Accomplished Teachers- Integrating Computers into Classroom Practice,* Bank Street College of Education Center for Children and Technology, NY 10025
4. Soft-uri educaţionale

ROLUL CADRELOR DIDACTICE DE LA PALATE ȘI CLUBURI ALE COPIILOR CA MANAGERI AI COLECTIVELOR DE ELEVI

Prof. Tănasie Grigore
Clubul Copiilor Horezu, jud. Vâlcea

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

Şcoala este o instituţie specializată în *realizarea educării formale şi nonformale* a elevilor, sistematic, cu personal specializat, după un program şi cu un curriculum fundamentat ştiinţific.

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

I. planificarea;
II. organizarea;
III. controlul şi îndrumarea;
IV. evaluarea;
V. consilierea;
VI. decizia educaţională.

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

Reţinem principalele subetape ale planificării:

a) analiza ciclului managerial anterior cu ajutorul instrumentelor de tip evaluativ;

b) diagnoza stării iniţiale care vizează depistarea elementelor deficitare;

c) prognoza - reprezintă sesizarea unor caracteristici din viitor;

d) alcătuirea planului este rezultatul activităţii de planificare; acesta trebuie să fie flexibil, cu inițiativă. Acest plan trebuie să precizeze şi activităţile ce se vor organiza prin realizarea obiectivelor, stabilindu-se şi evaluarea în timp a responsabilităţilor dirigintelui şi elevilor.

II. Organizarea - presupune cunoaşterea mijloacelor operative, a locului şi rolului fiecărui membru al clasei/grupei de elevi, a capacitaților sale de îndeplinire a sarcinilor educative.

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

- atribuţiile generale;
- activităţile cu caracter permanent sau periodic;
- activităţi individuale şi colective;
- activităţi îndeplinite zilnic şi săptămânal;
- colegii sau persoanele cu care colaborează.

III. Controlul şi îndrumarea.

Controlul presupune conlucrarea, îndrumarea activă, ritmică şi temeinică, stimularea iniţiativelor, schimbul de idei şi opinii în interesul optimizării procesului educaţional.

Funcţiile controlului sunt:

- supraveghere;
- conexiune inversă;
- prevenire a eventualelor situaţii de criză educaţională;
- creaţie şi perfecţionare.

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

Paşii evaluării sunt:

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

V. Consilierea

Principalele faze ale consilierii sunt:

- formularea problematicii - definirea situaţiei elevului pentru depăşirea crizei;
- intervenţia, acţiunea amelioratoare, care de multe ori nu se suprapune cu cea de formulare;
- încheierea - faza finală a consilierii, când cadrul didactic şi elevul constată finalizarea procesului.

VI. Decizia educaţională

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

1) pregătirea deciziei prin:

- identificarea problemei;
- obţinerea informaţiilor şi cunoaşterea cauzelor care au generat abaterea prin observaţii, teste, studiu de caz, convorbire;
- selecţia, organizarea şi prelucrarea informaţiei;
- elaborarea variantelor de acţiune şi a proiectelor de măsuri;

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

3) Aplicarea deciziei şi urmărirea îndeplinirii ei se va face printr-o succesiune de activităţi organizatorice şi motivaţionale:

- comunicarea deciziei;
- explicarea motivaţiei ei în faţa elevilor;
- organizarea acţiunii practice (stabilirea termenelor, responsabilităţilor, colaborărilor între elevi);
- controlul îndeplinirii deciziei (ce ajută la depistarea elevilor problemă);
- reglarea optimă a acţiunii;
- evaluarea rezultatelor obţinute.

Bibliografie:

Iucu, R., *Managementul și gestiunea clasei de elevi*, Polirom, Iași, 2000
Niculescu, R.M., *A învăța să fii un bun manager*, Inedit, Tulcea, 1994
Stan, E., *Managementul clasei*, Aramis, București, 2003
wikipedia.org

„Activitățile nonformale – bucuria de a învăța“

Clubul Copiilor Făgăraș

- 2023 -